



FFFA

Service émetteur :
**Commission Nationale des Arbitres
Football Américain**

CHANGEMENTS DE REGLES

**FOOTBALL AMERICAIN
SAISON 2019-2020 v2020110**

**Correctif suite changement de
règles final par IFAF**

FINALISATION & CHANGEMENTS DE REGLES 2019-2020

Les règles IFAF étant celles utilisées par toutes les fédérations affiliées et lors de toutes les compétitions, mise à jour des règles FFFA en plus des évolutions liées aux changements.

Suite au vote des changements de règle IFAF, ceux-ci étant les différences entre la saison précédente et les règles en vigueur votées, le décalage de vote faisant ce delta.

Les règles IFAF sont issues des règles NCAA, mais elles ne sont pas toutes prises à la lettre, et donc il y a des différences comme les points ci-dessous.

Le vote définitif et la parution des règles IFAF a amené 3 modifications

Liste des changements majeurs et rectifications:

- Définition de la tackle box : le terme homme médiant est la base pour la délimitation de la zone, à l'identique de la zone de blocage, la position du centre n'est plus la base.

- Bloc sous la ceinture par la défense : l'attaque et la défense sont maintenant gérées de la même manière, à savoir que toute action devra être dans la zone 10-2. Le correctif précédent était en accord avec la règle avant le vote.

- Sauter par dessus un adversaire : finalement il n'y a pas de suppression de l'exception autorisant un porteur de balle à sauter par dessus un défenseur.

- Formation de CDP de mêlée: les distances pour considérer qu'une formation est une formation de coup de pied, dégagement ou field goal ont été réduites

- Sur coup de pied libre, kickoff, en cas d'arrêt de volée, gestion de la remise en jeu

RECTIFICATION DE REGLES MAJEURS

2.16.10 Formation de coup de pied de mêlée – Scrimmage kick formation

ARTICLE 10.

a. Une formation de coup de pied de mêlée est une formation avec aucun joueur placé de manière à recevoir un "snap" de la main à la main d'entre les jambes du "snappeur", et (1) au moins un joueur positionné à **7, sept**, yards ou plus en-deçà de la zone neutre ; **ou**

(2) un placeur potentiel et un botteur potentiel à **5, cinq**, yards ou plus en-deçà de la zone neutre, en position pour un coup de pied placé.

Pour considérer qu'il s'agit d'une formation de coup de pied de mêlée selon les conditions (1) ou (2), il doit être évident qu'un coup de pied va être tenté. (D.H. **9.1.14.I-III**).

b. Si l'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée au "snap", toute action de l'équipe A, pendant tout le tenu, est considérée comme découlant d'une formation de coup de pied de mêlée.

Ce qui indique que pour (1) la distance passe de 10 à 7 yards, et pour (2) de 7 à 5 yards. Ceci amène le fait que les équipes ayant des formations de CDP de type courte distance, sont également obligées d'avoir les conditions nécessaires vis à vis des protections, et légalité de la formation.

6.5.1 Balle morte à l'endroit de la réception

ARTICLE 1.

a. Si un joueur de l'équipe B fait un arrêt de volée (fair catch), la balle devient morte à l'endroit où elle est réceptionnée et appartient à l'équipe B à cet endroit. (**Exception** : si l'équipe B fait un arrêt de volée en deçà de sa ligne des 20 yards sur un coup de pied libre, kickoff, la balle appartient à l'équipe B sur la ligne des 20 yards. Le snap suivant sera réalisé au milieu du terrain entre les lignes de remise en jeu, les hashmarks, sauf si l'équipe choisit un autre endroit sur ou entre les lignes de remise en jeu avant le signal de balle prête à jouer. Après le signal de balle prête à jouer, la balle ne peut être déplacée qu'après avoir pris un temps mort, ou une pénalité contre l'équipe A, ou des fautes annulées).

Modification de la possibilité de réaliser un fair catch et de repartir sur la ligne des 20 et plus sur les 25 yards lorsque cela était réalisé en deçà. Uniquement sur coup de pied libre, kickoff, pas sur coup de pied de dégagement, punt.

6.5.3 Signaux non valables : réception ou récupération

ARTICLE 3.

- a. Une réception à la suite d'un signal non valable n'est pas un arrêt de volée (fair catch), et la balle est morte à l'endroit de réception ou de récupération. (Exception : pendant un coup de pied libre, kickoff, si un joueur de l'équipe B fait un signal qui ne complète pas tous les points pour qu'il soit déclaré comme signal valable, puis réceptionne la balle en deçà de la ligne des 20 yards, la balle appartient à l'équipe B sur la ligne des 20 yards). Si le signal est effectué après la réception ou la récupération, la balle est morte au moment où le signal a été donné en premier. (D.H. 6.5.1.i).

Précision sur la réalisation d'un signal d'arrêt de volée, fair catch, avant ou après réception de la balle, et donc de la déclaration de balle morte, puis remise en jeu sur les 20 yards ou au point de réalisation du signal.

9.1.13 Sauter par-dessus un adversaire - Hurdling

ARTICLE 13.

On ne doit pas sauter par-dessus un adversaire [Exception : le porteur de balle peut sauter par-dessus un adversaire].

Ceci indique que cela reste comme auparavant, l'exception n'a pas été annulée.

CHANGEMENTS DE REGLES MAJEURS

3.1.3 Périodes supplémentaires - prolongations

ARTICLE 3. - e

Il n'y a aucun changement pour les 4 premières périodes. Au début de la 5^{ème} période, la série de possessions de l'équipe d'attaque devra être une tentative de transformation à 2 points, depuis la ligne des 3 yards sauf si remplacement de la balle suite à une pénalité. S'il n'y a pas de temps mort média, une interruption de 2 minutes doit être réalisée après la 2^{ème} et la 4^{ème} période.

Ce qui indique que les participants devront réaliser obligatoirement ce type de jeu si c'était le cas, après la 4^{ème} période. Définition des temps entre les périodes.

3.2.5 Temps minimum pour un jeu après avoir jeté la balle au sol ("spike") : non pris en compte par IFAF

ARTICLE 5. Si l'horloge de match est arrêtée et doit démarrer au signal de l'arbitre principal alors qu'il reste trois secondes ou plus dans le quart temps, l'attaque peut raisonnablement espérer lancer la balle directement au sol (Règle 7.3.2.f) et avoir assez de temps pour un jeu supplémentaire. S'il reste deux secondes ou une seconde à l'horloge de match, il y a assez de temps pour un jeu seulement (D.H. 3.2.5.i).

Décision homologuée 3.2.5

En fin de quart temps, avec aucun temps mort restant, l'équipe A obtient un premier tenu arrêtant le temps avec 3 secondes à jouer. L'équipe A prévoit de "spiker" la balle pour un jeu supplémentaire. L'arbitre principal siffle de façon appropriée et fait le signal de balle prête à jouer qui démarre le temps. Le "quarterback" prend le "snap" et lève la balle très haut au-dessus de sa tête avant de jeter la balle directement au sol, le temps a expiré. **RÈGLE** : Le temps a expiré dans le quart temps. Il restait 3 secondes à l'horloge de match lorsque l'arbitre principal a fait redémarrer le temps, ce qui ne pouvait donner un jeu supplémentaire autrement qu'en "spikant" la balle immédiatement. L'attaque doit exécuter un "spike" immédiatement après le "snap".

Ce qui indique que tant qu'il restera du temps à l'horloge de match lorsque la balle sera déclarée morte, un jeu pourra être exécuté, sans prendre en compte le temps restant à jouer à balle prête à jouer. Cet article n'est donc pas pris en compte.

6.1.7 Balle morte dans la zone d'en-but

ARTICLE 7.

- a. Quand une balle issue d'un coup de pied libre (kickoff) n'ayant pas été touchée par l'équipe B touche le sol sur ou après avoir franchi la ligne d'en-but de l'équipe B, la balle devient morte et appartient à l'équipe B.
- b. Si le résultat du coup de pied libre est un "touchback" (Règle 8.6) pour l'équipe B, cette équipe remettra la balle en jeu sa **ligne des 20 yards**.

Ce qui indique que ce sera donc la même ligne de remise en jeu, les 20 yards, pour tous les types de touchback. Auparavant il y avait 20 ou 25, retour donc comme pour le coup de pied de dégagement, punt.



6.1.10 Formation d'un mur illégal – Illegal wedge formation

ARTICLE 10.

- a. Un mur, "wedge", est défini par deux, 2, joueurs ou plus alignés épaule contre épaule situés à moins de 2 yards les uns des autres.
- b. Coup de pied libre uniquement : après que la balle a été bottée, il est illégal pour deux joueurs, ou plus, de l'équipe qui reçoit de former intentionnellement un mur, "wedge", ayant pour but de protéger le porteur de balle. C'est une faute de balle vivante, qu'il y ait ou non contact avec des adversaires.
- c. Une formation "wedge" n'est pas illégale quand le coup de pied libre (kickoff) provient d'une formation évidente de coup de pied court.
- d. Ce n'est pas une faute si le résultat du jeu est un "touchback", coup de pied libre en touche ou un arrêt de volée.

Ce qui indique qu'à partir de 2 joueurs c'est une faute. Ajout également de deux phases de jeu pour lesquelles ce n'est pas une faute car cela n'amène aucune conséquence puisqu'il n'y a pas de retour. Sans enlever les aspects liés à la sécurité des joueurs en cas de contact.

8.6.2 "Snap" après un "touchback"

ARTICLE 2.

Quand un "touchback" est accordé, la balle appartient à l'équipe défensive sur sa propre ligne des 20 yards. Ce qui indique que ce sera donc la même ligne de remise en jeu, les 20 yards, pour tous les types de touchback. Auparavant il y avait 20 ou 25, retour donc comme pour le coup de pied de dégagement, punt.

Ciblage - targeting

9.1.3 Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle avec le sommet du casque

9.1.4 Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un joueur sans défense au-dessus des épaules

Si un joueur est pénalisé une 3^{ème} fois, ou plus, pour avoir commis une faute pour ciblage dans la même saison, outre le fait d'être expulsé pour le reste de la rencontre, et il sera également suspendu automatiquement pour la rencontre suivante.

Ce qui indique que ce type de faute entraîne un match de suspension automatique de par la règle.

En France, les règles de suspension sont définies par nos Règlements Fédéraux.

Décisions homologuées 9.1.4

III - A44 suit le coup de pied d'envoi de la deuxième mi-temps. Alors qu'il descend le terrain vers les B-45, B66 le cible et se lance contre lui depuis le côté, avec un blocage venant du côté aveugle. B66 contacte A44 en premier avec son avant bras (a) au niveau du cou ; (b) au niveau du bras ou de l'épaule. **RÈGLE** : (a) Faute de B66 pour blind side block avec targeting, cibler un joueur sans défense et initier le contact à la tête ou dans la zone du cou. 15 yards de pénalité au point de fin de course. B66 est expulsé pour faute flagrante. (b) Basé sur les changements de règles, R 9-1-18, c'est maintenant une faute pour blind side block. Pas de faute pour targeting. Bien que A44 soit un joueur sans défense et que B66 le cible, le contact par B66 n'est pas à la tête ou dans la zone du cou (Règle 2.27.14).

X - Lors d'un retour de punt, B44 se précipite sur A66 du côté aveugle et le percute avec l'épaule. L'impact initial est sur le flan de A66, au-dessous de l'épaule. **RÈGLE** : Faute pour blind side block. A66 est un joueur sans défense car B44 exécute un bloc côté aveugle. Cependant, il n'y a pas de faute pour cibler parce que l'impact initial n'est pas dans la zone cou/tête.

9.1.6 Blocage sous la ceinture - Blocking below the waist

ARTICLE 6.

- a. Équipe A avant un changement de possession d'équipe.

Les hommes de ligne positionnés initialement sur la ligne de mêlée complètement à l'intérieur de la zone des tackles (tackle box) ou de la zone de blocage, peuvent légalement bloquer sous la ceinture à l'intérieur de la zone des tackles jusqu'à ce que la balle ait quitté la zone des tackles. Tous les autres joueurs de l'équipe A sont autorisés à bloquer sous la ceinture uniquement si la force du contact initial est par devant. « Par devant » doit être compris comme à l'intérieur du secteur "10h et 2h" d'une horloge dont le joueur bloqué occuperait le centre vis-à-vis de sa zone de concentration (par définition, le joueur bloqué doit voir venir l'adversaire).

Exceptions :

1. Les joueurs de l'équipe A ne peuvent pas initier de blocage sous la ceinture à plus de 5 yards au-delà de la zone neutre.

2. Les joueurs en dehors de la tackle box au snap, ou à n'importe quel moment après le snap, ou en mouvement (motion) au snap, ne peuvent pas bloquer sous la ceinture vers la position initiale de la balle au snap.
3. Dès que la balle a quitté la zone des tackles, un joueur ne peut plus bloquer sous la ceinture en direction de sa propre ligne de fond.

b. Equipe B avant un changement de possession d'équipe

1. Sauf dans les cas décrits dans les paragraphes 2 et 3 ci-dessous, les joueurs de l'équipe B peuvent bloquer sous la ceinture uniquement à l'intérieur d'une zone définie par des lignes parallèles aux lignes d'en-but, cinq yards au-delà et cinq yards en-deçà de la zone neutre et jusqu'aux lignes de touche. **C'est un bloc légal uniquement si la force du contact initial est par devant.** « Par devant » doit être compris comme à l'intérieur du secteur "10h et 2h" d'une horloge dont le joueur bloqué occuperait le centre vis-à-vis de sa zone de concentration (par définition, le joueur bloqué doit voir venir l'adversaire). Les blocages sous la ceinture, réalisés par les joueurs de l'équipe B en dehors de cette zone sont illégaux, sauf contre le porteur de balle. (D.H. [9.1.6.VI, IX](#))
2. Les joueurs de l'équipe B ne peuvent pas bloquer sous la ceinture un adversaire en position de recevoir une passe arrière.
3. Les joueurs de l'équipe B ne peuvent pas bloquer sous la ceinture un receveur éligible de l'équipe A au-delà de la zone neutre à moins qu'ils ne tentent d'atteindre la balle ou le porteur de balle. Cette interdiction cesse lorsqu'une passe avant légale n'est plus possible d'après la règle.

c. Coups de pied

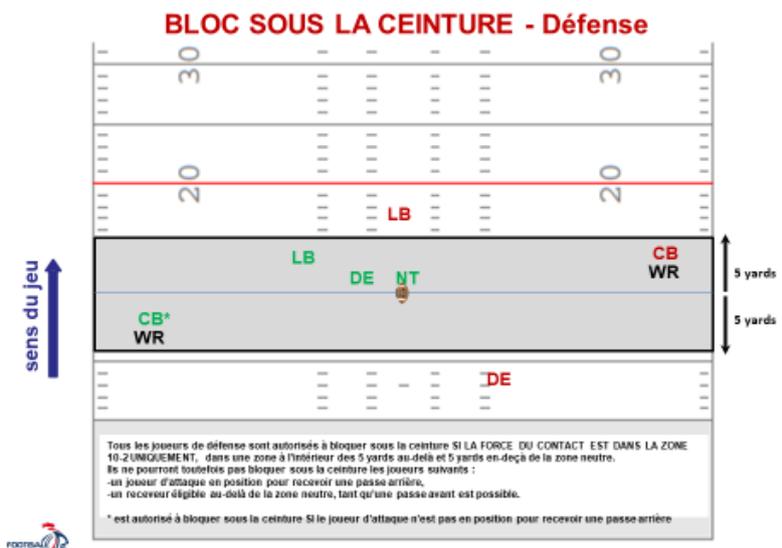
Pendant un tenu durant lequel un coup de pied libre ou un coup de pied de mêlée est donné, les blocages sous la ceinture de n'importe quel joueur sont illégaux, sauf contre le porteur de balle.

d. Après un changement de possession d'équipe

Après un changement de possession d'équipe, les blocages sous la ceinture de n'importe quel joueur sont illégaux, sauf contre un porteur de balle.

e. Fauchage

Aucun joueur ne peut violer la règle 9.1.5 (Fauchage)



9.2.7 Retrait de personnes de l'aire ou l'enceinte de jeu

ARTICLE 7. L'arbitre principal peut demander à l'organisateur de la rencontre, et aux équipes concernées si c'est le cas, à ce que certaines personnes quittent l'aire ou l'enceinte de jeu, Règle 2.31.5, s'il croit que cela amène des complications, des soucis liés à la sécurité des participants ou des arbitres, ou bien pense que le comportement est préjudiciable pour la conduite de la rencontre ou du déroulement du jeu. L'arbitre principal peut suspendre la rencontre jusqu'à ce que tout rentre dans l'ordre, Règle 3.3.3.a, et attendra que les responsables fassent les actions appropriées.

Ce qui indique que les participants, les spectateurs, ou tous autres aspects pouvant gêner le bon déroulement de la rencontre devront être sous le contrôle de l'organisateur. Il faudra garder à l'esprit et raisonner avec du bon sens lorsqu'il s'agira de du type de bruit, si cela vient du présentateur, du public en tribune, un simple rappel suffit dans la plupart des cas. L'organisateur et le ou les délégués de match seront également présent pour cette gestion.



2.3.7 Bloc côté aveugle – Blind side block

ARTICLE 7.

Un bloc côté aveugle est défini comme étant un blocage réalisé contre un adversaire et qui est initié en dehors de son champ de vision, ou qui est réalisé de sorte que le joueur bloqué n'a pas de possibilité raisonnable de se défendre ou se protéger du bloc.

9.1.18 Bloc côté aveugle – Blind side block

ARTICLE 18.

Aucun joueur ne doit commettre en bloc coté aveugle en attaquant un adversaire en le visant.

Exception :

- 1- Le porteur de balle, ou joueur simulant être un porteur de balle.
- 2- Un receveur en action pour réceptionner une passe.

C'est une faute personnelle si un joueur commet un bloc côté aveugle en attaquant l'adversaire avec un contact appuyé ou l'intention de le viser. En complément, si l'action rassemble les indicateurs du ciblage, targeting, il s'agit d'un bloc côté aveugle avec ciblage (Règles 9.1.3 et 9.1.4)

Ce sont 2 nouveaux articles. Ce qui indique que le bloc côté aveugle est maintenant défini strictement, que la sécurité des joueurs est encore accrue, ce qui éliminera les blocages par les joueurs en retard qui essayent de revenir devant un adversaire. Il est également clairement défini que ce type de faute, avec en plus les indicateurs liés au targeting font que le joueur sera expulsé.

Pour l'exception 1 : c'est clair pour tout le monde, c'est un porteur de balle, donc sauf geste dangereux, pas de problème de gestion, on peut le bloquer latéralement du moment que cela reste un blocage légal.

Pour l'exception 2 : c'est une exception au titre de cet article car les types d'actions sont clairement définies dans d'autres articles spécifiques comme définition d'un joueur sans défense 2.27.14, contact illégal et gêne de passe avant 7.3.8, gêne de passe récapitulatif 7.3.9, ciblage 9.1.3 et 9.1.4, et toute autre acte flagrant.

11.2.1.b Constitution des équipes d'arbitres

Ne s'applique pas en France

11.2.3 Arrivée des arbitres

ARTICLE 3.

Les arbitres sont tenus d'arriver au vestiaire deux heures, 2h00, avant le coup d'envoi.

Sauf circonstances exceptionnelles liées aux intempéries, conditions de circulation, les arbitres arrivant à moins d'une heure trente, 1h30, du coup d'envoi seront affectés comme chaineurs, comme ramasseurs de balle, ou à la gestion du rapport de faute.

A la fin de la rencontre, les arbitres sont en charge de renseigner, de rédiger les documents liés à cette dernière, ou d'apporter toute aide aux équipes administrativement :

- Feuille de match complète
- Aide aux réclamations d'une des équipes
- Rapports d'incidents administratifs ou d'incidents
- Transmission des éléments de la rencontre aux instances de gestion
- Rapports de fautes
- Renseignements des sites liés à l'arbitrage de la Ligue ou de la CNA

Ce sont les obligations des arbitres et les points associés, sans être exhaustifs, en fonction des organisations de ligue ou de la CNA.

CHANGEMENTS EDITORIAUX

Les changements éditoriaux apportent des précisions mais ne changent pas l'esprit d'une règle.

1.4.8 Procédure en cas d'équipement obligatoire et illégal

*DH IV - Un arbitre découvre un joueur portant un équipement illégal, ou ne portant pas un équipement obligatoire, ou ne portant pas l'équipement comme demandé. **RÈGLE** : Les arbitres demanderont au joueur concerné de quitter le terrain. Il ne sera pas arrêté les horloges de match ou de jeu. Si possible, l'arbitre principal annoncera au micro la raison pour laquelle le joueur doit quitter le terrain. Cette annonce sera faite depuis l'emplacement de l'arbitre principal et ne doit pas remettre en question le départ du jeu. Charge à l'équipe concernée de gérer son joueur et les conséquences*

Ce qui indique que les participants doivent porter les tenues et équipements comme demandé par la règle, que les conséquences de la sortie d'un joueur peuvent être conséquentes pour l'équipe qui doit gérer cela. Les temps morts étant au nombre de 3 par mi-temps, il est plus que judicieux que les entraîneurs s'assurent que tous leurs joueurs ne seront pas impactés, et que ces temps morts puissent être utilisés à juste titre, et non pour ces raisons de tenues. Les arbitres, avant le match, doivent regarder les tenues des joueurs afin de leur faire part des remarques sur les tenues détectées, bien entendu, les réponses « pas de souci, je serai en conformité pour le coup d'envoi » suffisent, libre à eux de le faire et de se mettre en conformité, remarque faite ou pas par les arbitres.

2.4.1.a.1 Balle "en possession"

a. Possession par un joueur

La balle est en possession d'un joueur quand il tient fermement et contrôle la balle avec sa ou ses mains ou avec son ou ses bras, alors qu'il est en contact avec le sol dans les limites.

Ce qui indique les différentes possibilités de considérer une possession

2.4.3.a.1 Réception, interception, récupération

a. Une réception est l'acte par lequel un joueur :

1. Prend le contrôle ferme d'une balle vivante en vol avec sa ou ses mains ou avec son ou ses bras avant que la balle ne touche le sol, et

Ce qui indique les différentes possibilités de considérer une réception, interception, récupération

2.19.2.b Passe avant et passe arrière

- b. Lorsqu'un joueur de l'équipe A tient la balle pour la passer vers l'avant en direction de la zone neutre, tout mouvement intentionnel de sa main vers l'avant, avec la balle fermement en son contrôle, débute la passe avant, à moins que le joueur débute clairement un mouvement ramenant la balle tenue fermement vers son corps. Si un joueur de l'équipe B contacte le passeur ou la balle après que le mouvement vers l'avant a débuté et si la balle quitte alors la main du passeur, il s'agit d'une passe avant sans considération de l'endroit où la balle touche le sol ou un joueur (D.H. 2.19.2.1).

Ce qui indique que dès lors que le mouvement vers l'arrière débute, toute perte de balle sera considérée comme un fumble.

4.1.2.b Balle vivante rendue morte

- b. Si un arbitre donne un coup de sifflet intempestif ou si un arbitre donne un signal de balle morte pendant un tenu (Règle 4.1.3.k, m et n, D.H. 4.1.2 I-V) :

1. Quand la balle est en possession d'un joueur, l'équipe en possession peut choisir de mettre la balle en jeu, là où elle a été déclarée morte ou rejouer le tenu.
2. Quand la balle est libre suite à une balle lâchée, une passe arrière ou une passe illégale, l'équipe en possession peut choisir de mettre la balle en jeu à l'endroit où la possession a été perdue, ou rejouer le tenu

Exception : 1) Règle 12 (non prise en compte par la F.F.F.A.).

2) S'il y a clairement une réception, récupération ou une interception de la balle libre dans la continuité ou la simultanéité du coup de sifflet intempestif, alors la balle appartient à l'équipe en possession au point de récupération, et toute avance de la balle est alors annulée.

3) Quand il y a un coup de sifflet intempestif, et que dans la continuité ou la simultanéité, la balle sort des limites, ou une passe avant est jugée incomplète, ou un coup de pied dans la zone d'en-but, alors le coup de sifflet intempestif est ignoré.

Ce qui indique que lorsque le coup de sifflet intempestif retenti, et que rien ne change l'état de la balle dans la continuité, le coup de sifflet est ignoré, et le statut de la balle ou de l'équipe en possession confirmé. L'esprit des exceptions 2 et 3 sont donc en accord.

4.2.4.d Hors-limites au point d'avancée

- d. Le point d'avancée d'une balle déclarée hors-limites entre les lignes d'en-but est le point d'avance extrême (D.H. 8.2.1.I et D.H. 8.5.1.VII) [**Exception** : Quand un porteur de balle est en vol lorsqu'il franchit la ligne de touche, **incluant un porteur de balle marchant à grand pas**, le point d'avance extrême sera déterminé par la position de la balle lorsqu'elle franchit la ligne de touche (D.H. 8.2.1.II-III et V-IX).

Ce qui indique qu'un porteur de balle avançant à grand pas sera géré de la même façon qu'un porteur en vol.

7.2.4 Hors limites

DH IV. Sur un 4^{ème} tenu sur les B-7, le porteur A20 perd la balle sur les B-5 et la balle rebondit vers la zone d'en-but de B. Sur les B-3, B40 rabat la balle vers la ligne de fond. La balle est recouverte dans la zone d'en-but par A23. **RÈGLE** : l'équipe A ne peut bénéficier d'un fumble vers l'avant en 4^{ème} tenu, donc quand A23 recouvre la balle, cette dernière est replacée à l'endroit du fumble. La balle appartient à l'équipe B sur les B-5. Le fait de rabattre la balle est légal, donc il doit être ignoré. (Clarification d'un changement de possession, turnover on downs, par rapport à un safety).

Ce qui indique comment gérer ce type de situation.

7.3.10 Joueurs inéligibles au-delà de la zone neutre

ARTICLE 10. Aucun receveur inéligible à l'origine ne doit être ou avoir été à plus de trois yards au-delà de la zone neutre avant qu'une passe avant légale qui franchit la zone neutre ne soit lancée. Un joueur contrevient à cette règle lorsque n'importe qu'elle partie de son corps est au-delà de la limite de 3 yards. (**Exception** : si le passeur est légalement en train de lancer la balle et que la balle atterrie à proximité ou au-delà de la ligne de touche). (D.H. 7.3.10.I et III).

Ce qui indique clairement que dans ce cas, on ne tiendra pas compte de la position d'un joueur au-delà des 3 yards, si la passe n'a pas de conséquence sur le jeu, qu'elle sera incomplète. Une équipe a le droit de se débarrasser de la balle légalement, sans que ce type de positionnement n'ait de conséquences.

9.1.11.b Soulever, sauter – Leverage and leaping

- b. C'est une faute si un défenseur, en se déplaçant vers l'avant pour essayer de bloquer un coup de pied, **ou ce qui semble être un coup de pied**, sur un field goal ou une transformation, décolle ses pieds du sol puis traverse le plan ou saute par-dessus le cadre du corps d'un adversaire. Ce n'est pas une faute si le joueur est aligné dans une position stationnaire à moins de 1 yard de la ligne de mêlée quand la balle est "snappée".

Ce qui indique que même si le coup de pied n'en est pas un, ou bien qu'il n'a pas encore débuté, si un défenseur fait une action de ce type, ce sera une faute.

10.1.1.a Comment et quand une pénalité est finalisée

- a. Une pénalité est finalisée quand elle est acceptée, déclinée, **compensée** ou annulée conformément à la règle ou quand le choix paraît évident à l'arbitre principal.

Ce qui indique que la compensation indique que la pénalité est finalisée. Accepter la pénalité c'est demander à ce que les yards soient appliqués, décliner c'est que l'on refuse de l'appliquer, compenser c'est quand une faute de A peut compenser une faute de B et donc il faut rejouer le tenu, annulée c'est qu'il n'y a pas de faute sur le jeu.

Règle 12

Non applicable en France

BULLETIN N°1 CFO

Quelques cas et exemples sont donnés pour la compréhension des règles et des articles concernés :

Formation d'un Mur Illégal – Illegal Wedge formation – Règle 6-1-10

Cas 1 : Pendant un coup de pied libre, kickoff, depuis les A-35, très haut et long, vers le plot d'entrée de la zone d'en-but, où B22 est en position pour réceptionner la balle. Cette dernière a) heurte B22 sur la grille de son casque alors qu'il est sur les B-3, rebondit vers l'avant puis sort en touche sur les B-10. b) touche le sol sur les B-3, et sans qu'elle ne soit touchée par un joueur, sort en touche sur les B-2. Pendant le coup de pied, B56 et B44 forment un mur sur la ligne des B-40.

Règle : L'intention de la règle 6-1-10 est qu'il n'y a pas de faute pour un mur illégal si le résultat du jeu est un touchback, une faute pour un coup de pied libre en touche ou sur un jeu d'arrêt de volée, fair catch. Basé sur cette interprétation, a) faute pour mur illégal. Après application, balle à B, 1^{er} & 10 @ B-5. B) faute pour coup de pied en touche et non pour un mur illégal.

Signal d'arrêt de volée illégal – Invalid Fair Catch Signal – Règle 2-8-3

Cas 2 : Pendant un jeu de coup de pied de mêlée depuis les A-20, le receveur B44 est dans la zone d'arrivée de la balle et pointe la balle. Alors que B44 est en position, a) il monte sa main en dessous du niveau de ses épaules en ne faisant aucun mouvement latéral. b) il monte sa main en dessous du niveau de ses épaules et fait un mouvement latéral. c) il monte sa main juste au-dessus du niveau de ses épaules en ne faisant aucun mouvement latéral.

Règle : la règle 2-8-3 précise qu'un mouvement ne remplissant pas tous les critères pour un mouvement légal est un mouvement illégal. En complément, et par interprétation, le receveur est autorisé à pointer la balle aussi longtemps que ses mains restent sous l'épaule et qu'il n'y a pas de mouvement latéral. Pour les 2 cas, b) et c), cela est un signal d'arrêt de volée illégal. Pour a), ce n'est pas considéré comme un signal, légal ou illégal, et l'équipe B est autorisée à récupérer la balle et l'avancer.

Faux départ – False start – Règle 7-1-2

Cas 3 : L'équipe A est en 3^{ème} & 3 @ B-40. Le quarterback A12 est en formation shotgun, et a) tape dans ses mains sans changer de position et sans bouger. b) tape dans ses mains en balançant ses épaules et ses mains vers l'avant dans un mouvement exagéré simulant le début du jeu.

Règle : la règle 7-1-2-b-4-c précise que c'est un faux départ si le quarterback fait un quelconque mouvement rapide ou saccadé, qui simule le départ du jeu. a) pas de faute. b) faux départ.

Passe au-delà de la zone neutre – Règle 2-19-3

Cas 4 : Le quarterback A12 lance une passe avant légale, et le receveur A88 touche en premier la balle alors qu'elle est 1 yard et demi au-delà de la zone neutre, mais son pied arrière est en deçà de la zone neutre.

Règle : la passe avant légale a franchi la zone neutre. La règle 2-19-3-a stipule que la passe franchi la zone neutre quand elle touche quoique que ce soit au-delà de la zone neutre. Cependant, de par la règle 2-19-3-a, la passe franchi la zone neutre une fois que la balle est au-delà de la zone neutre quand A88 la touche. Le principe pour une passe qui franchi la zone neutre est l'endroit où est la balle lorsqu'elle touchée.

Balle morte et balle libre – Règle 12-3-3 : règle liée à la révision vidéo non utilisée en France, mais dont la gestion de la situation donne une décision importante accordant soit 6 points, soit 2 points.

Cas 5 : le quarterback A12 est heurté lorsqu'il est en train de lancer une passe avant, et l'Arbitre Principal juge une passe avant incomplète. La balle rebondit au sol et part vers l'arrière et rentre dans la zone d'en-but de l'équipe A. Elle est recouverte par plusieurs joueurs cherchant à s'en assurer la possession. La balle est clairement dans la zone d'en-but. Après la révision vidéo, il est clair que A12 perd la balle et que c'était donc un fumble.

Règle : S'il n'est pas clair et certain de savoir que l'équipe B a la balle en possession à la fin du jeu, un touchdown ne peut être accordé. Cependant, la balle est clairement dans la zone d'en-but, en possession de quelqu'un, rendant la balle morte, c'est donc un safety. Si la décision prise sur le terrain pour une passe incomplète est changée en perte de balle, fumble, donc un safety est accordé à l'équipe B.

Il est ici question de démontrer la prise de décision sur le terrain, et qu'en fonction, les points accordés ne sont pas les mêmes, vis-à-vis de la situation. Avec les règles FFFA (il n'y a pas de révision vidéo), la décision de l'arbitre Principal jugeant une passe incomplète, il manque un coup de sifflet pour déclarer la fin du jeu, c'est la discussion entre arbitres qui déterminera la décision finale, car dans la continuité, ce sont les juges de ligne et de chaîne qui sont les mieux placés pour juger si une passe est vers l'avant ou vers l'arrière. Si nous restons sur le jugement de l'arbitre principal, jeu suivant au point précédent, ou fin de série si nous étions en 4^{ème} tenu, balle à l'équipe B.

BULLETIN N°2 CFO

Quelques cas et exemples sont donnés pour la compréhension des règles et des articles concernés :

Coup de pied illégal – Illegal Kick – Règles 2-16-3, 2-16-6 & 6-1-2

Après un TD et une transformation à 2 points, l'équipe A est menée 22-24 avec 00:55 à jouer dans la 4^{ème} quart temps. L'équipe A va tenter un coup de pied court, on-side kick, depuis les A-35. Le botteur A90 tient la balle comme si il allait tenter un drop, puis il la lance en l'air, elle retombe juste derrière la ligne de retrait de l'équipe A, puis alors qu'elle est rebondit en l'air, il botte la balle.

Règle : coup de pied illégal, faute de balle morte. Pénalité, 5 yards depuis le point précédent. Ce coup de pied ne complète pas les éléments requis pour le qualifier comme un drop d'après la règle 2-16-3. Pour qu'il soit légal, le botteur doit frapper la balle au moment où elle touche le sol. La règle 2-16-6 permet uniquement un coup de pied placé ou un drop, ce coup de pied n'est donc pas légal. L'application de la pénalité est en accord avec la décision homologuée DH 6-1-2- I.

BULLETIN N°3 CFO

Quelques cas et exemples sont donnés pour la compréhension des règles et des articles concernés :

Les 2 cas concernés par ce bulletin, sont des cas de gestion d'un joueur ayant commis une faute comme targeting et la gestion via les règles NCAA concernant les expulsions et les suspensions.

Juan Perez-Canto
Matthieu Lermier
Olivier Lebraud