



Introduction

Un bon placement et une bonne qualité de déplacement sont essentiels pour faciliter le jugement des arbitres. Savoir quoi faire, où aller... dans n'importe quelle situation permet d'anticiper les actions des joueurs.

Ce manuel des mécaniques « rapides » reprend les points essentiels du livre des mécaniques. Mais en cas de doute, toujours se référer aux Mécaniques officielles.

Sommaire

Mécaniques à 7 ou à 8

Mécaniques à 6

Mécaniques à 5

Mécaniques à 4

Mécaniques à 3

Les points vus dans chaque section : tirage au sort, coup de pied libre (Kickoff), mêlée, jeux à proximité de la ligne d'en-but (5-20 yards), jeux à proximité de la ligne d'en-but (0-5 yards), coup de pied de dégagement (Punt), coup de pied placé (Field goal) ou transformation

Flager / Flager et Siffler

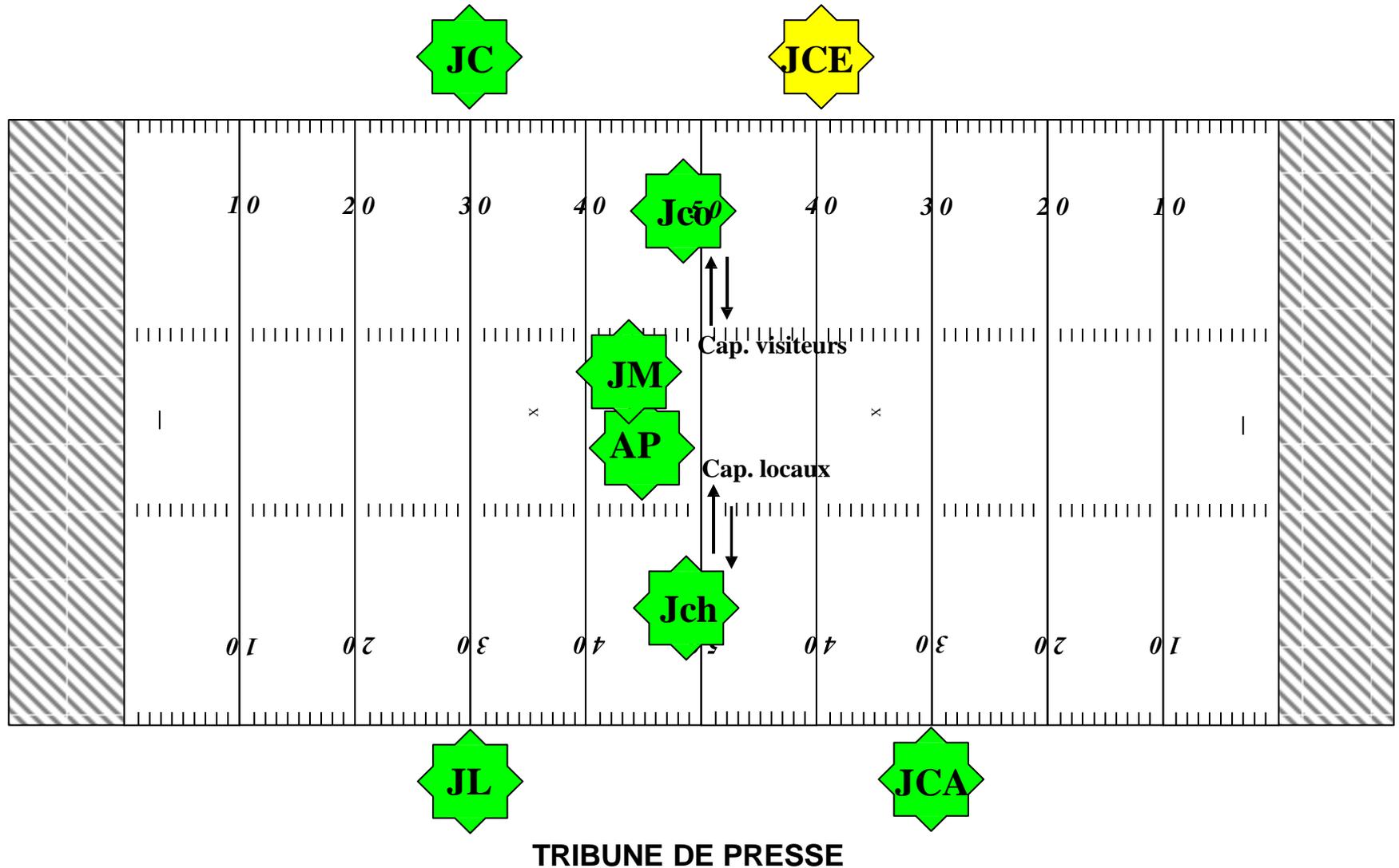
Blocages sous la ceinture

Point d'attaque

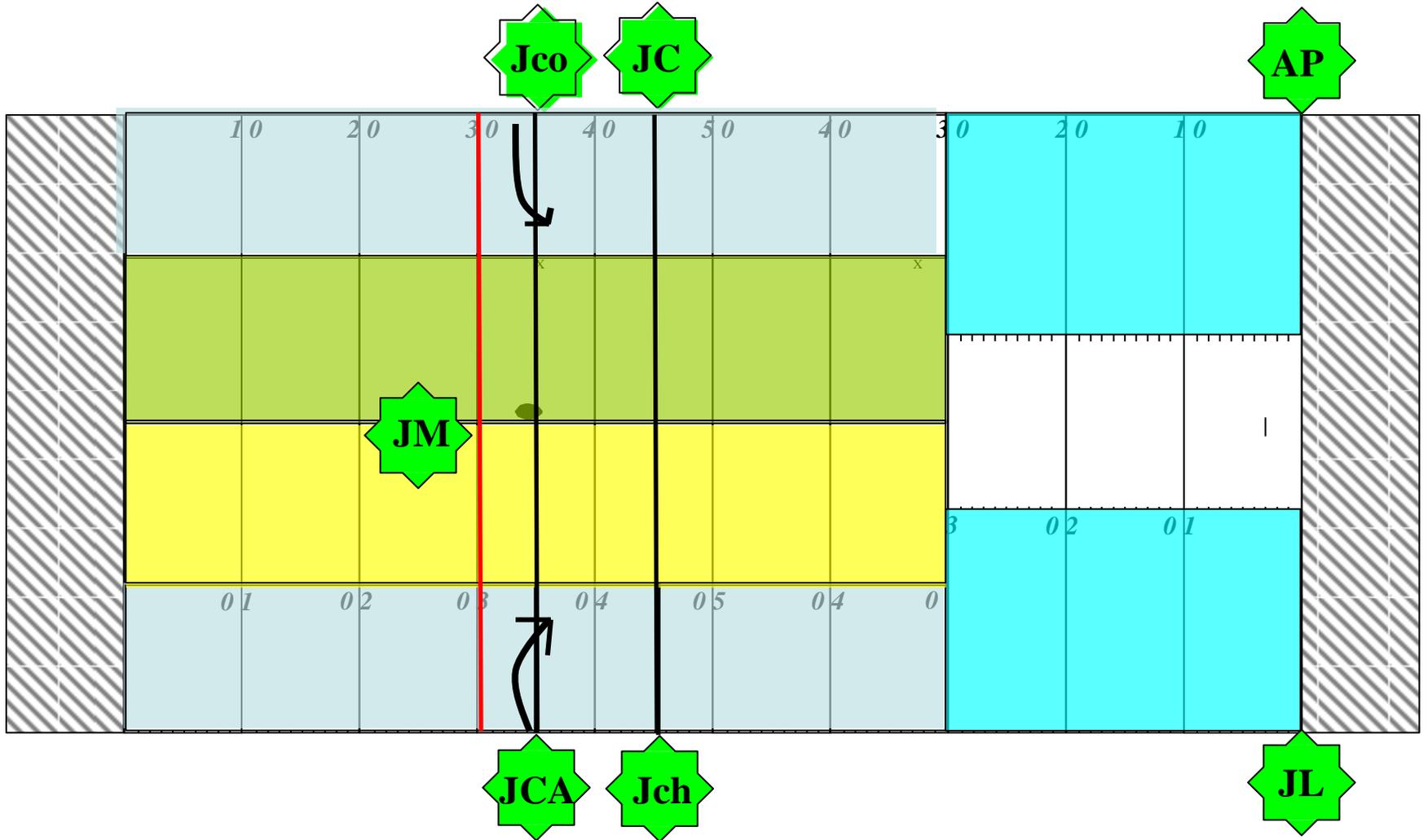


Veille règlementaire : Juan PEREZ CANTO

TIRAGE AU SORT à 7 ou à 8



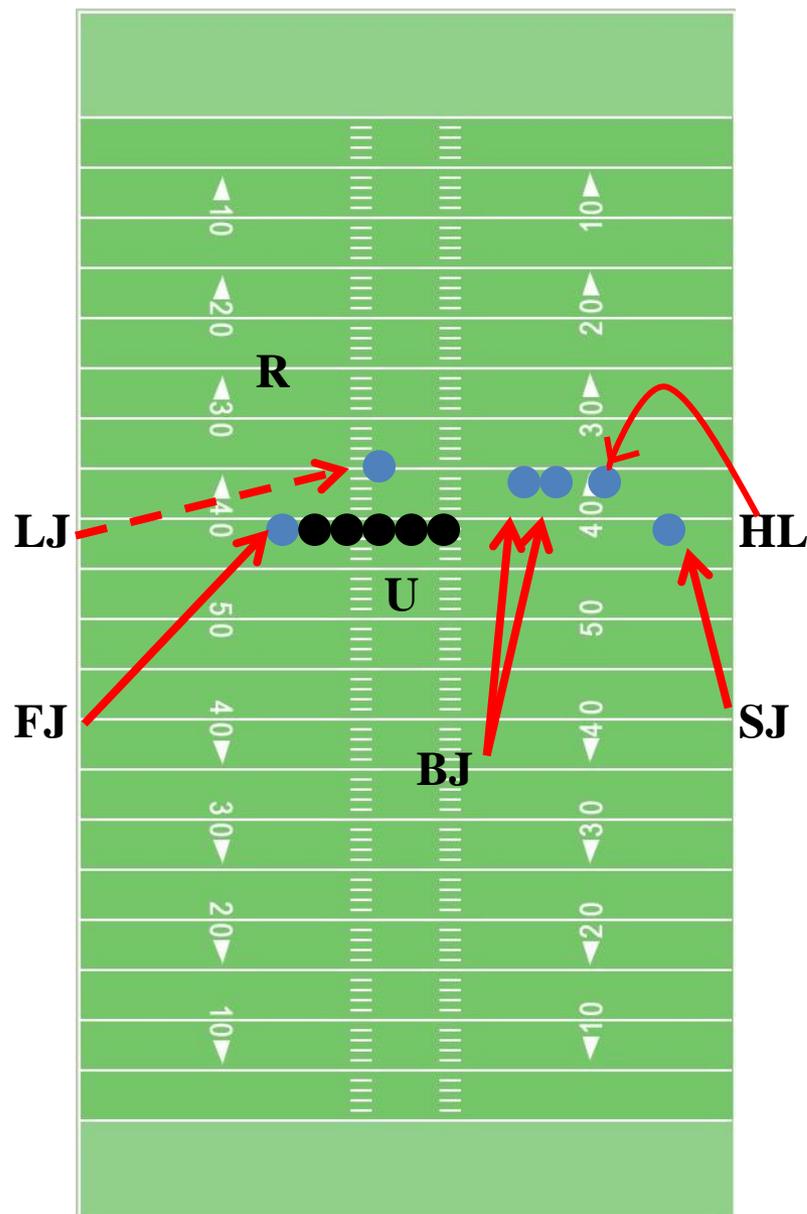
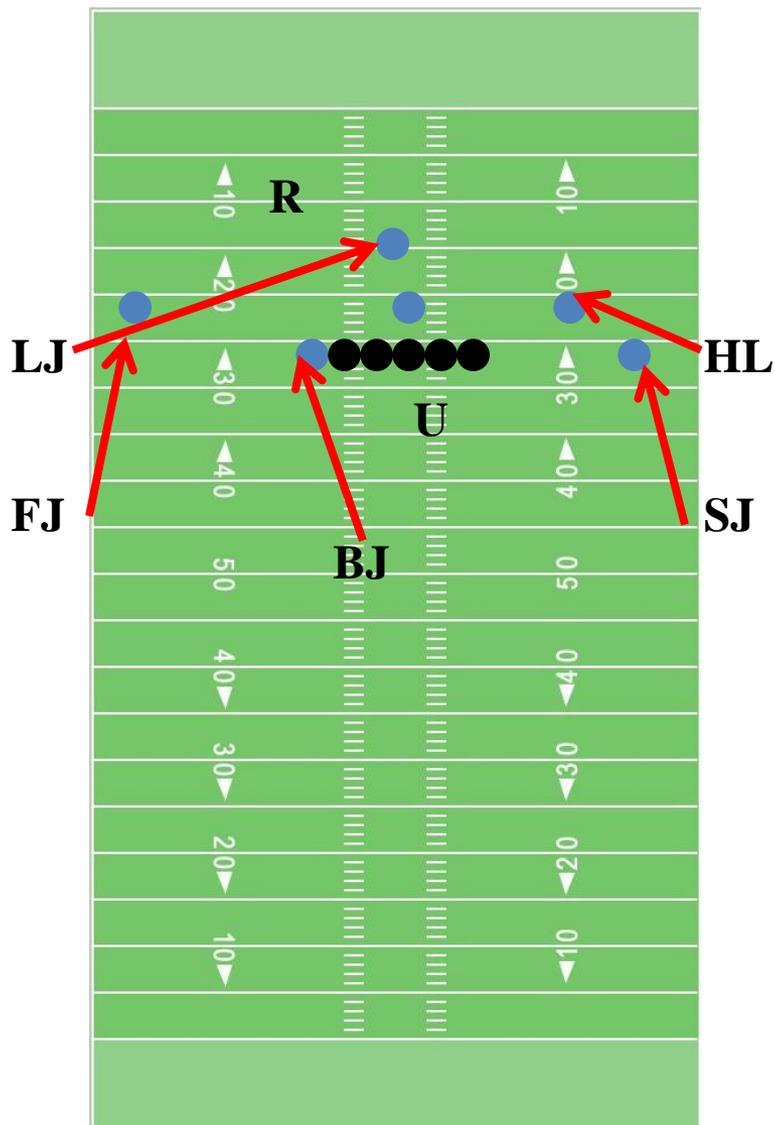
KO court à 7



TRIBUNE DE PRESSE

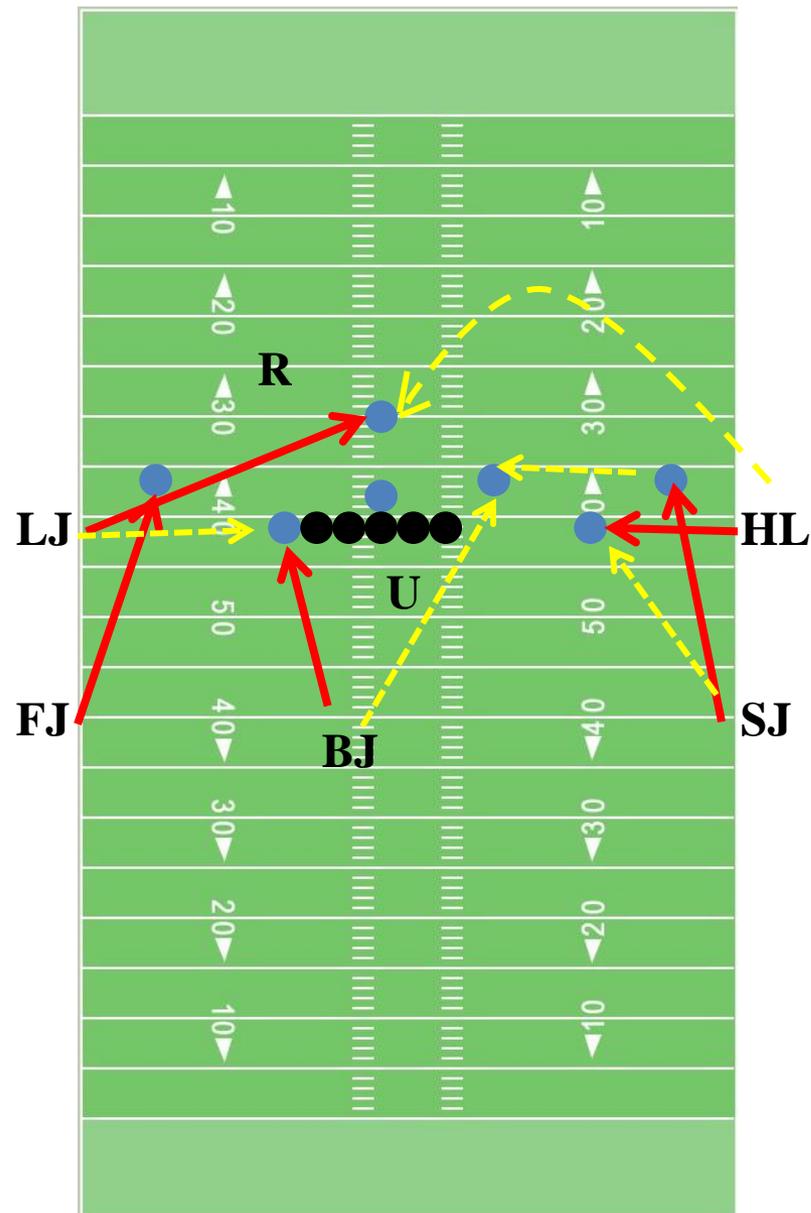
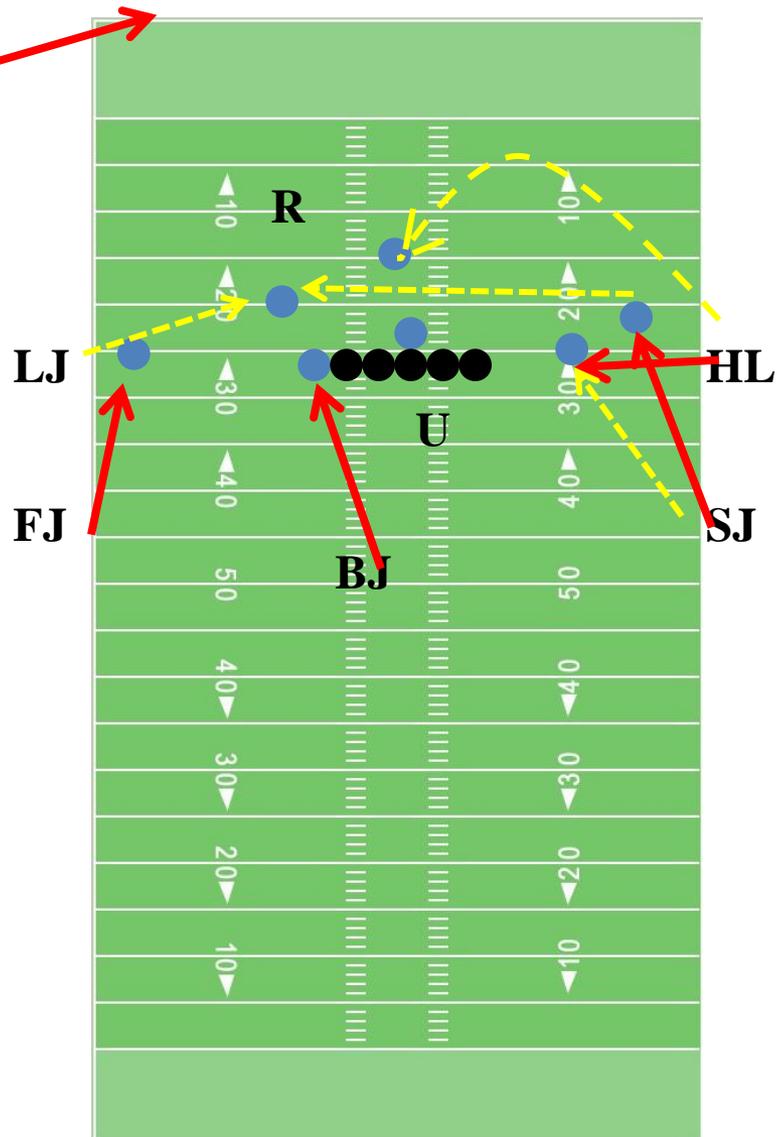
Si le CDP court est en fait un CDP long, alors JCA et Jch entrent jusqu'aux 9 yards

Exemples sur les clés à 7

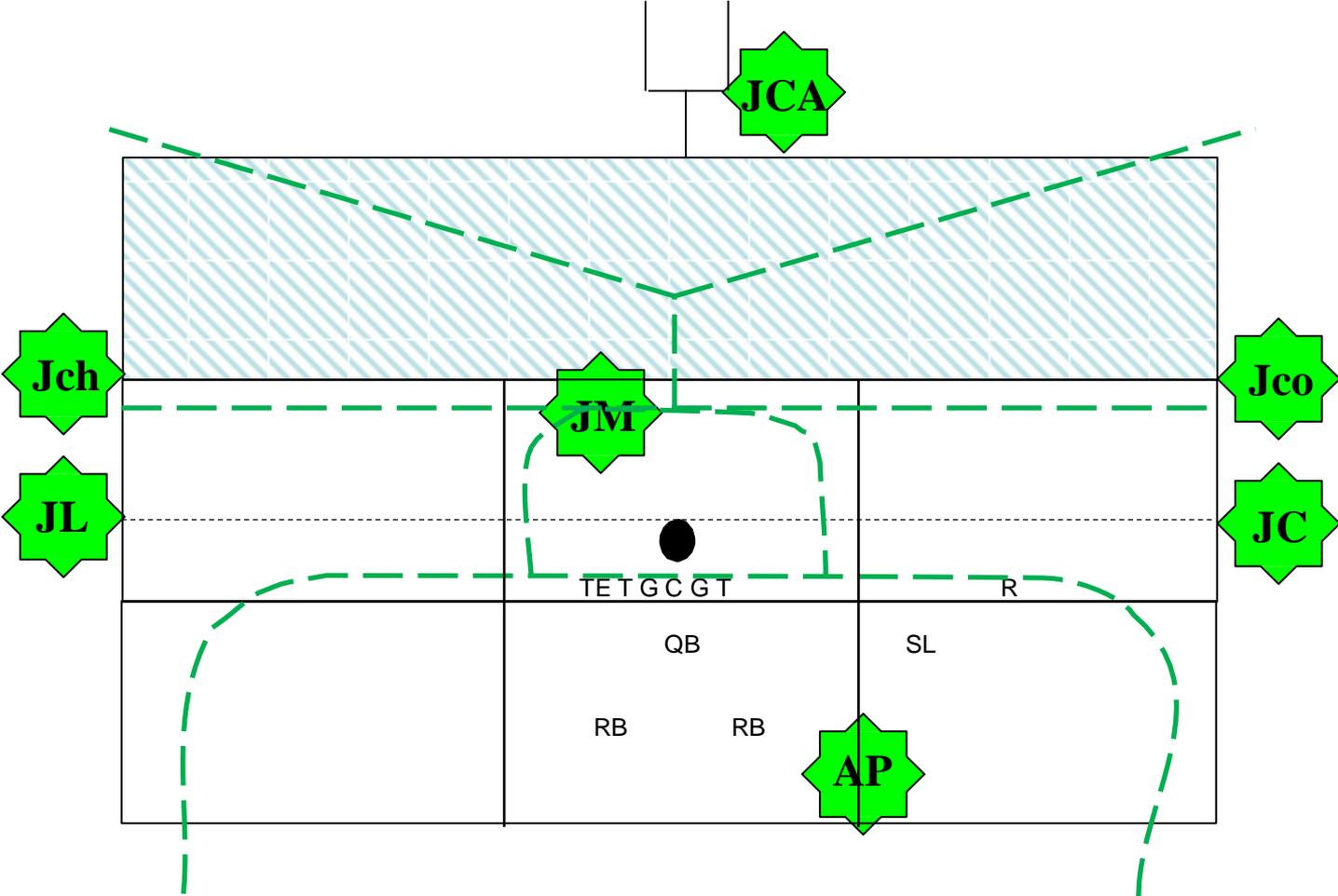


BJ sur les 2 intérieurs,
si 2 intérieurs séparés, en parler en conférence

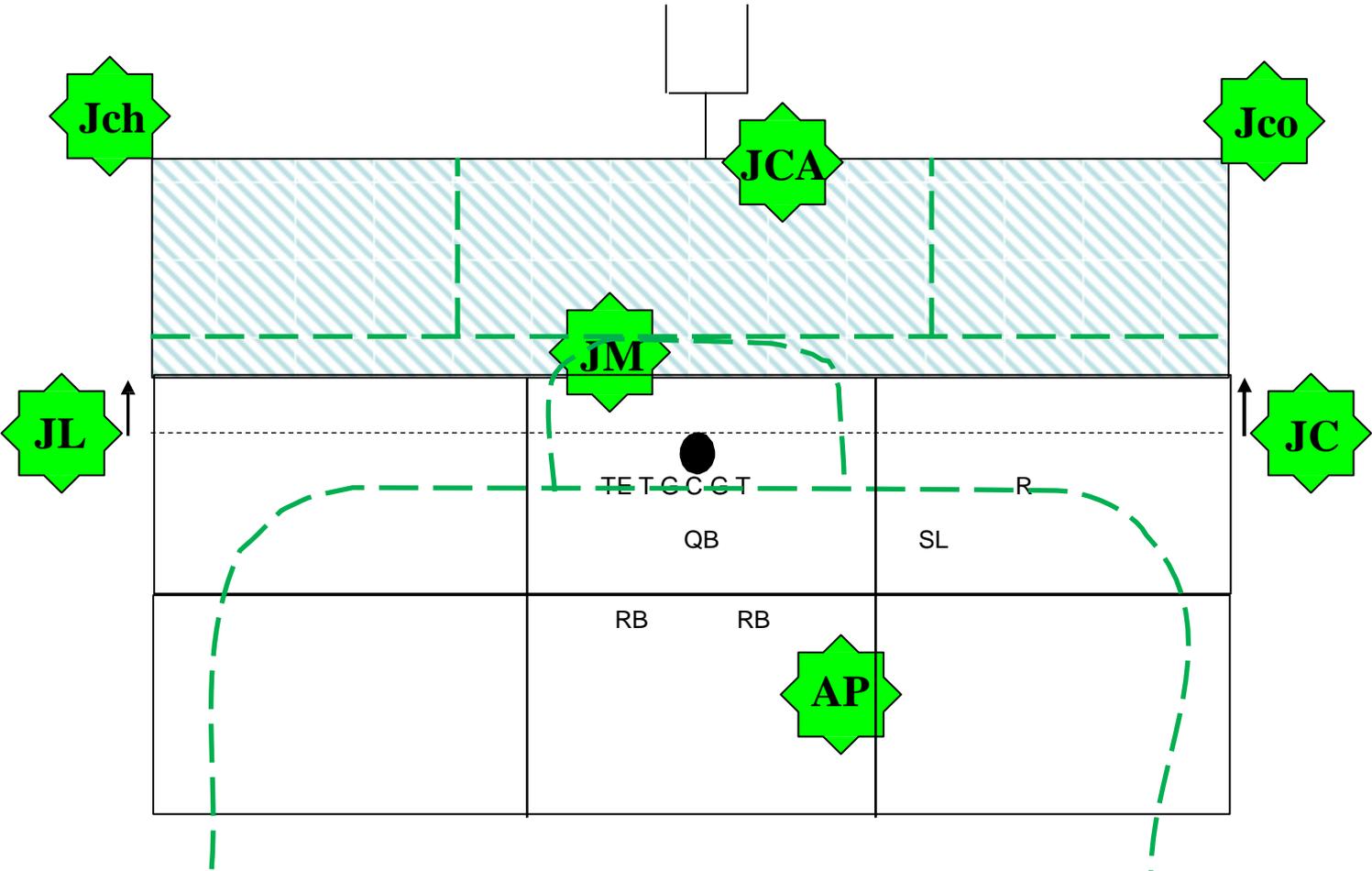
Exemples sur les clés à 7



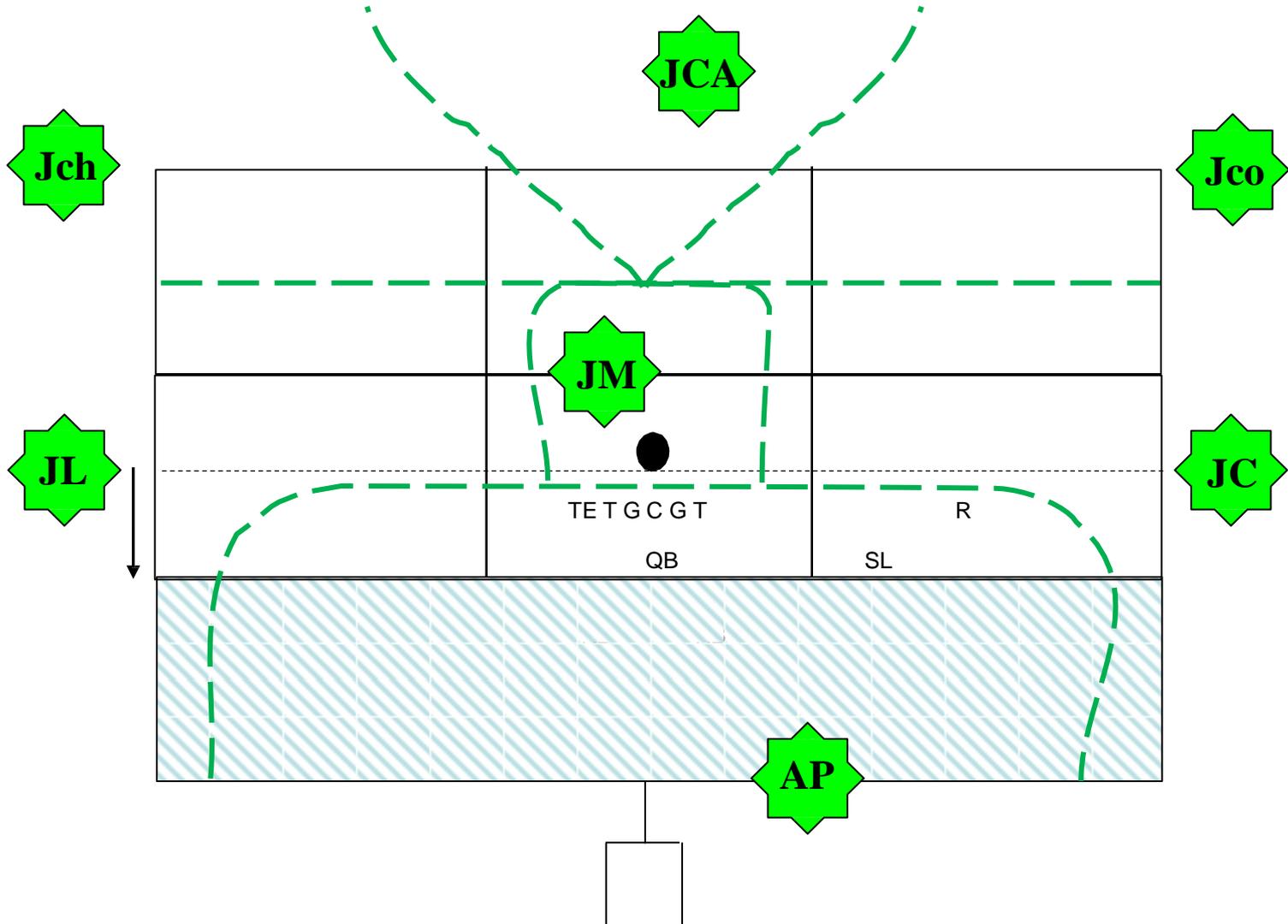
Couverture à 7 LEB de B entre 5 et 20 yards



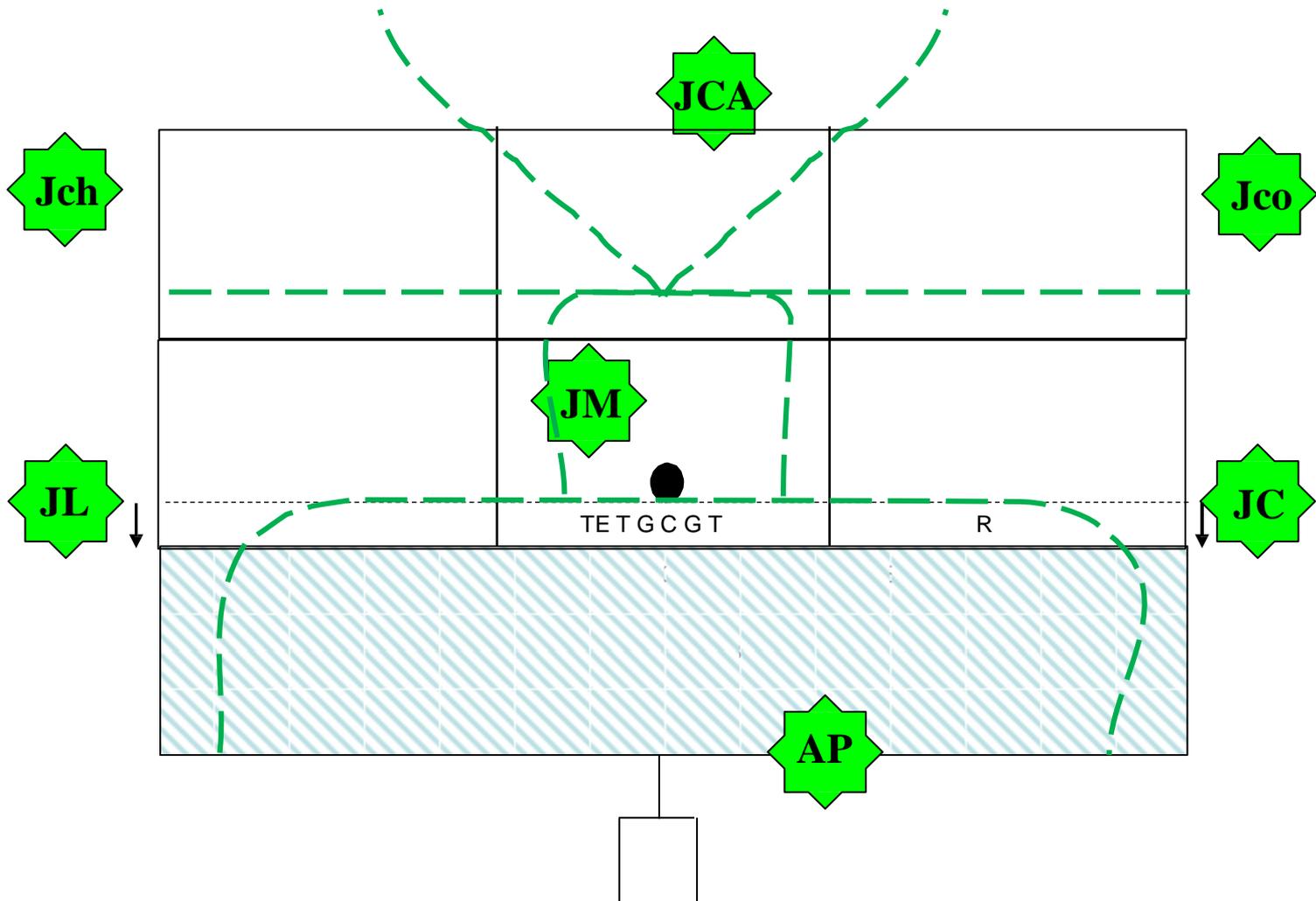
Couverture à 7 LEB de B entre 5 yards et la LEB



Couverture à 7 LEB de A entre 5 yards et 2 yards

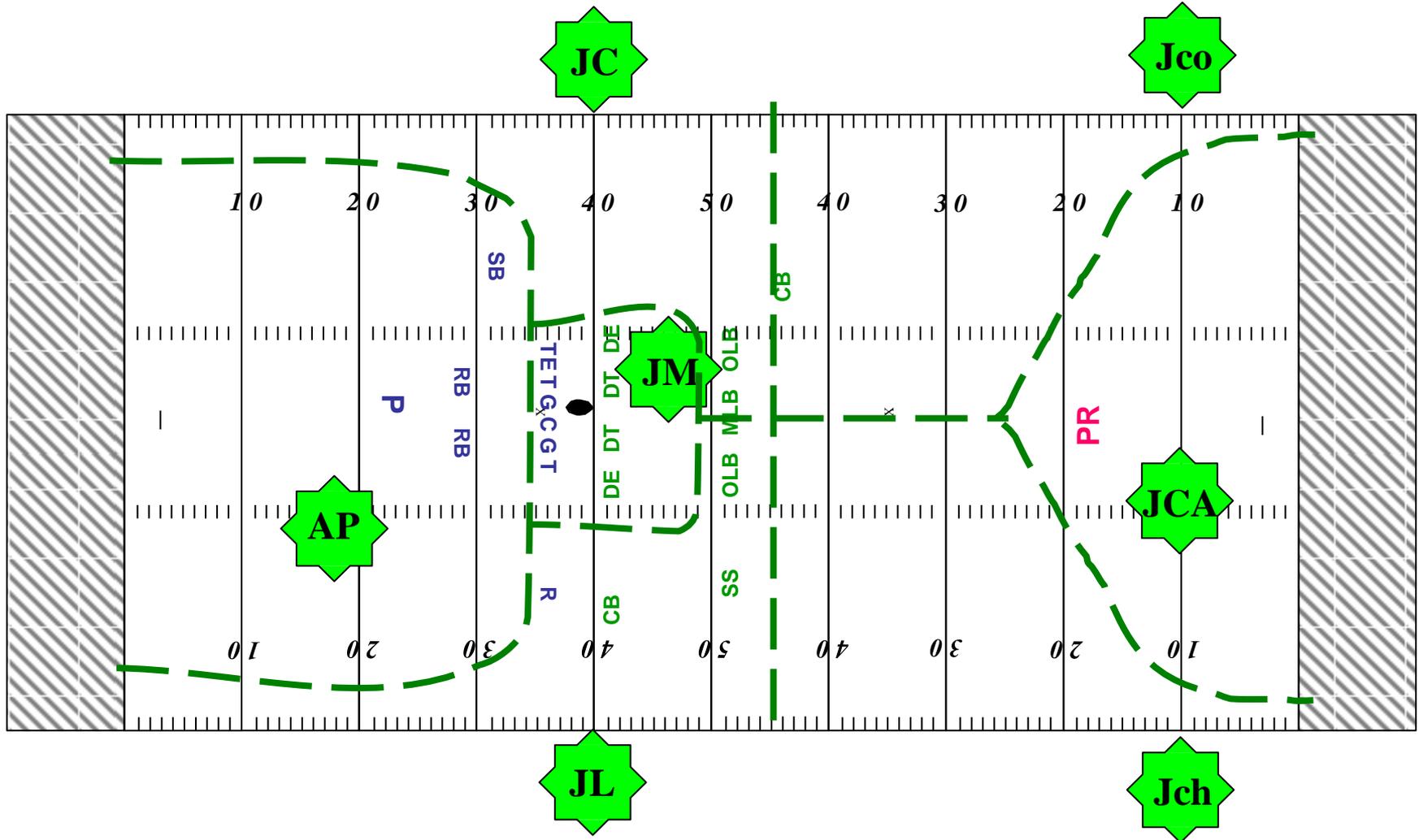


Couverture à 7 LEB de A entre 2 yards et la LEB

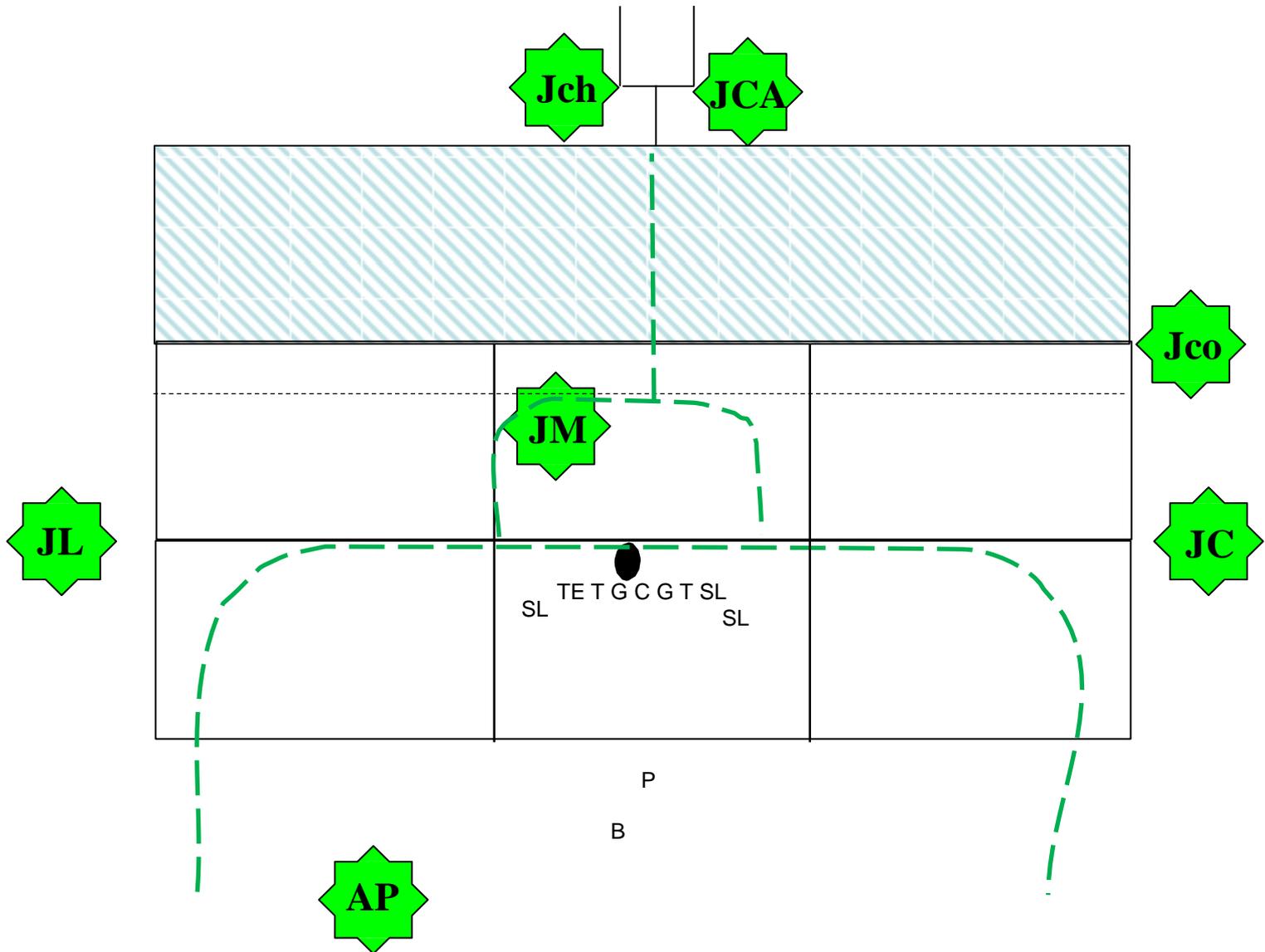


Jco/JCA/Jch même niveau
JCA 5/5 derrière le retourneur sauf si sur LeB

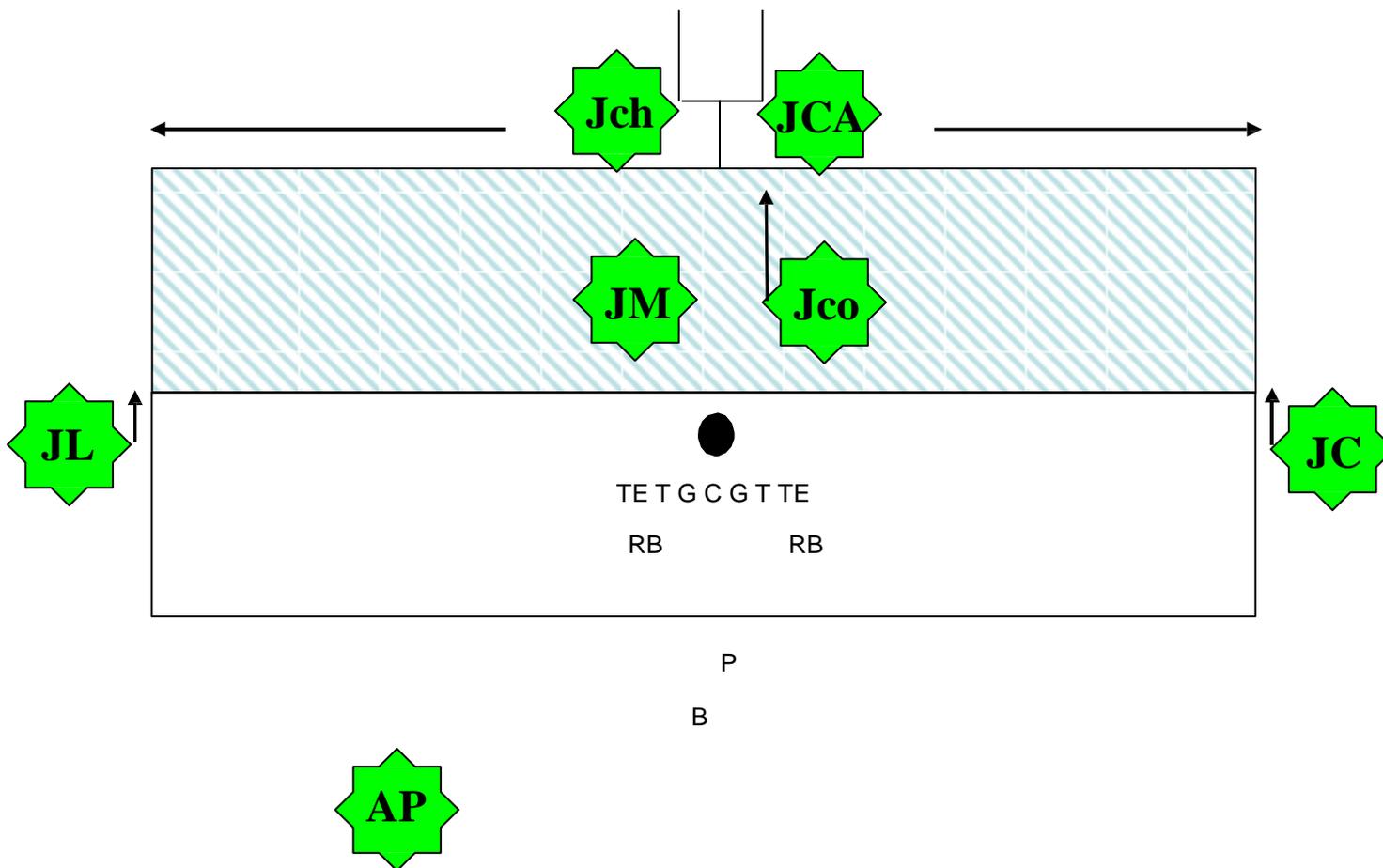
Punt à 7



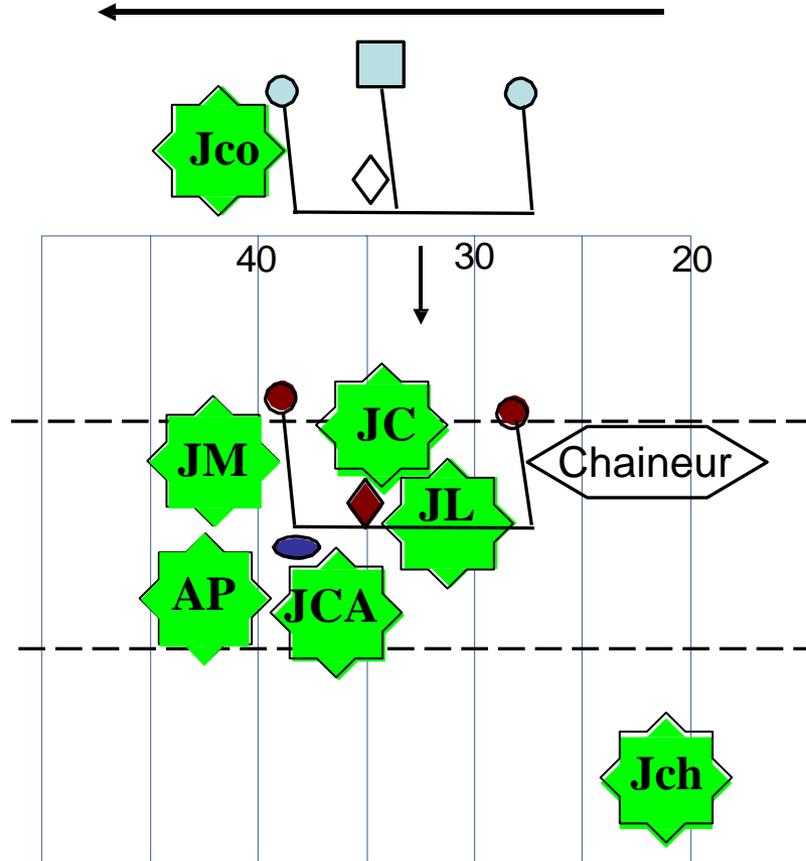
MECANIQUE FG PROCHE à 7 à plus de 5 yards



MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 7 entre 5 yards et la LEB

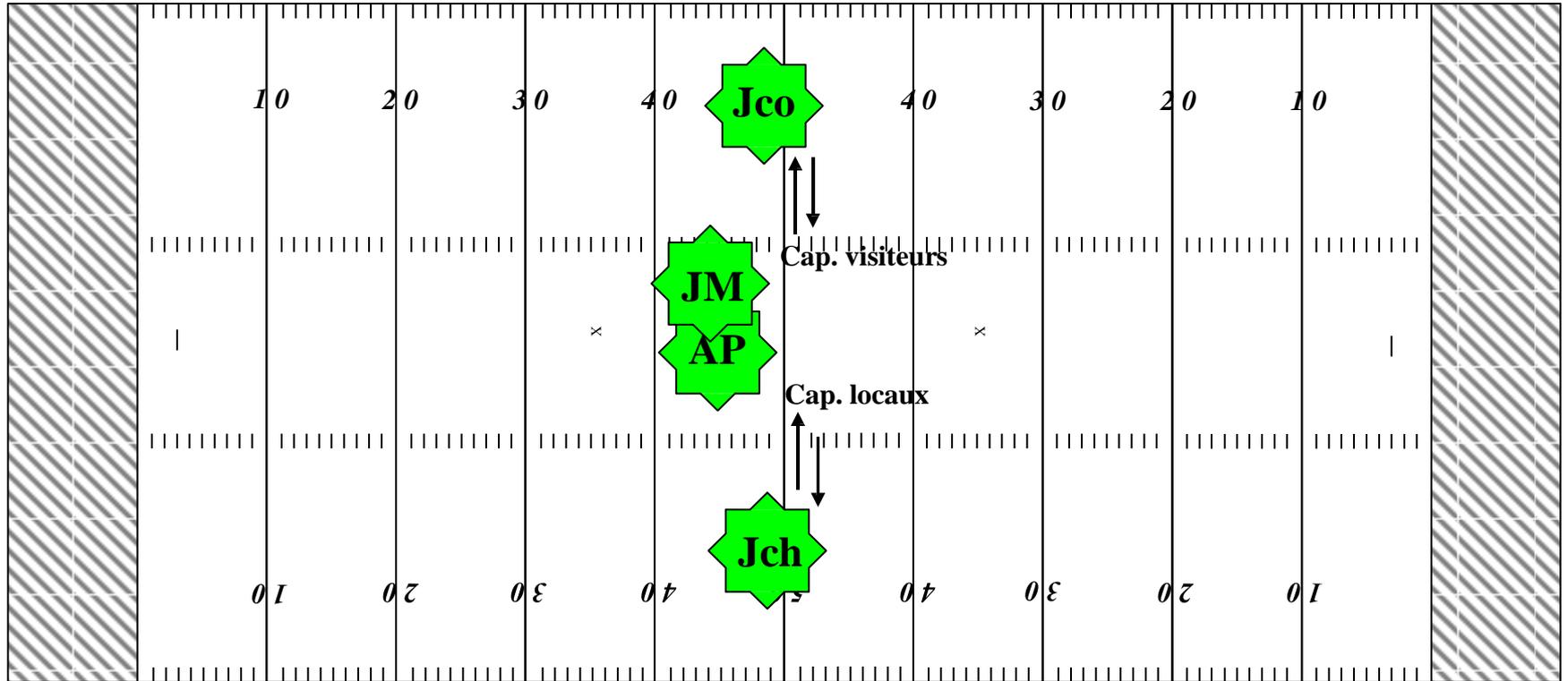


MESURES à 7



TIRAGE AU SORT à 6

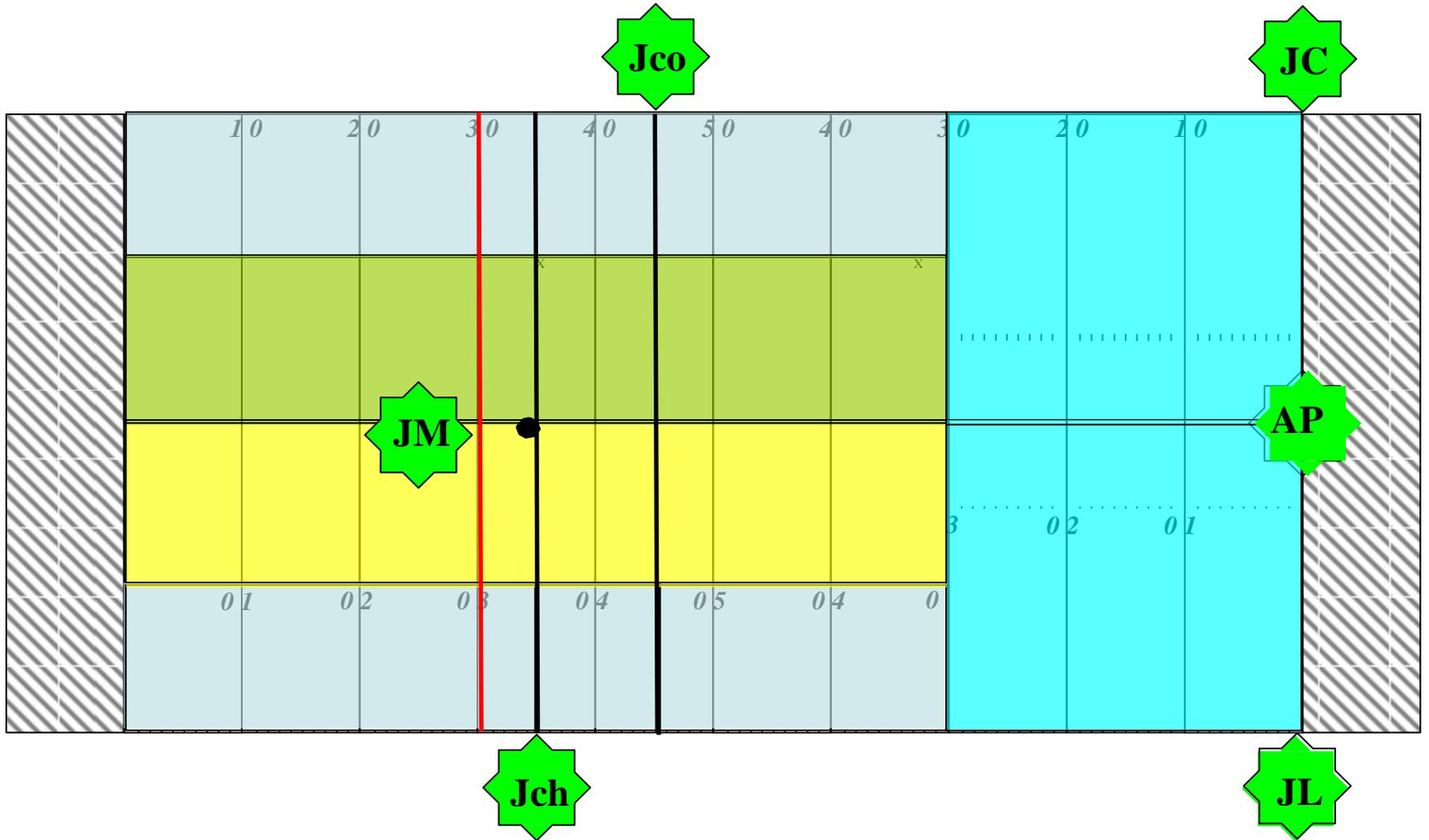
JC



JL

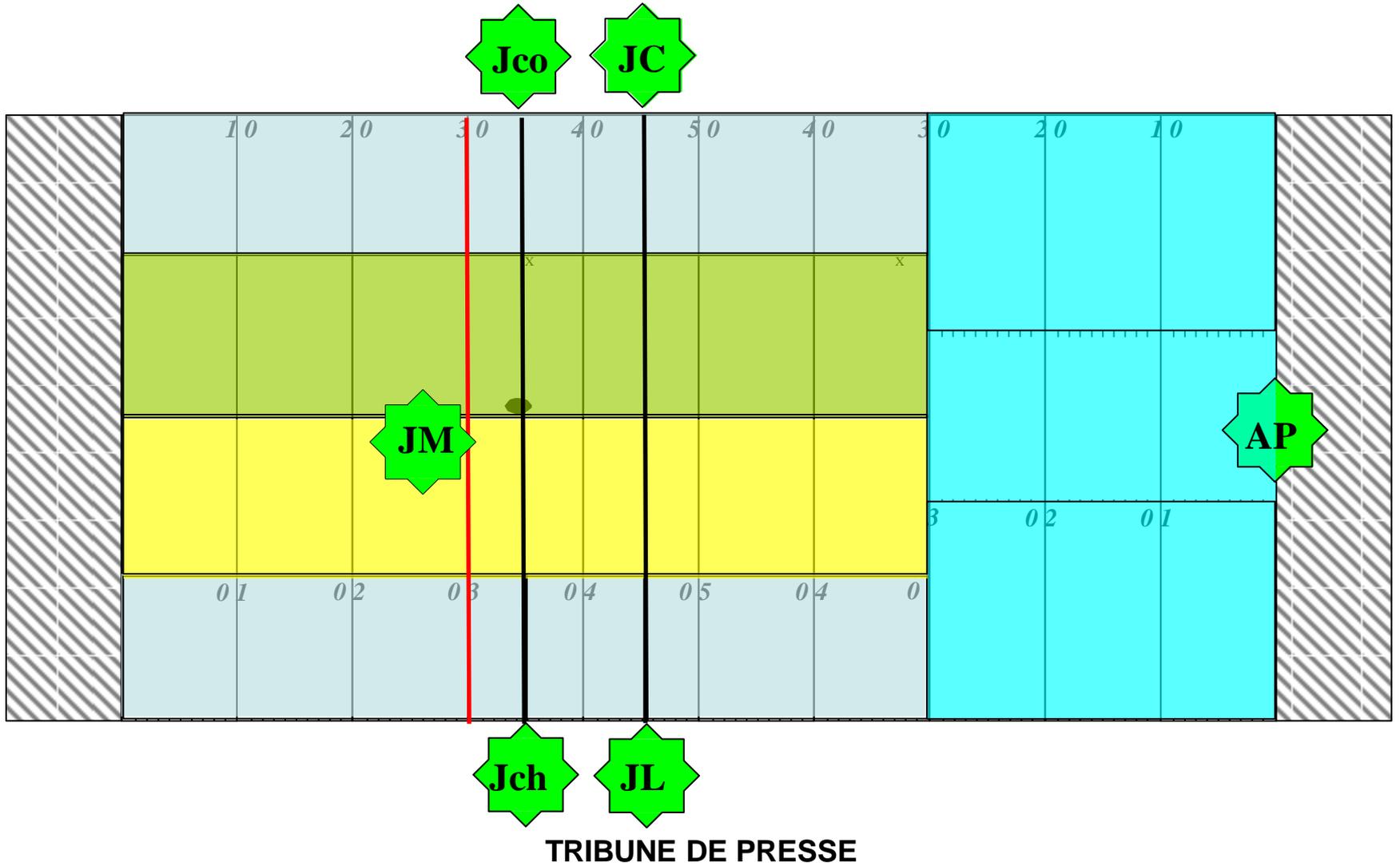
TRIBUNE DE PRESSE

KO long à 6

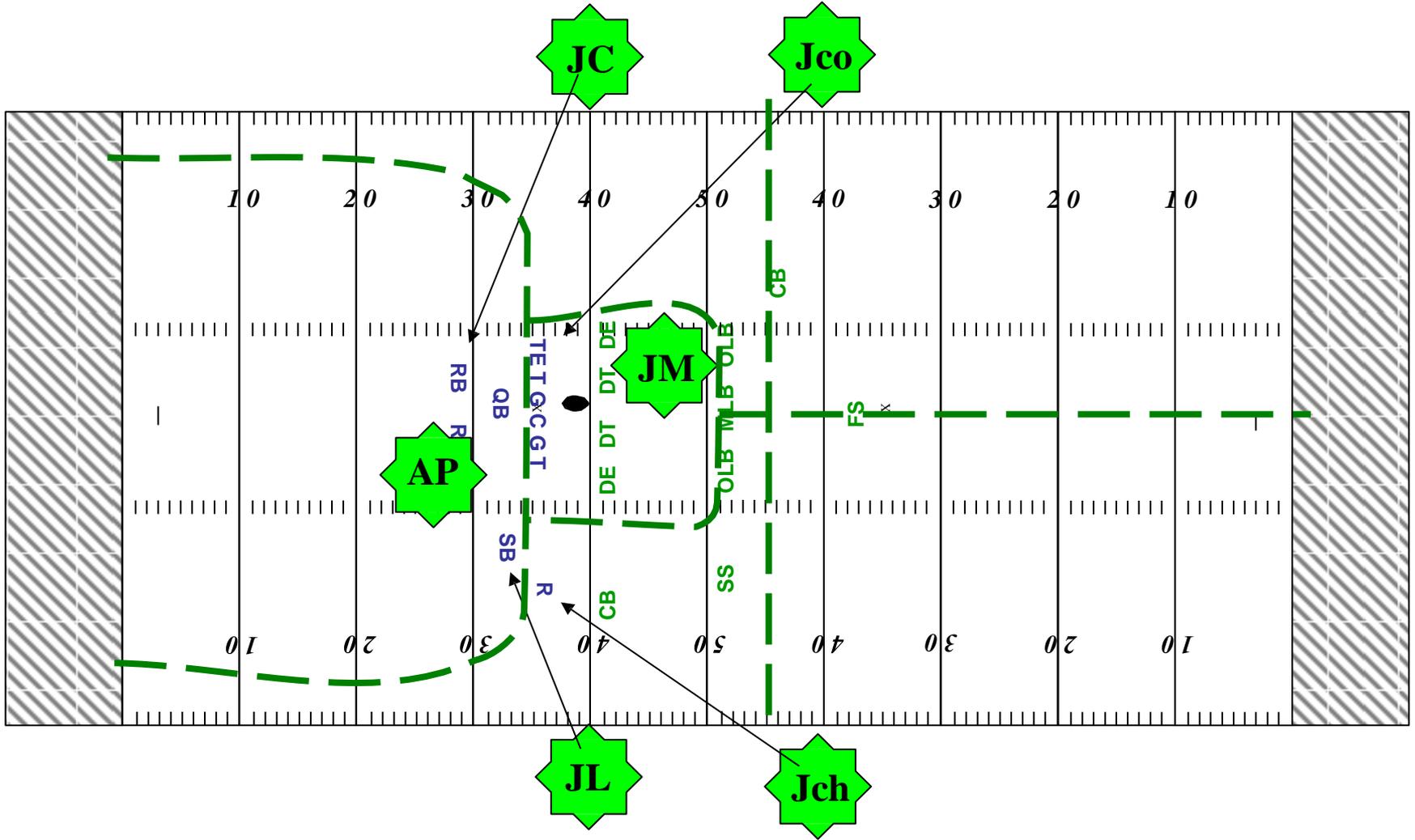


TRIBUNE DE PRESSE

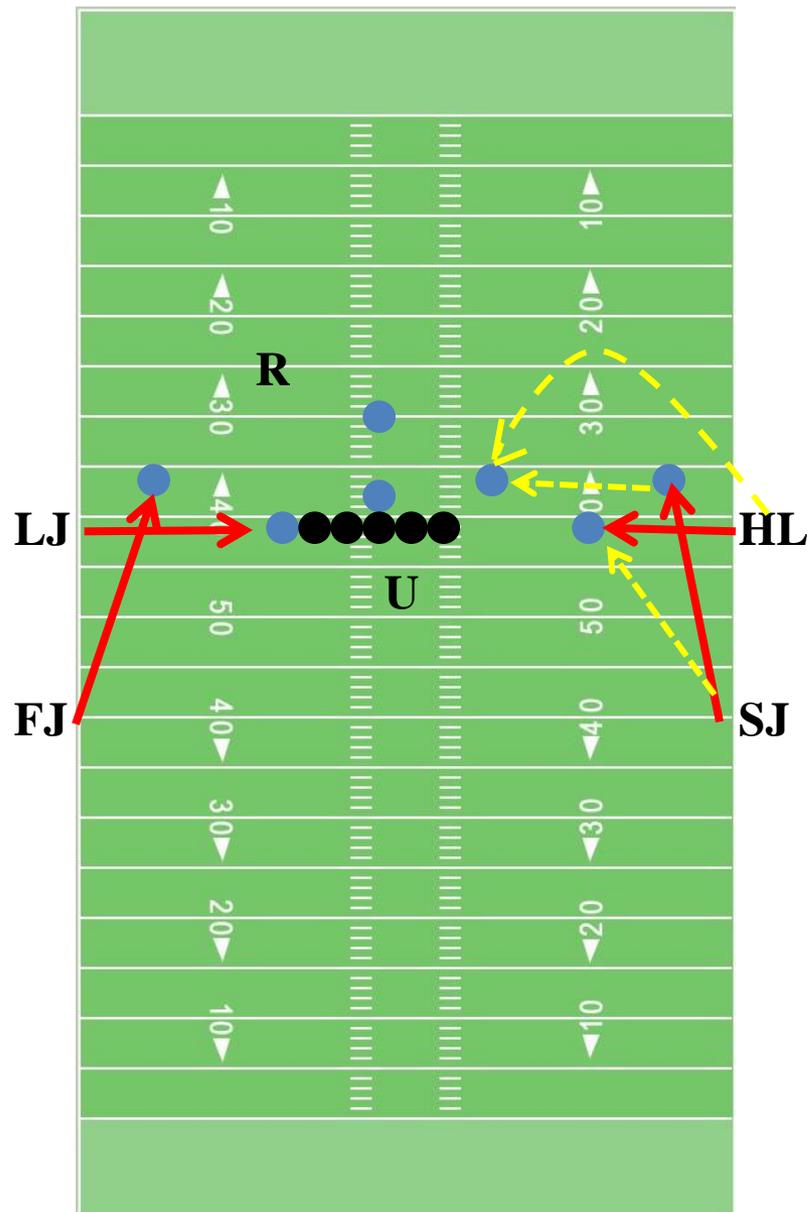
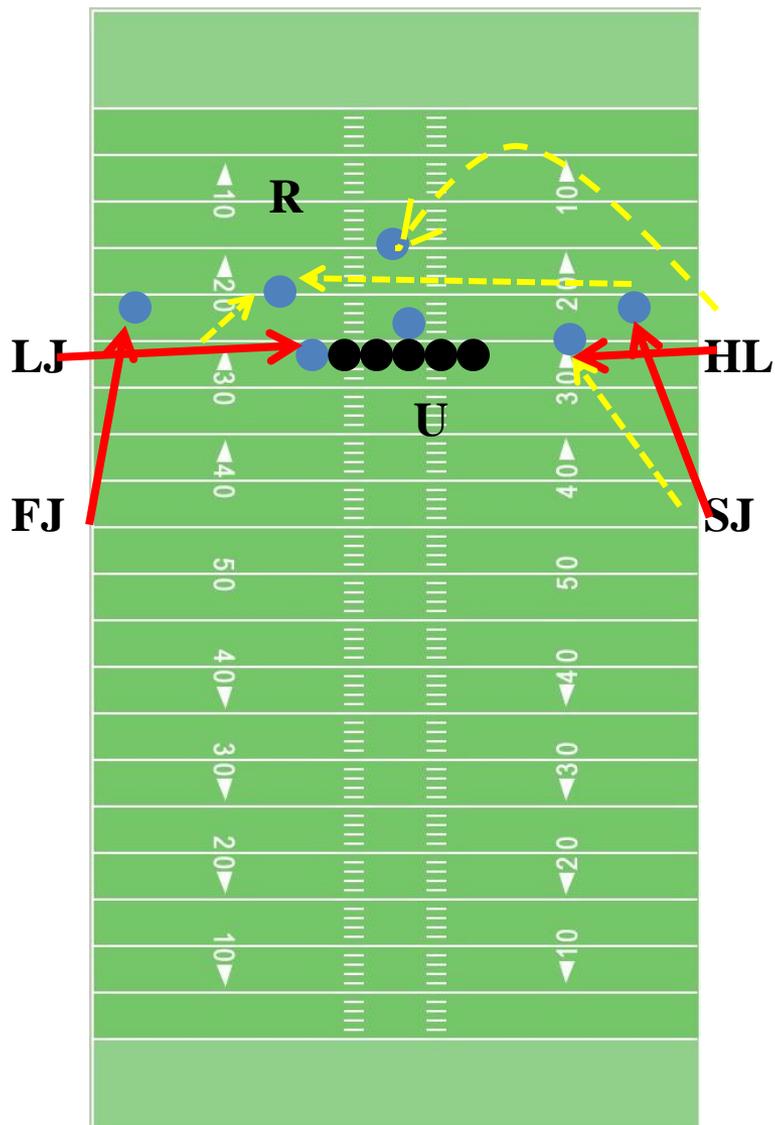
KO court à 6



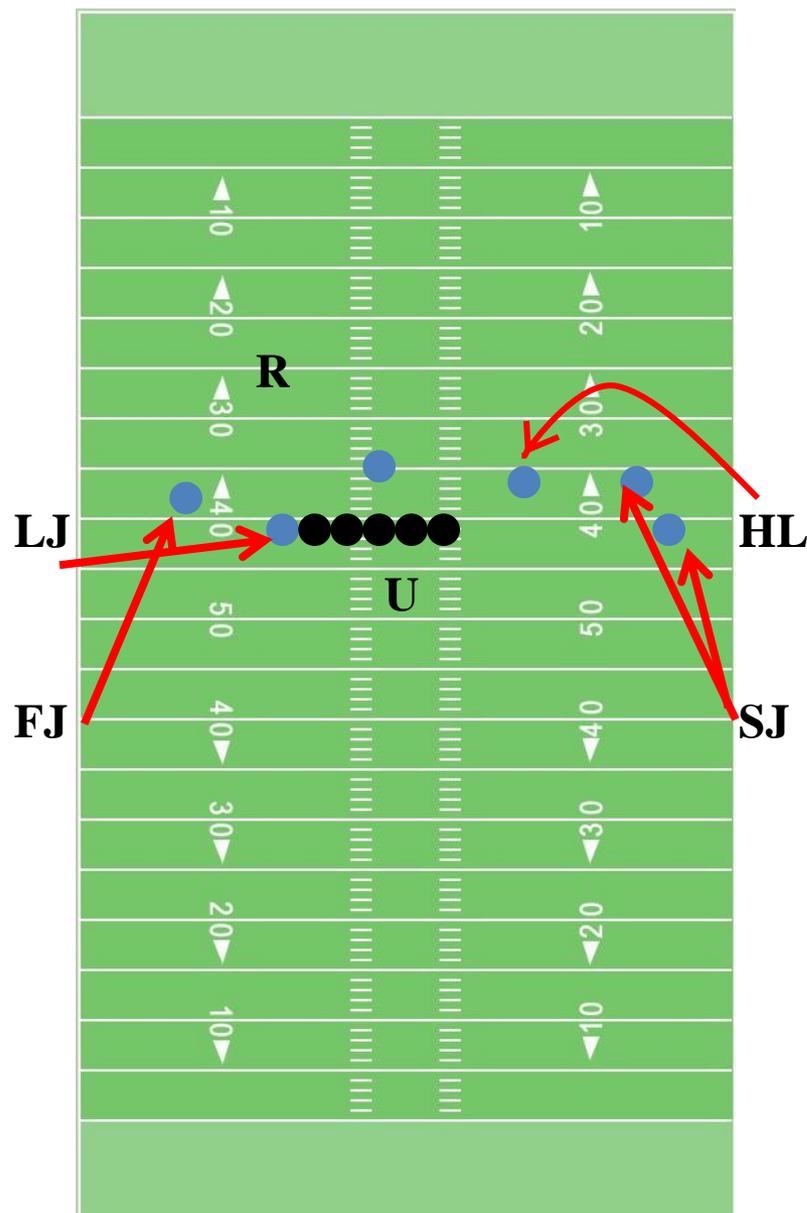
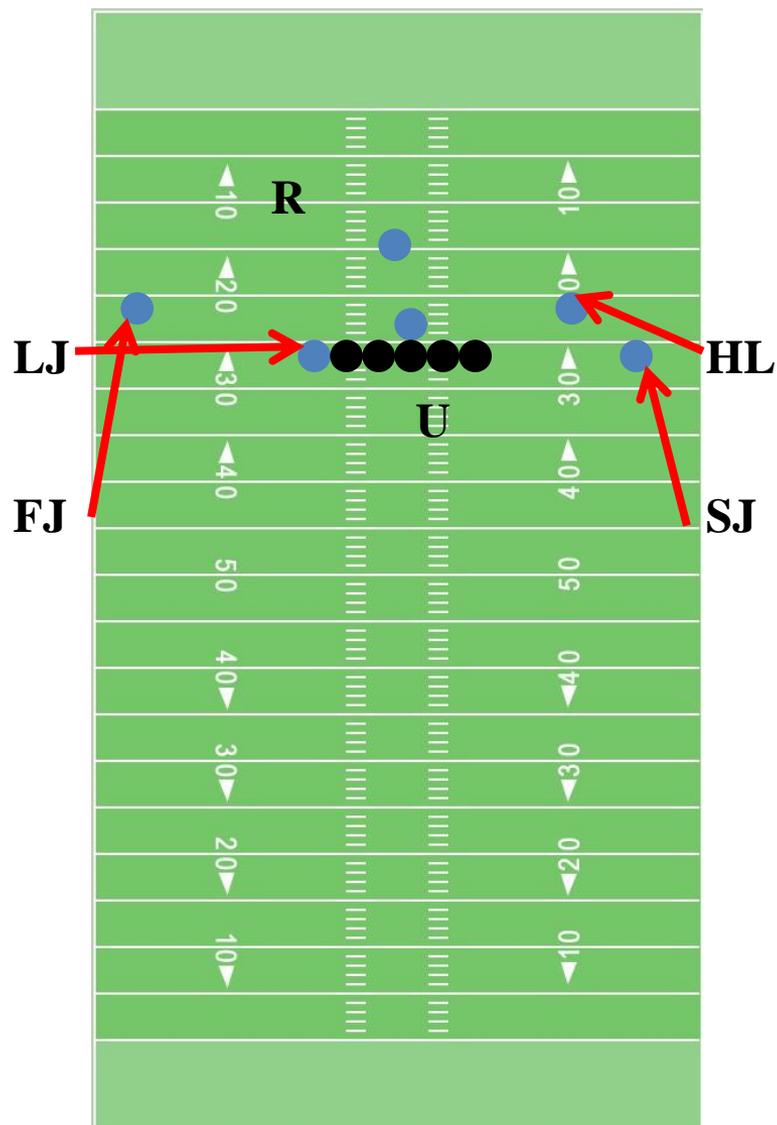
Mêlée à 6



Exemples sur les clés à 6

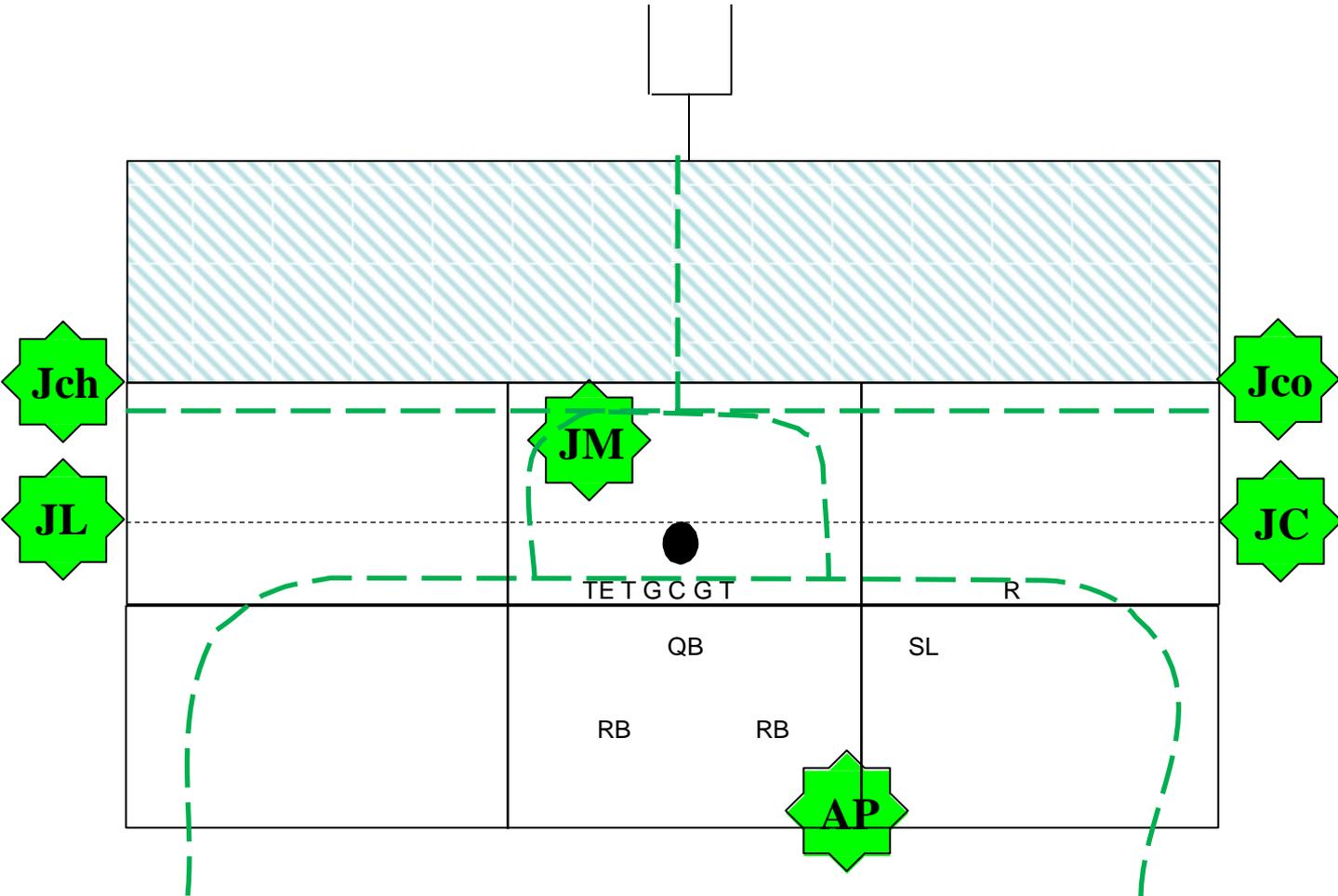


Exemples sur les clés à 6

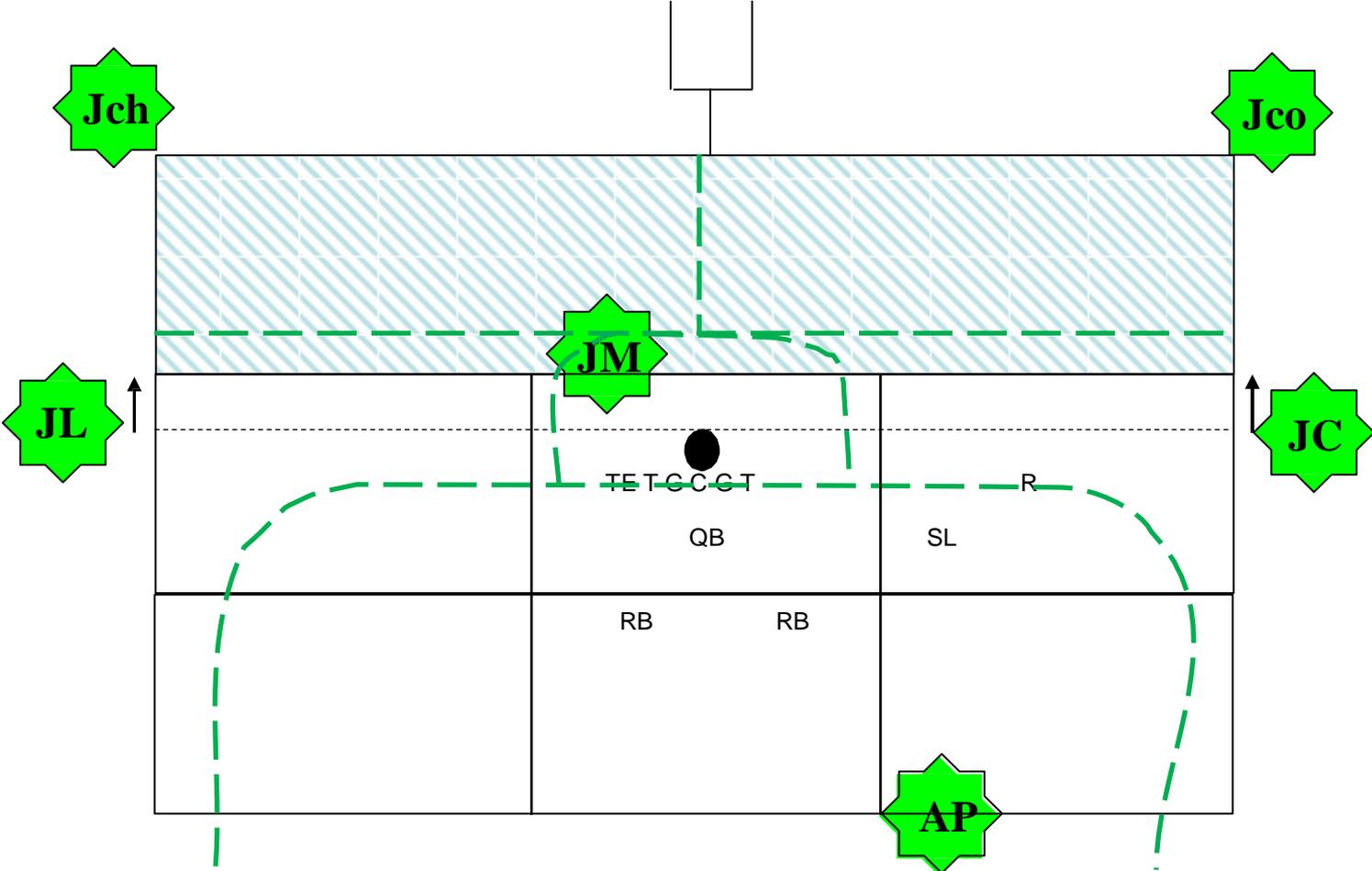


JC pourrait prendre les 2 intérieurs. A discuter en conf.
Idem si formation à 4 receveurs du même côté

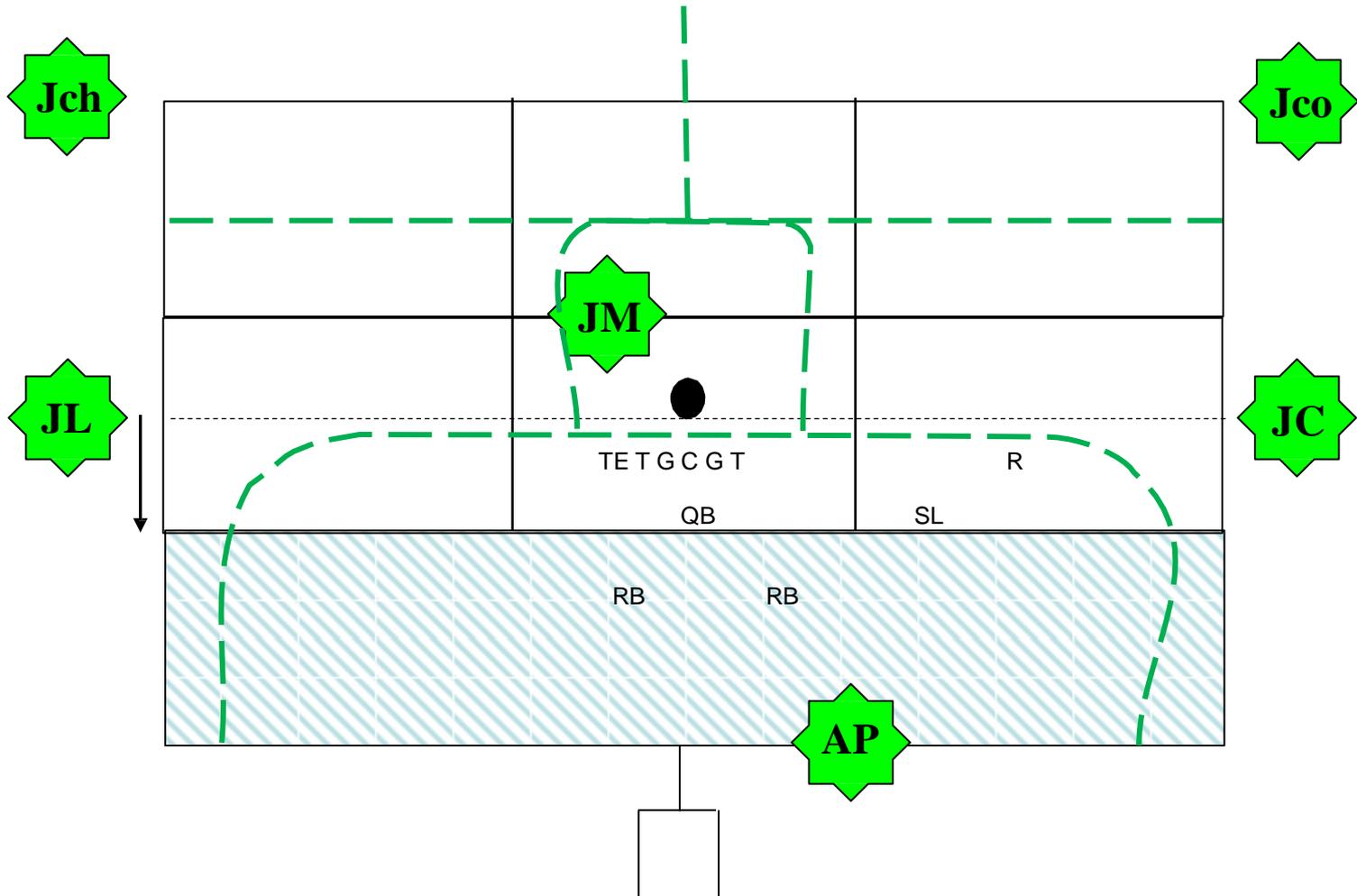
Couverture à 6 LEB de B entre 5 et 20 yards



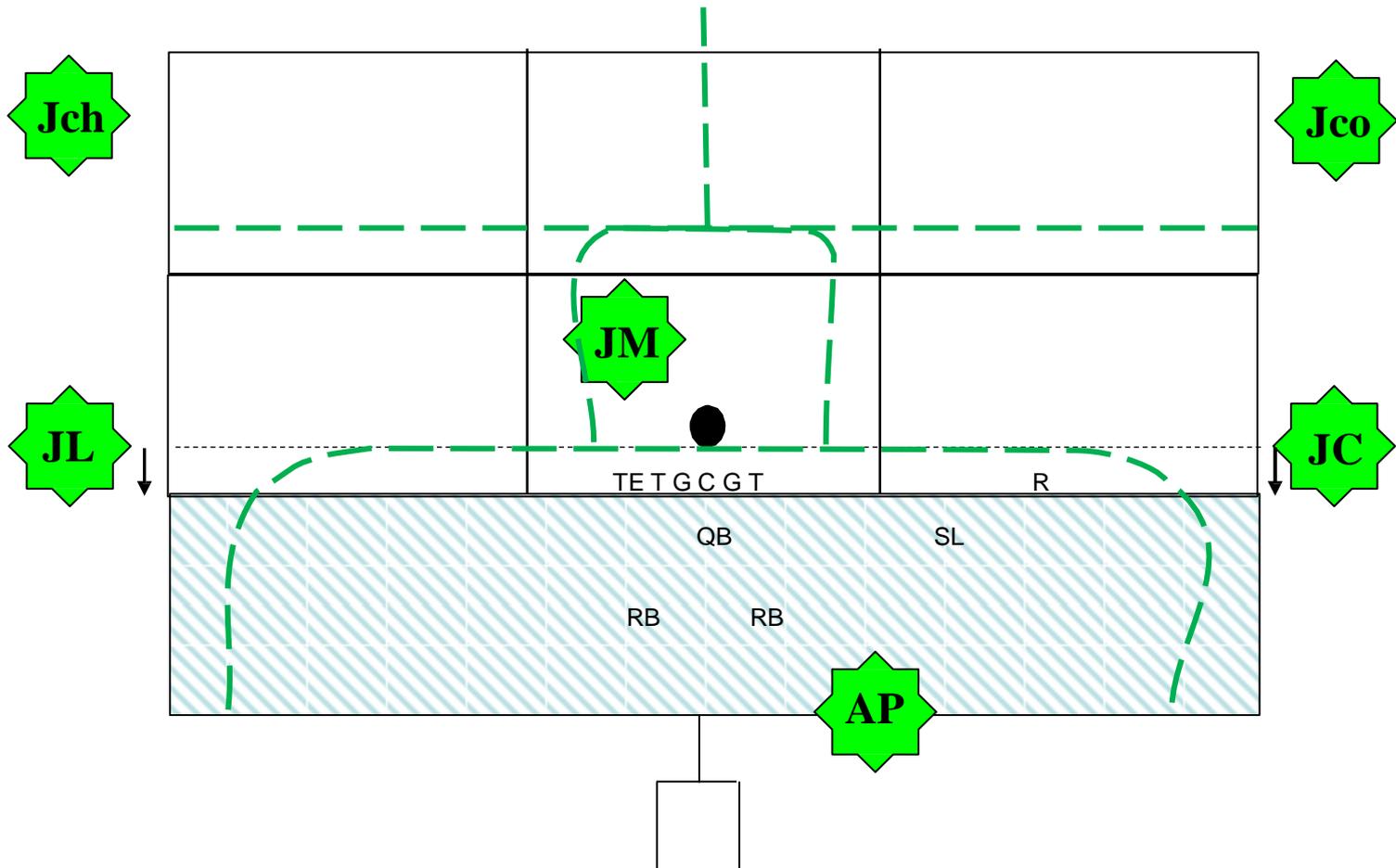
Couverture à 6 LEB de B entre 5 yards et la LEB



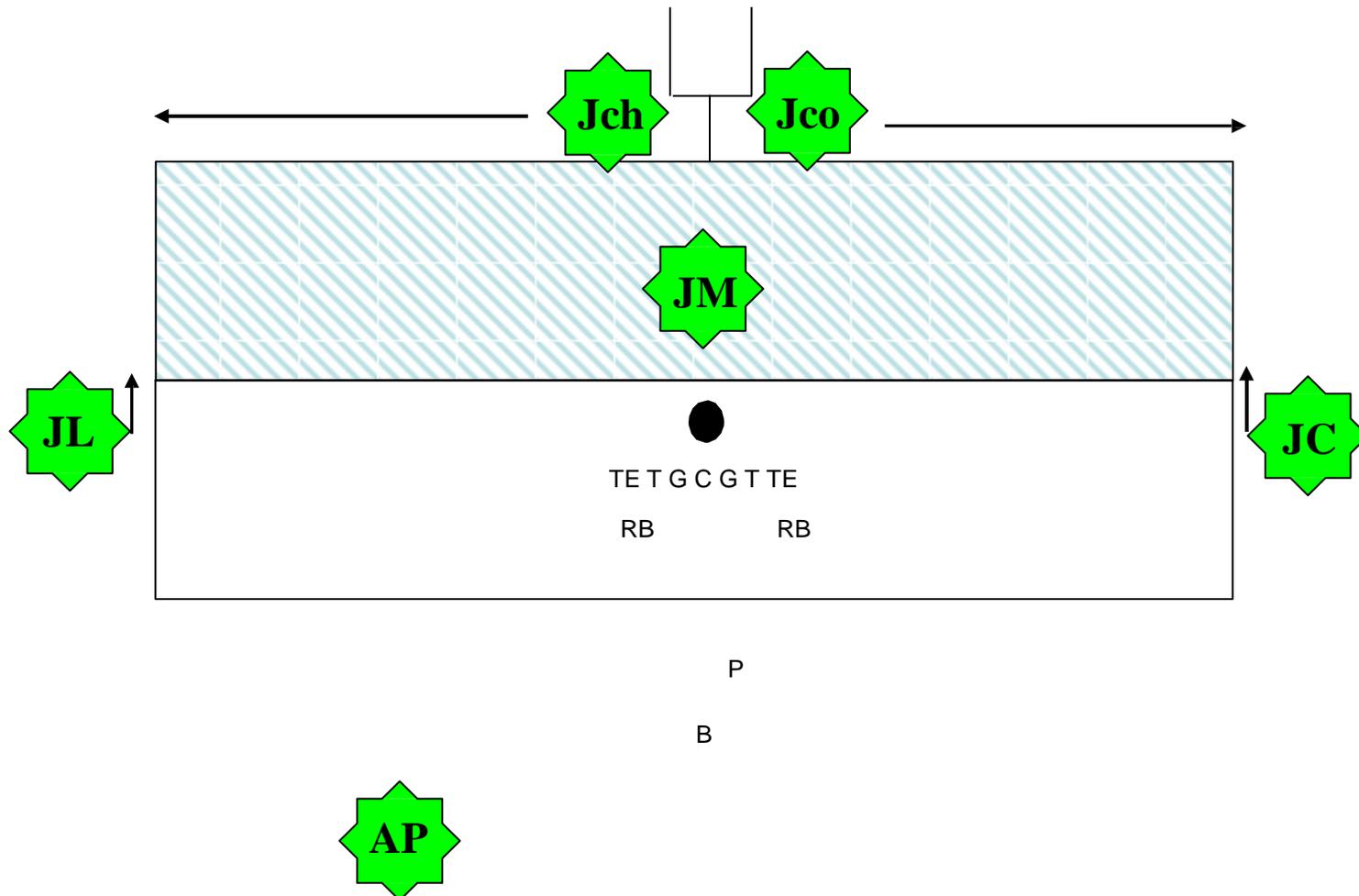
Couverture à 6 LEB de A entre 5 yards et 2 yards



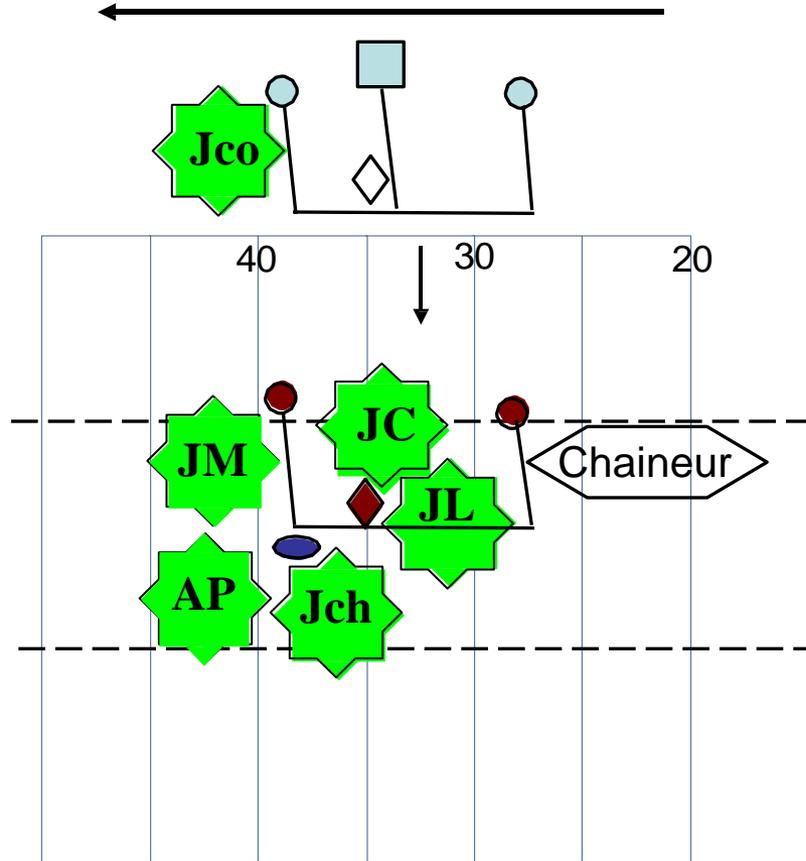
Couverture à 6 LEB de A entre 2 yards et la LEB



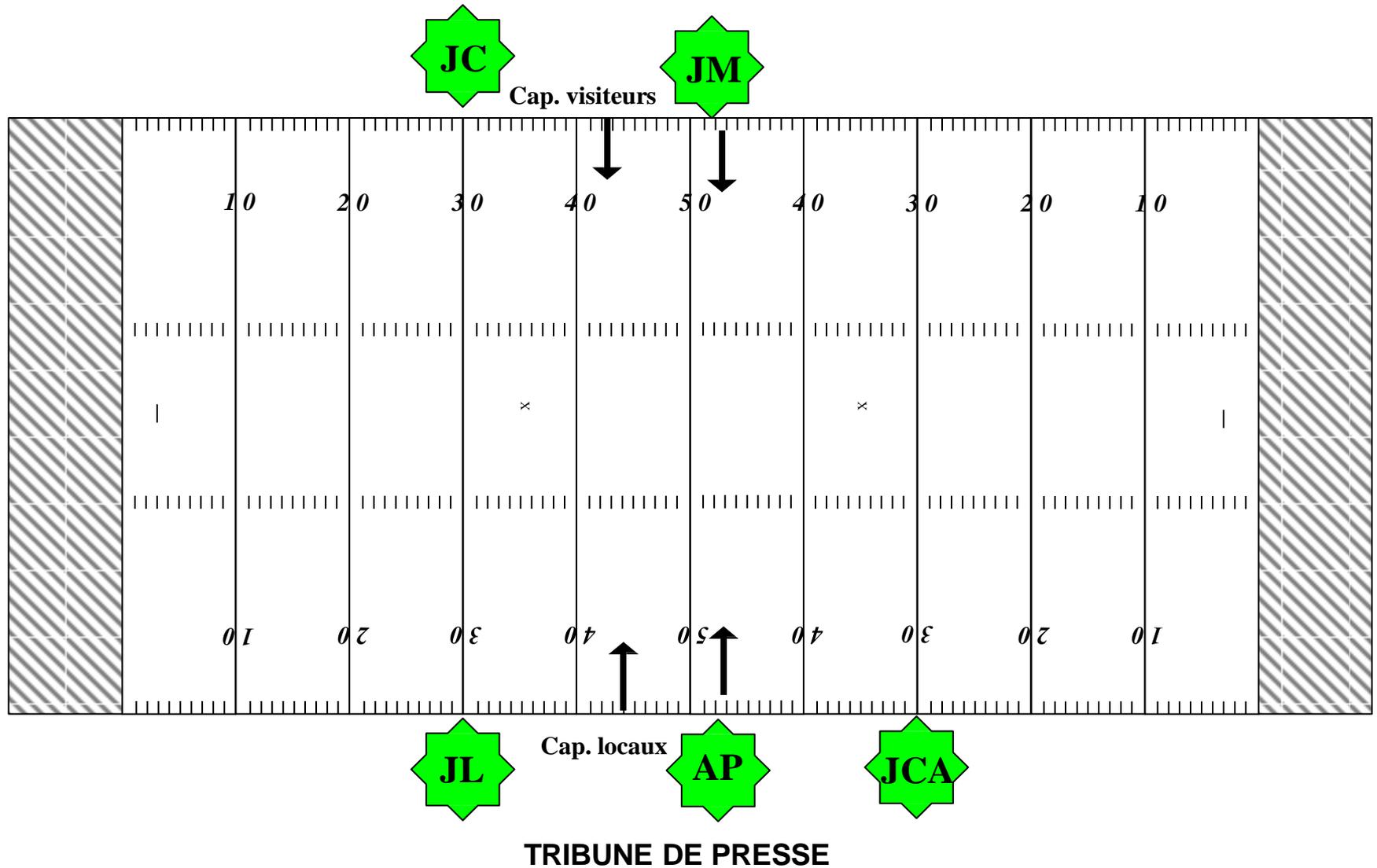
MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 6



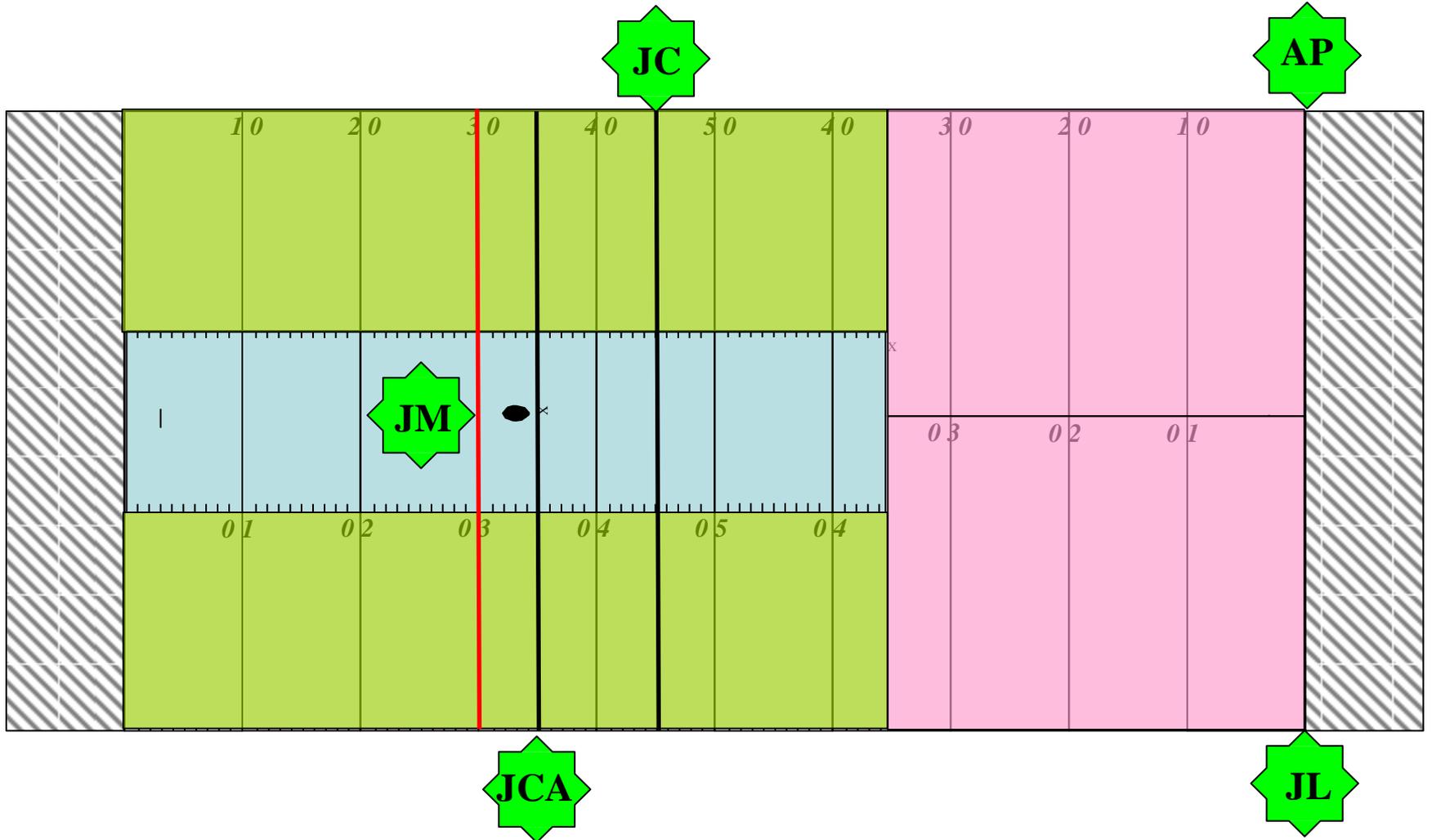
MESURES à 6



TIRAGE AU SORT à 5

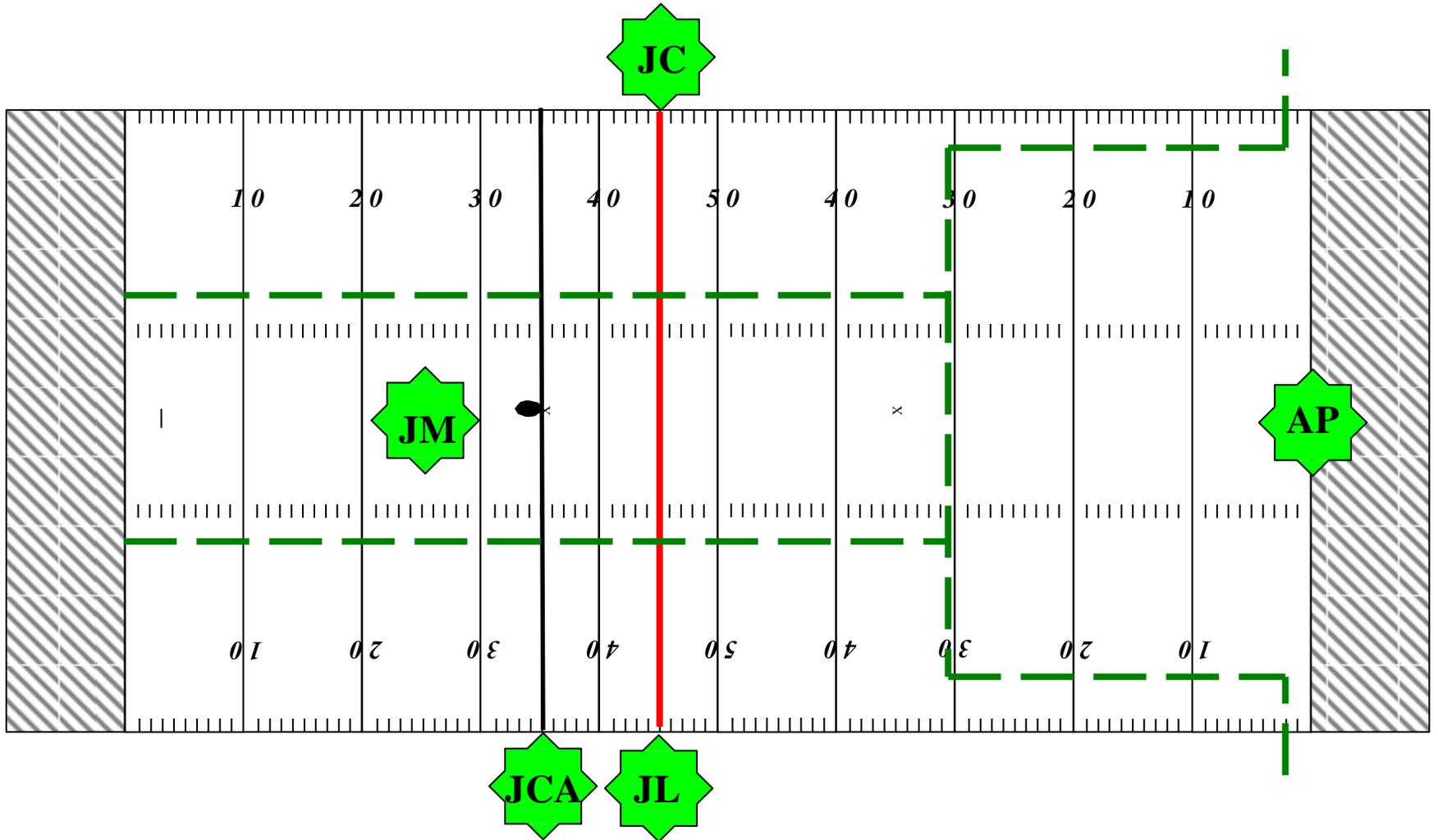


KO long à 5



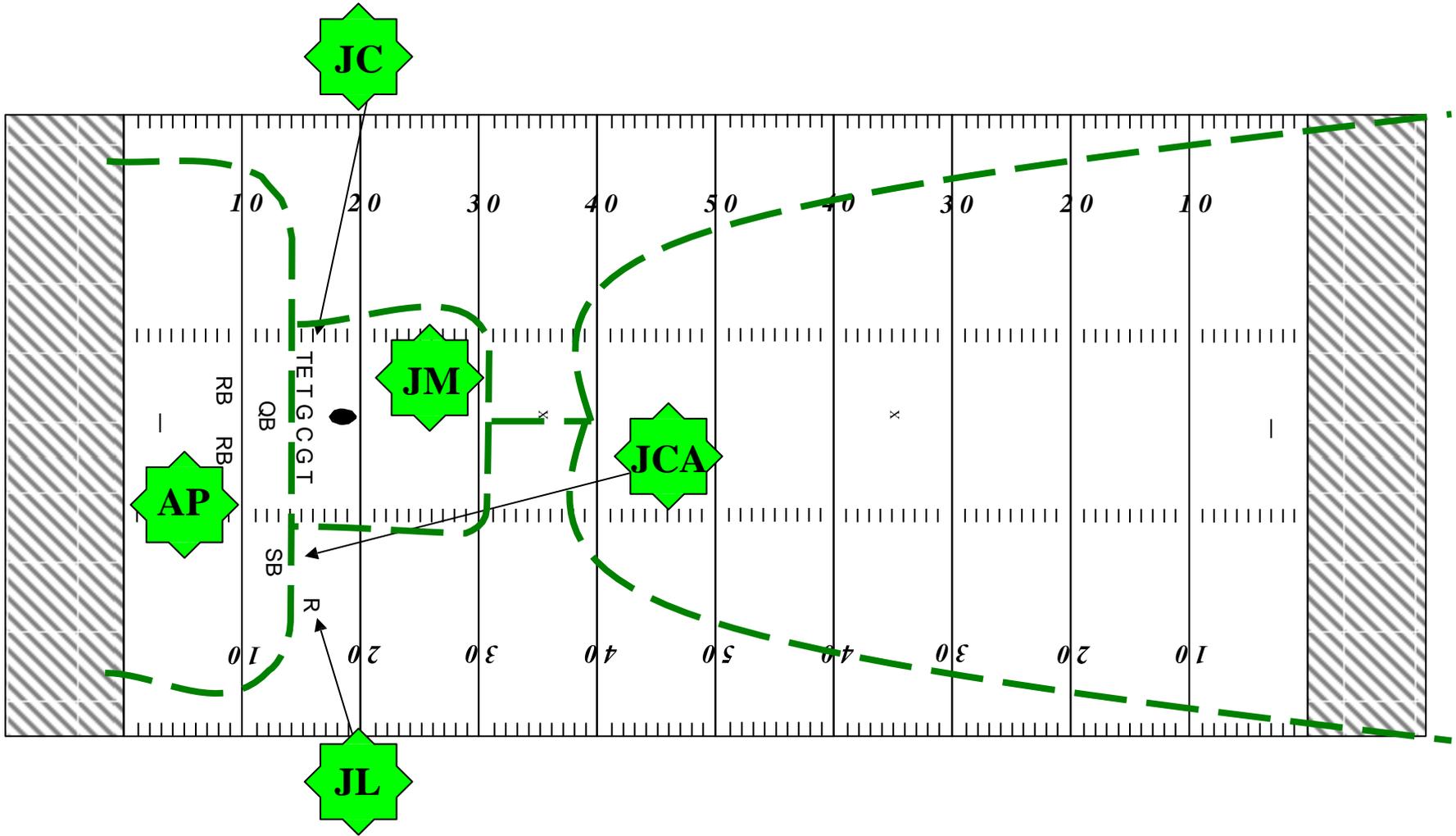
TRIBUNE DE PRESSE

KO court à 5

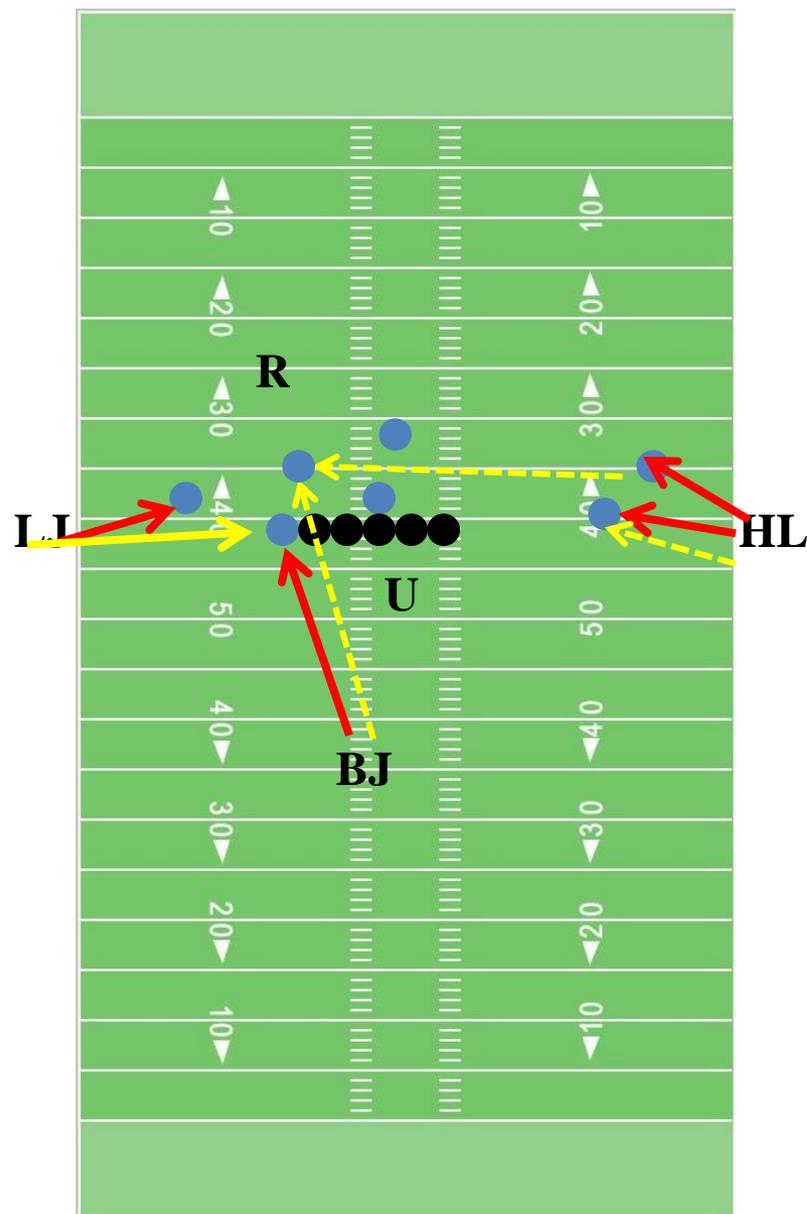
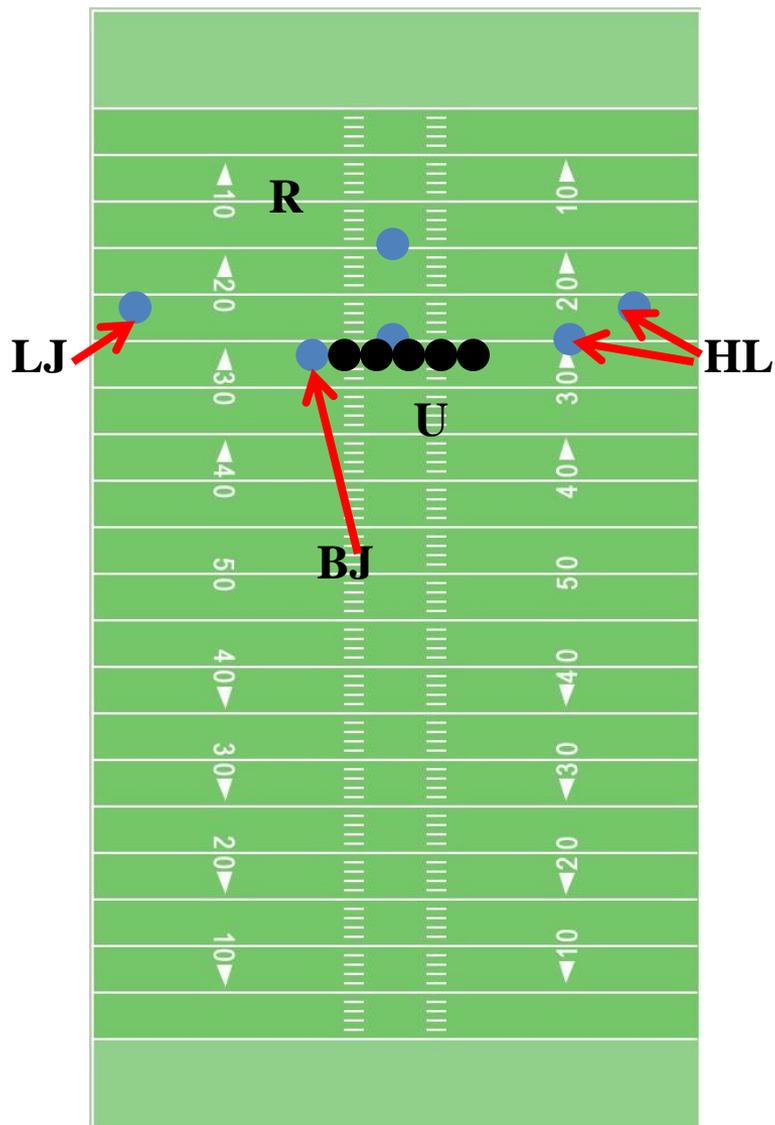


TRIBUNE DE PRESSE

Mêlée à 5

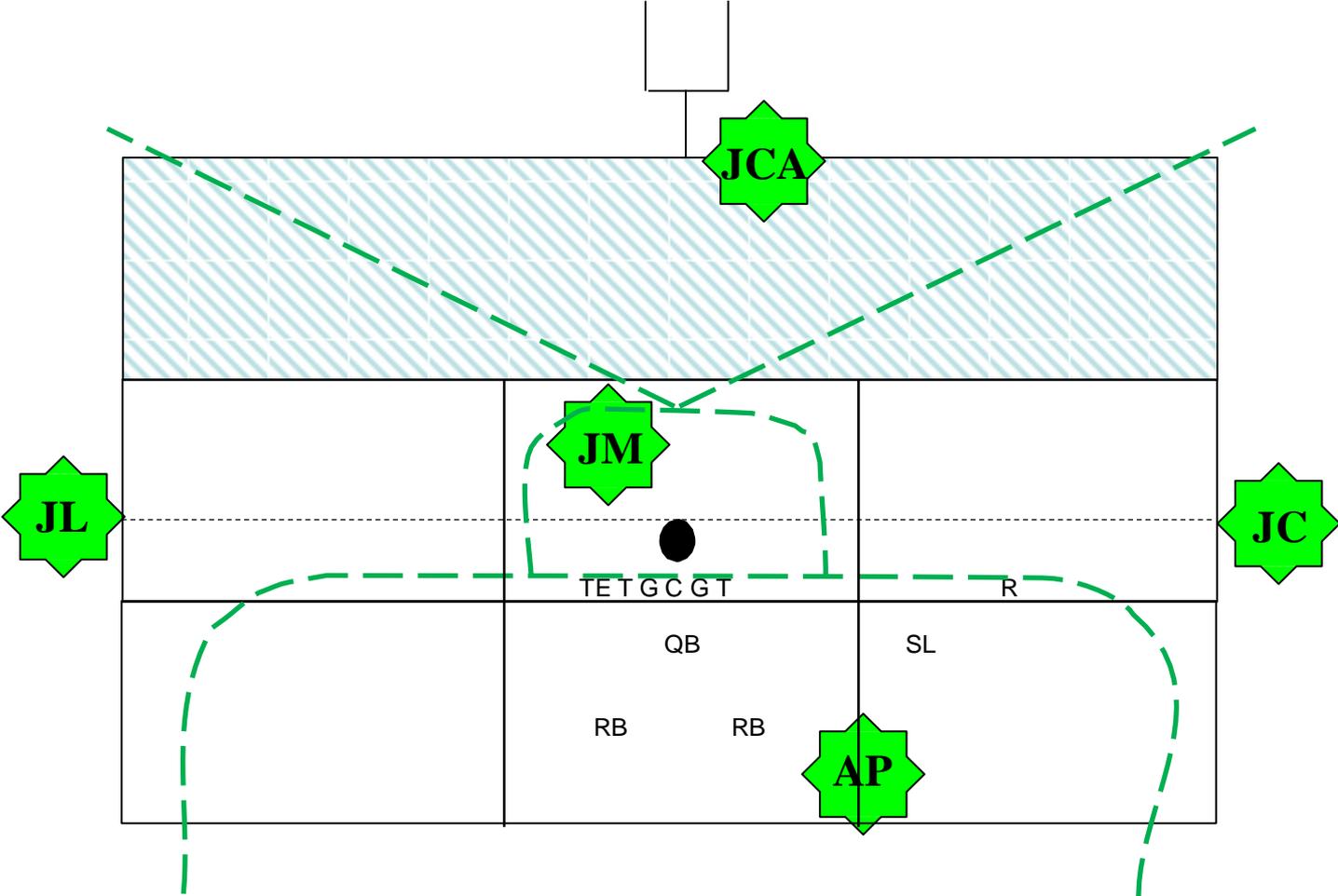


Exemples sur les clés à 5

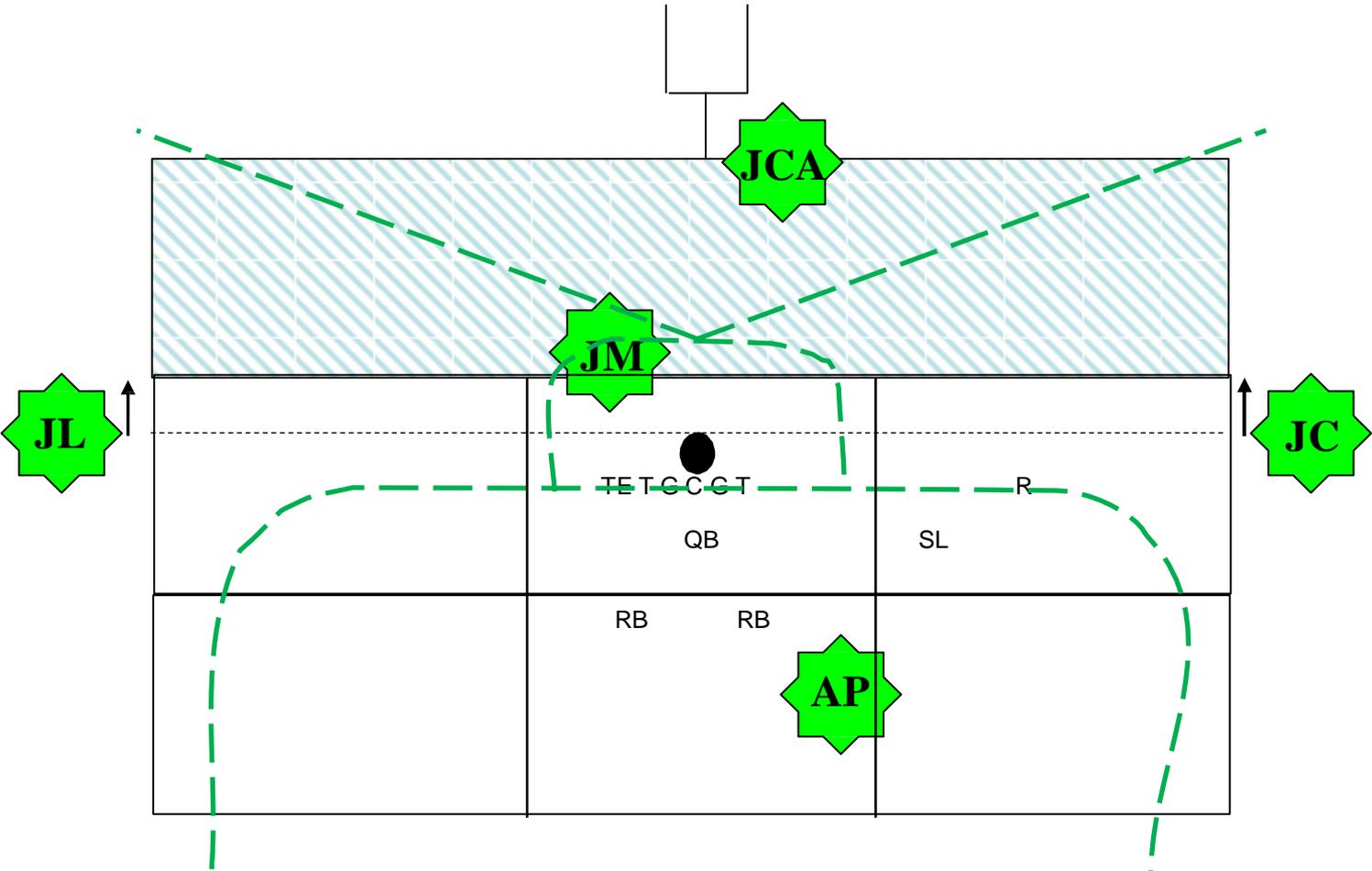


JCA récupère les 2 intérieurs suite à la motion. A discuter en conférence.

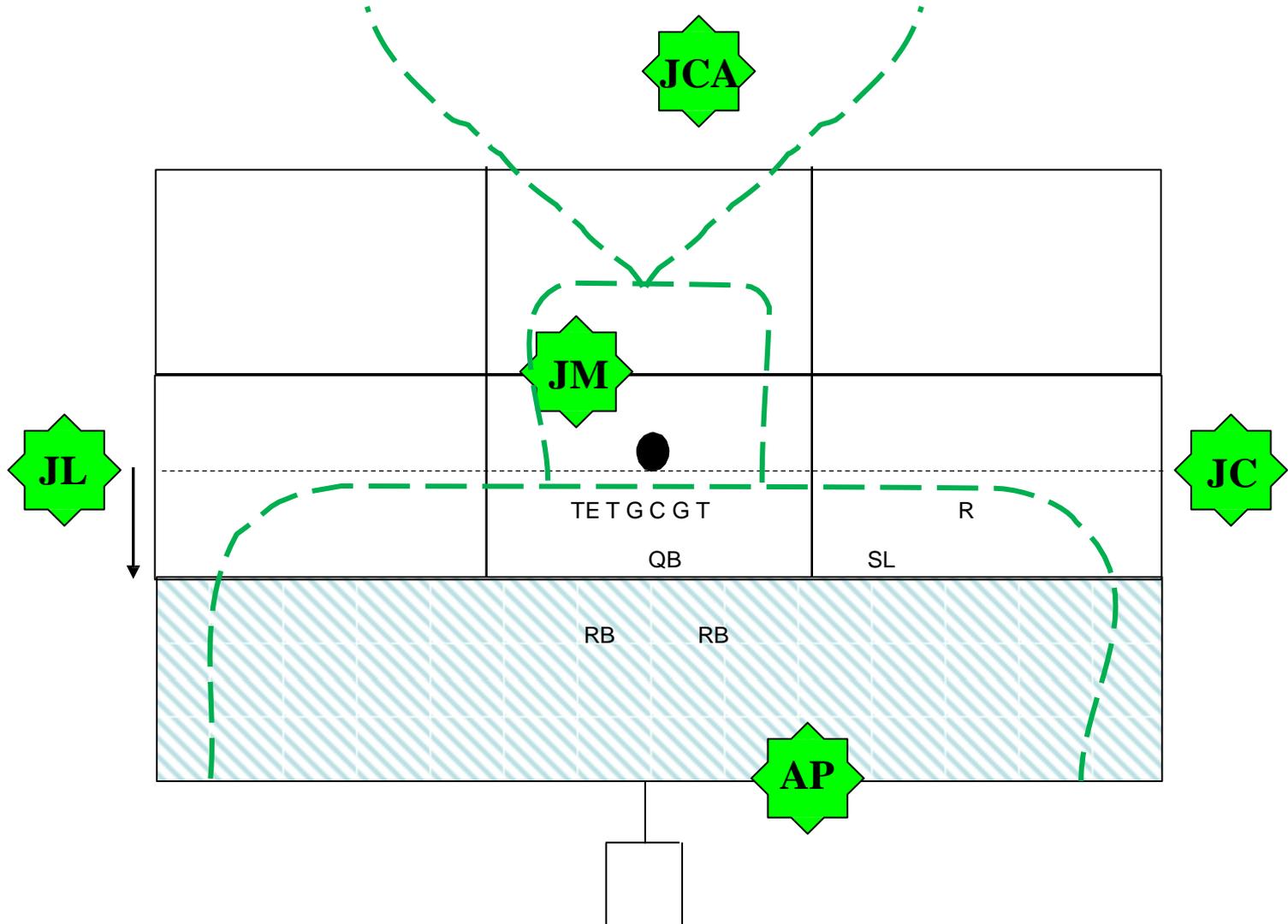
Couverture à 5 LEB de B entre 5 et 20 yards



Couverture à 5 LEB de B entre 5 yards et la LEB

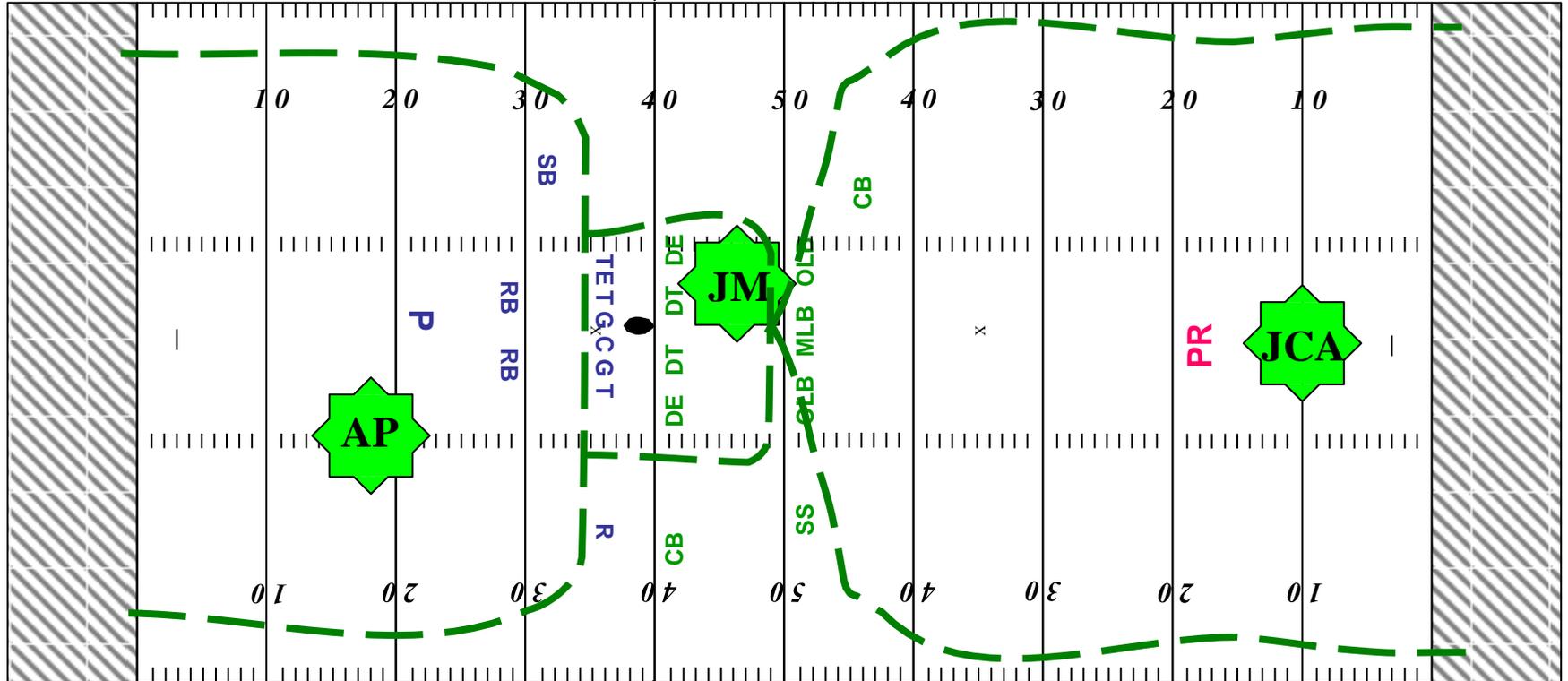


Couverture à 5 LEB de A entre 5 yards et la LEB



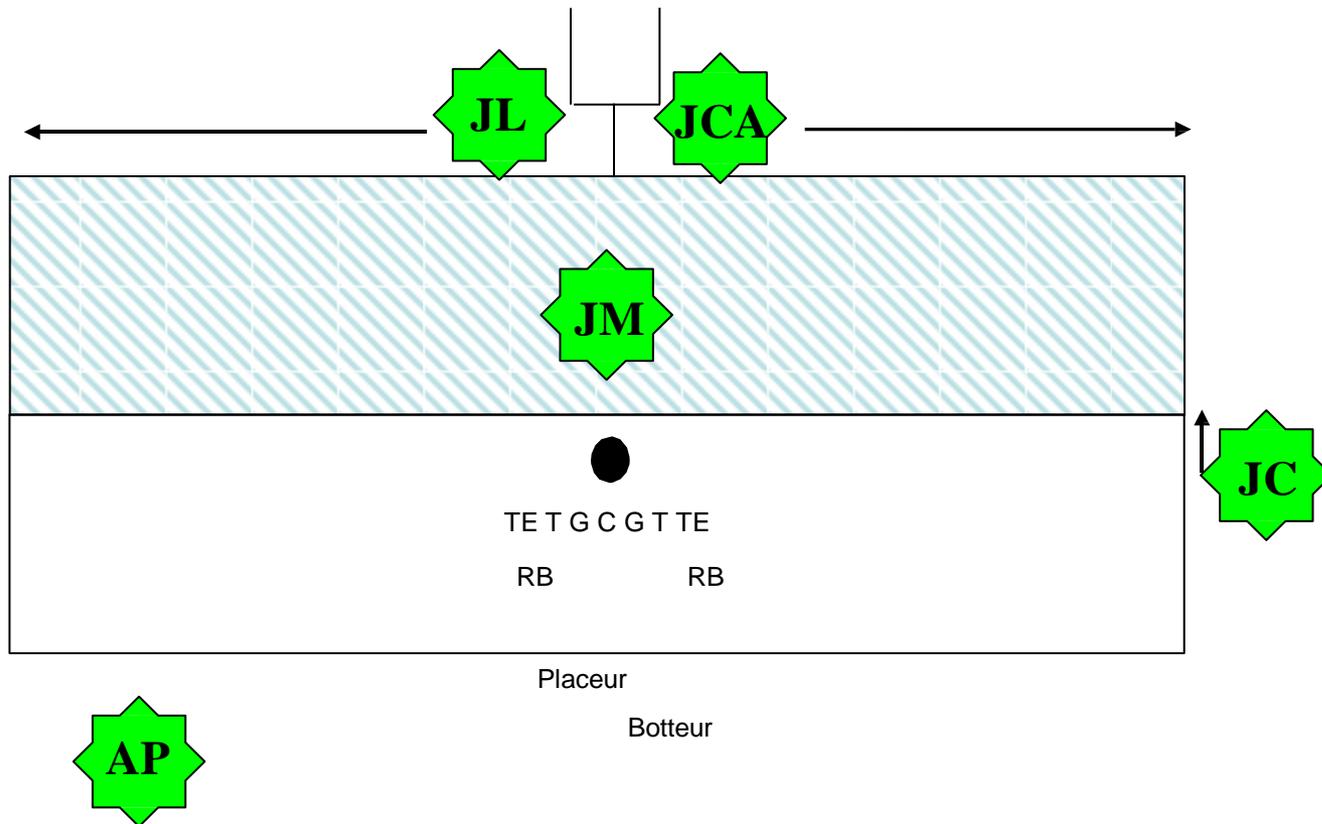
Punt à 5

JC

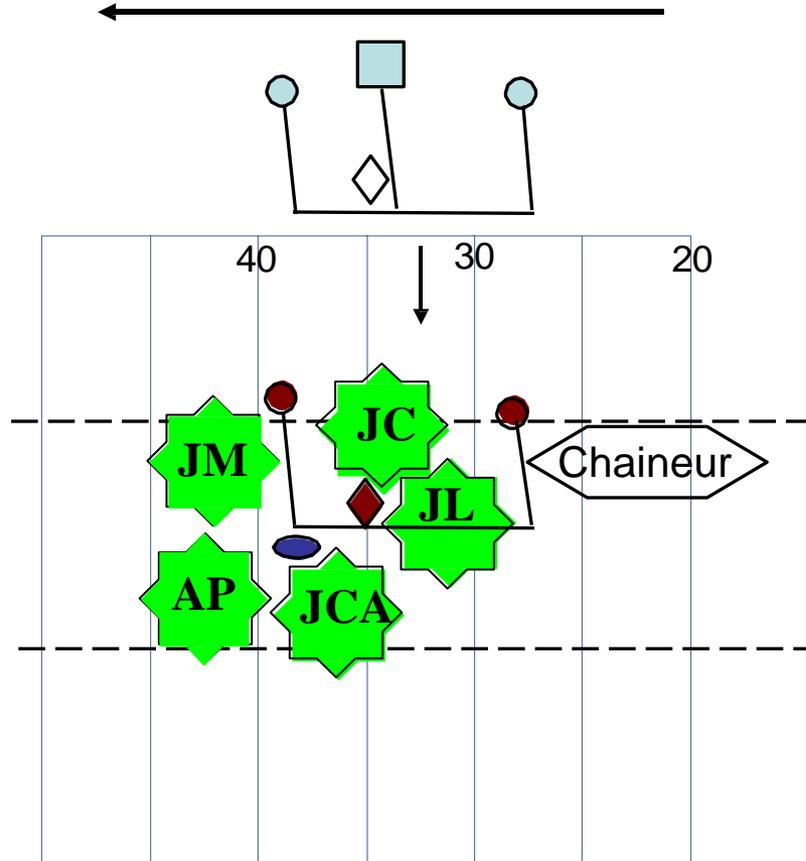


JL

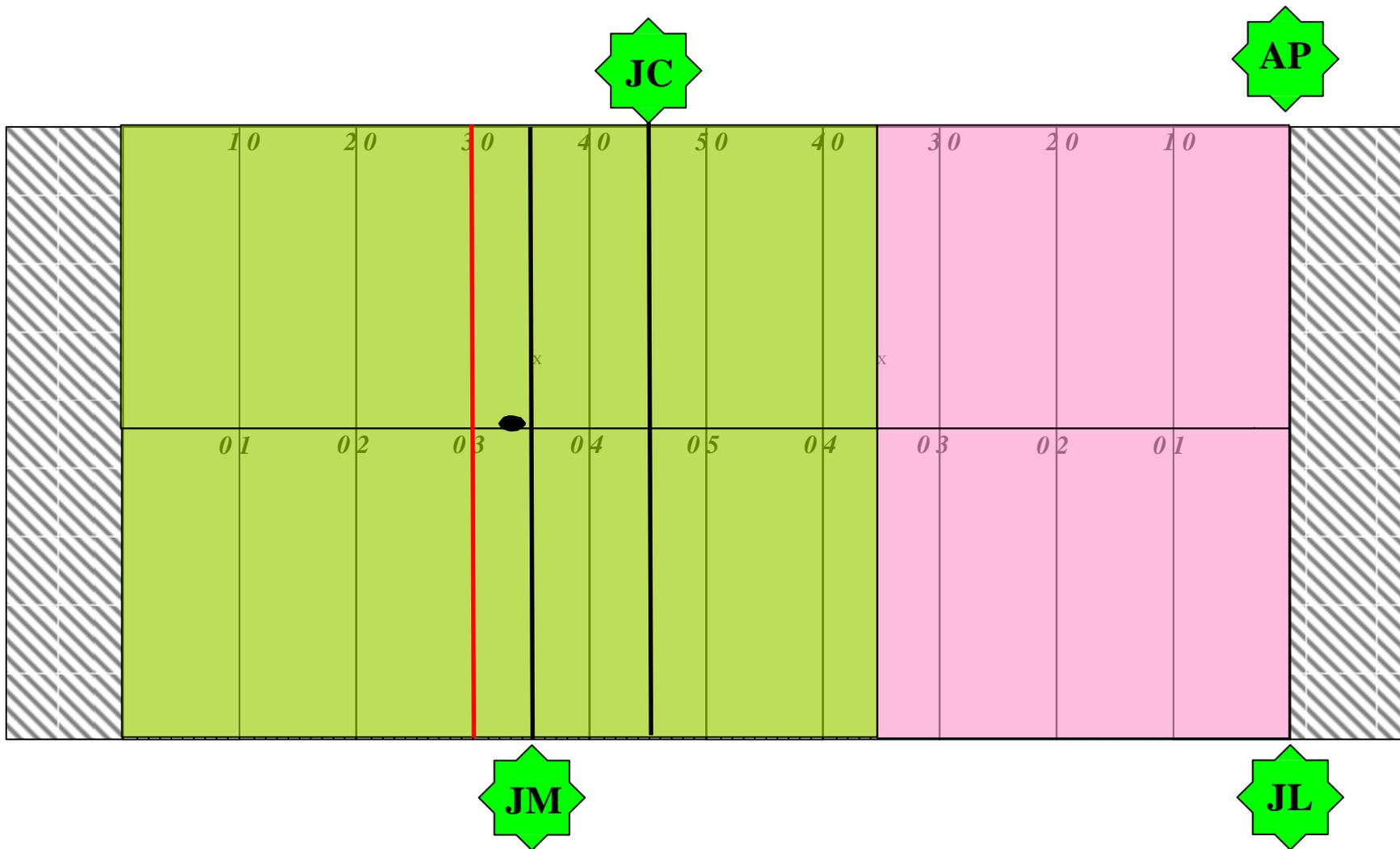
MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 5



MESURES à 5

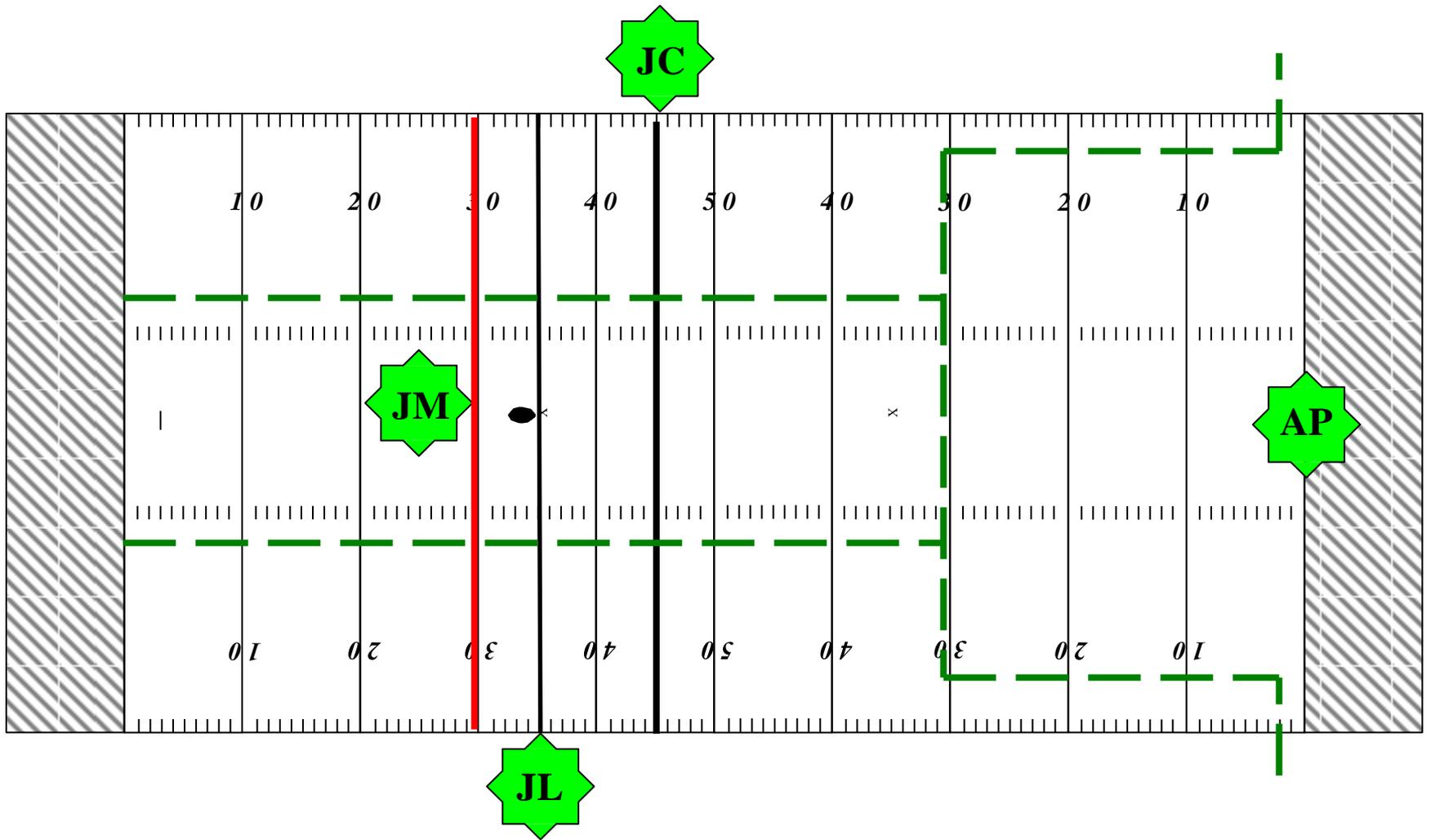


KO long à 4



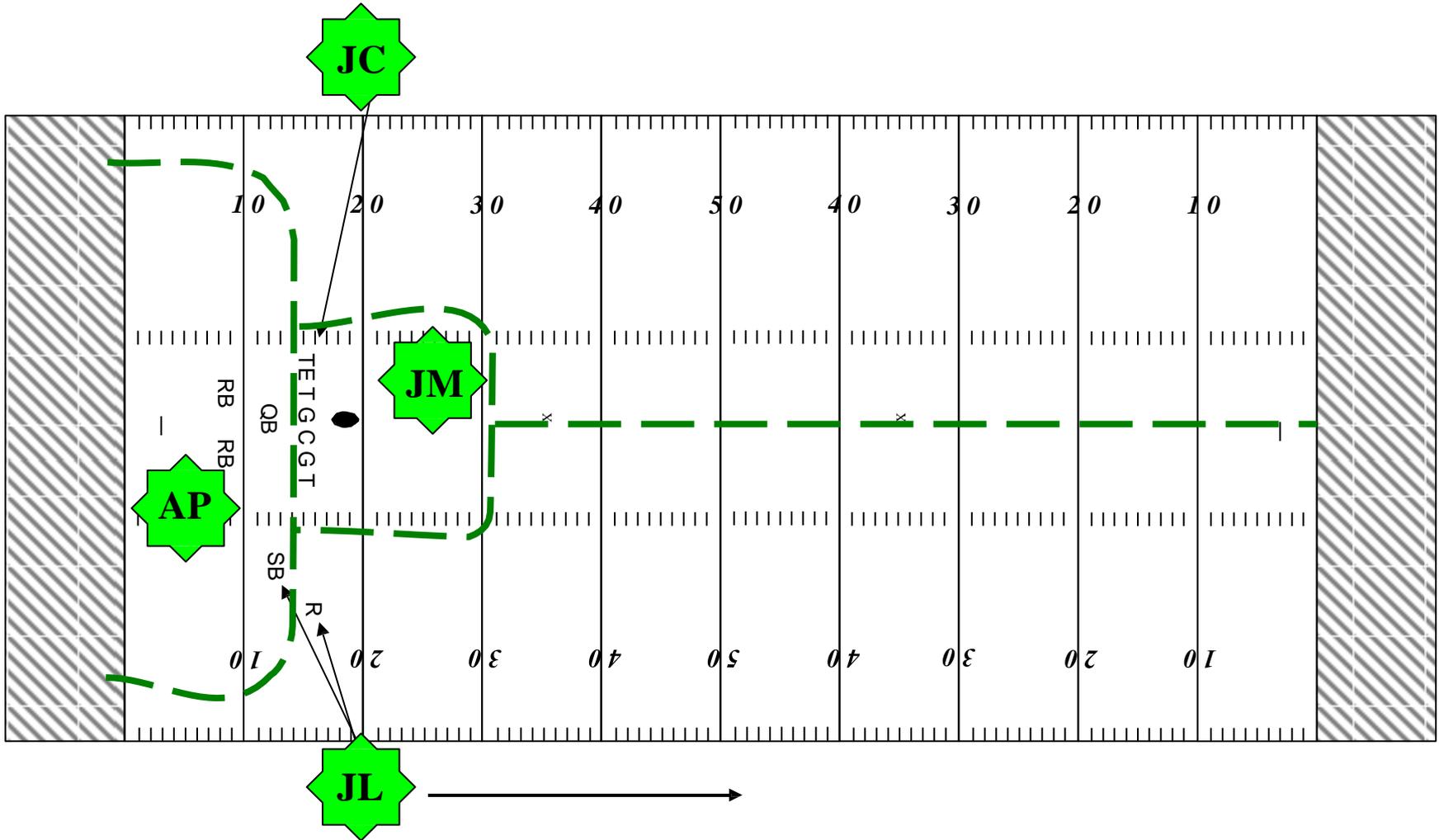
TRIBUNE DE PRESSE

KO court à 4

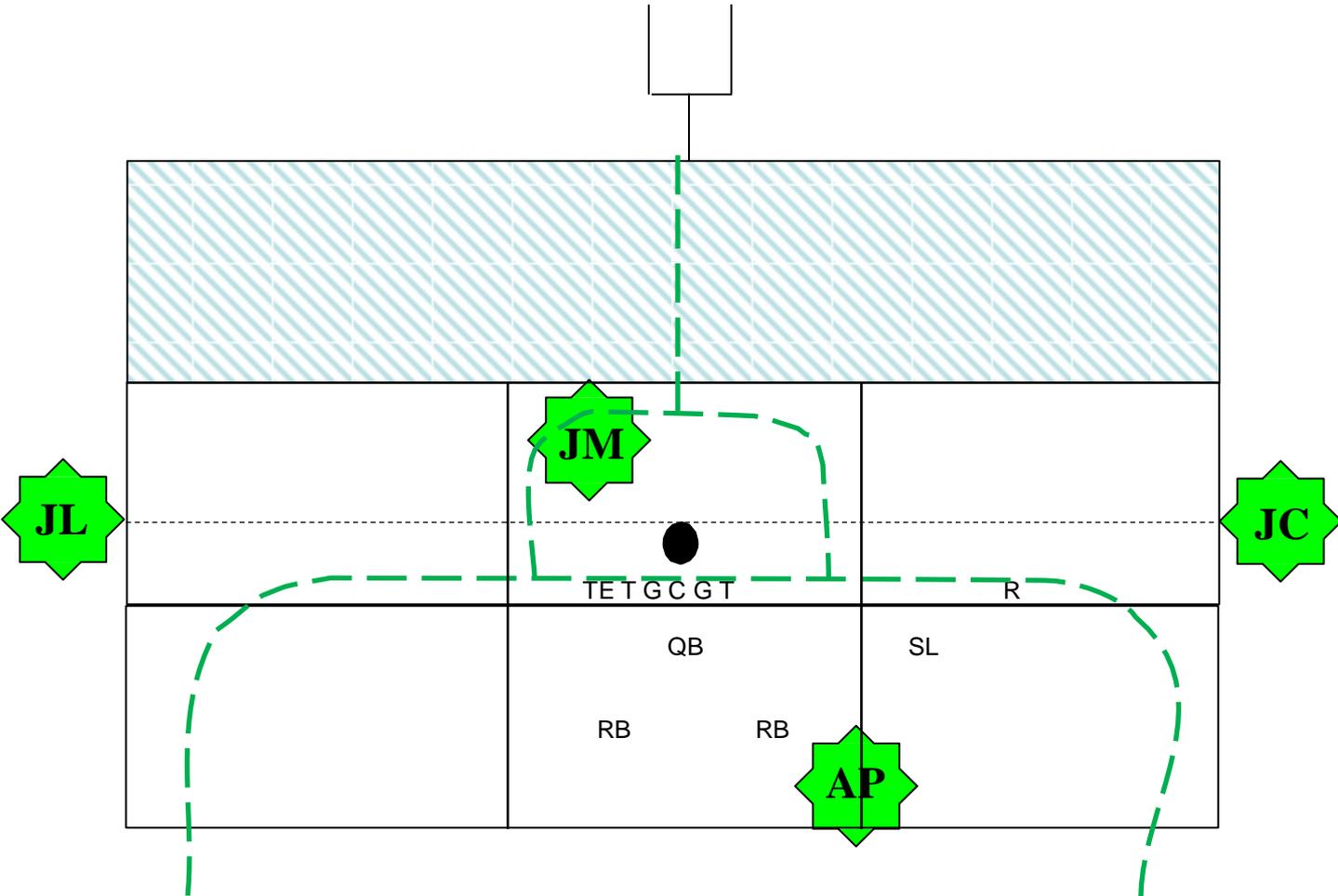


TRIBUNE DE PRESSE

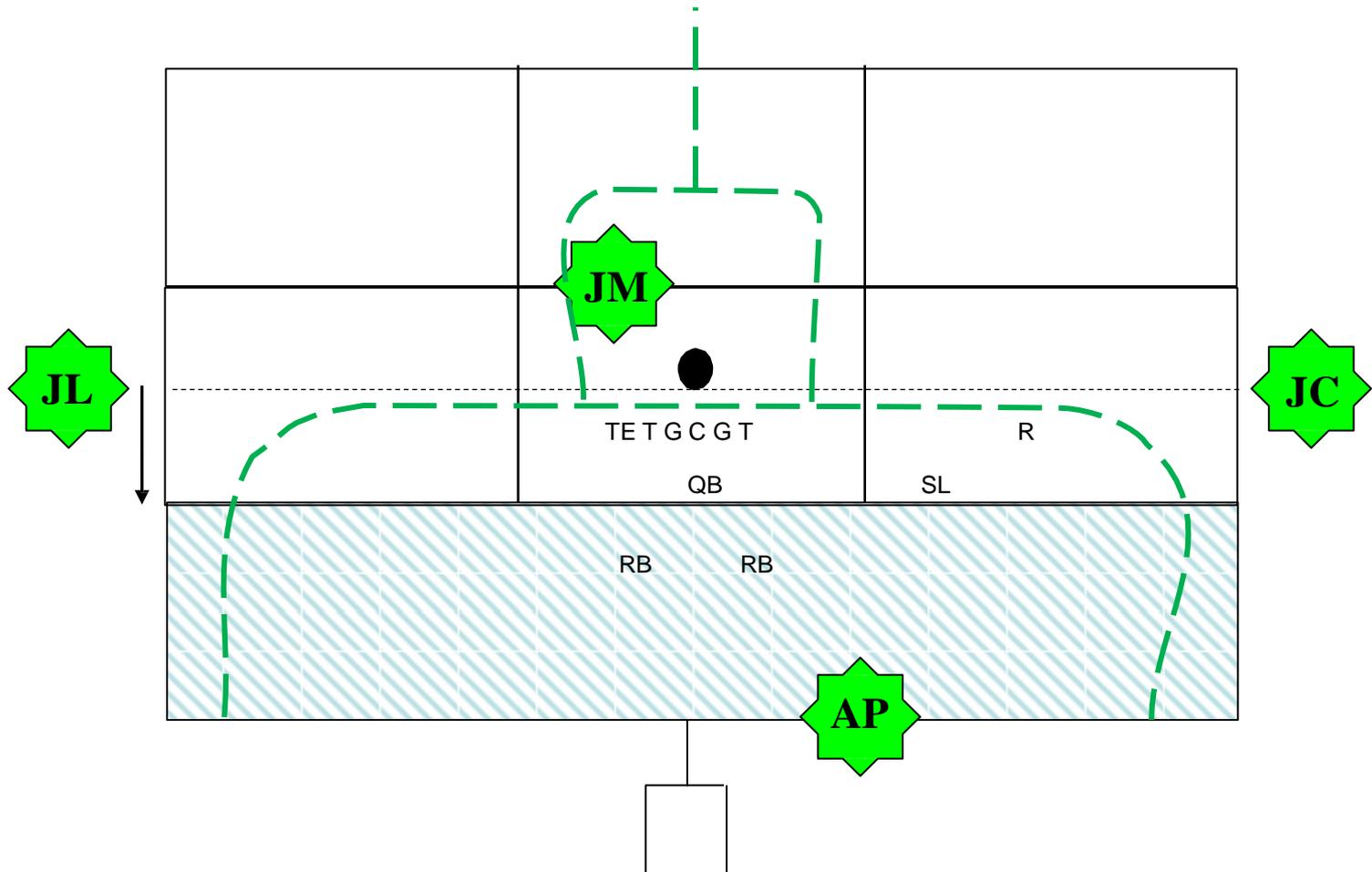
Mêlée à 4



Couverture à 4 LEB de B entre 5 et 20 yards

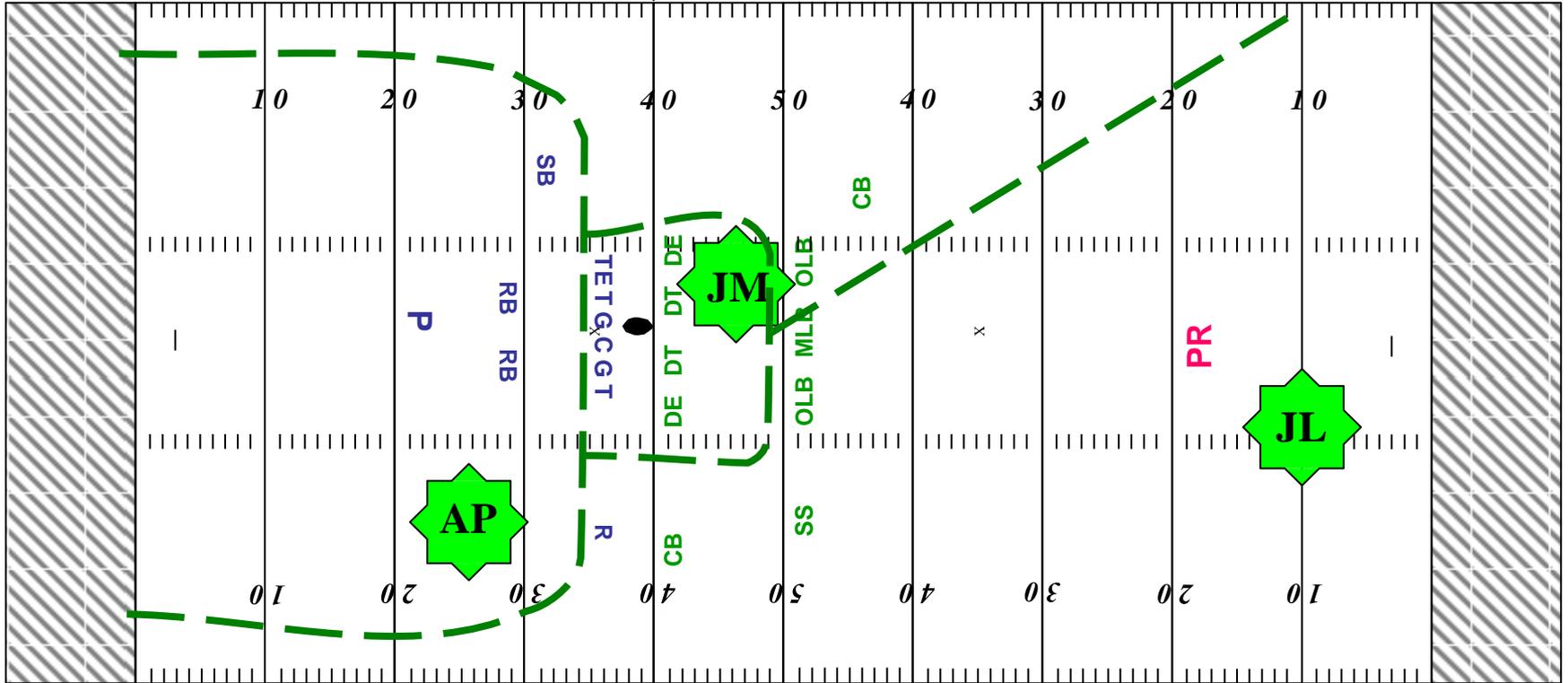


Couverture à 4 LEB de A entre 5 yards et la LEB



Punt à 4

JC

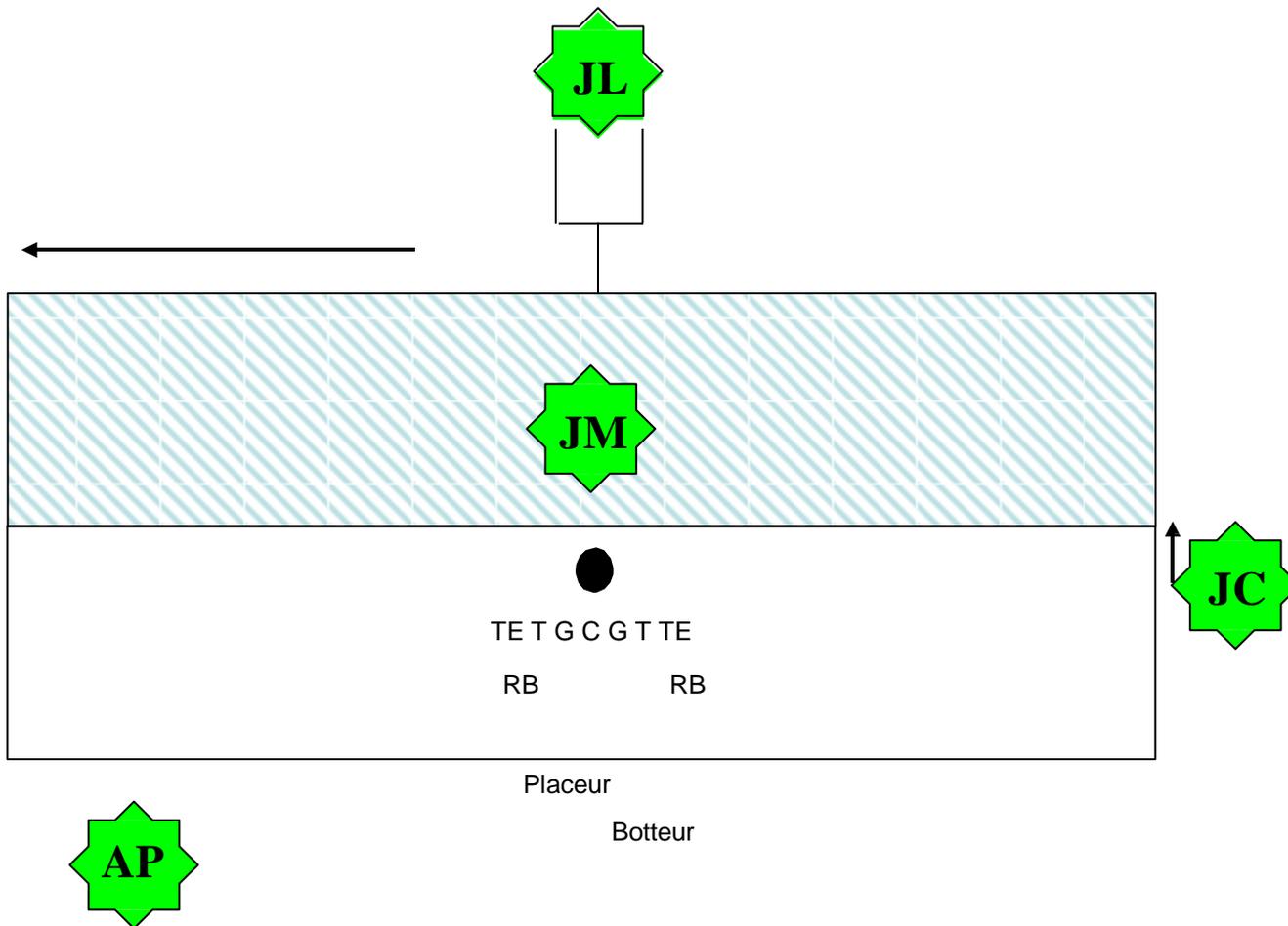


AP

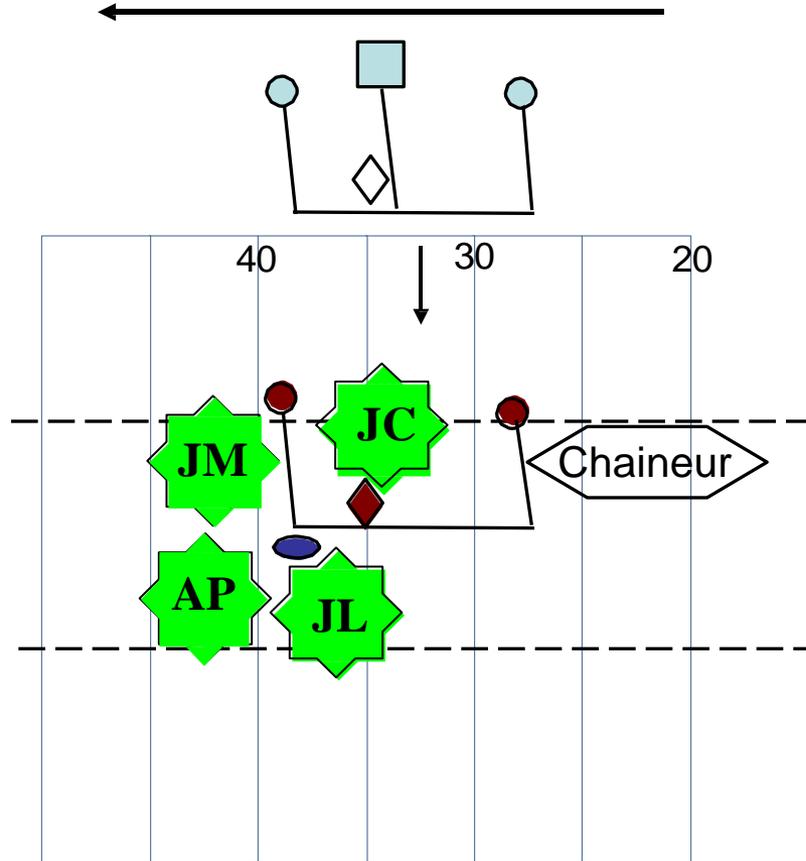
JM

JL

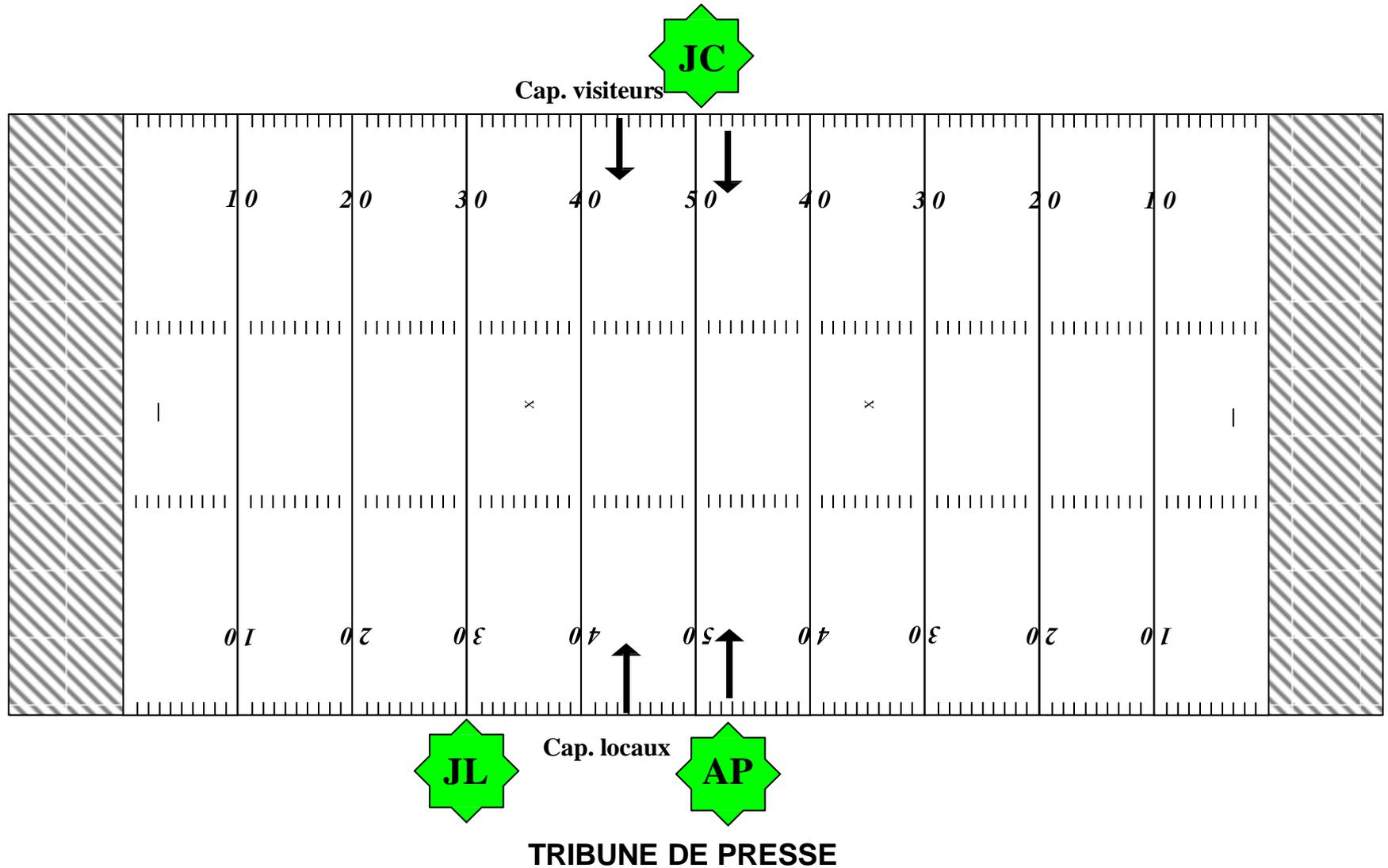
MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 4



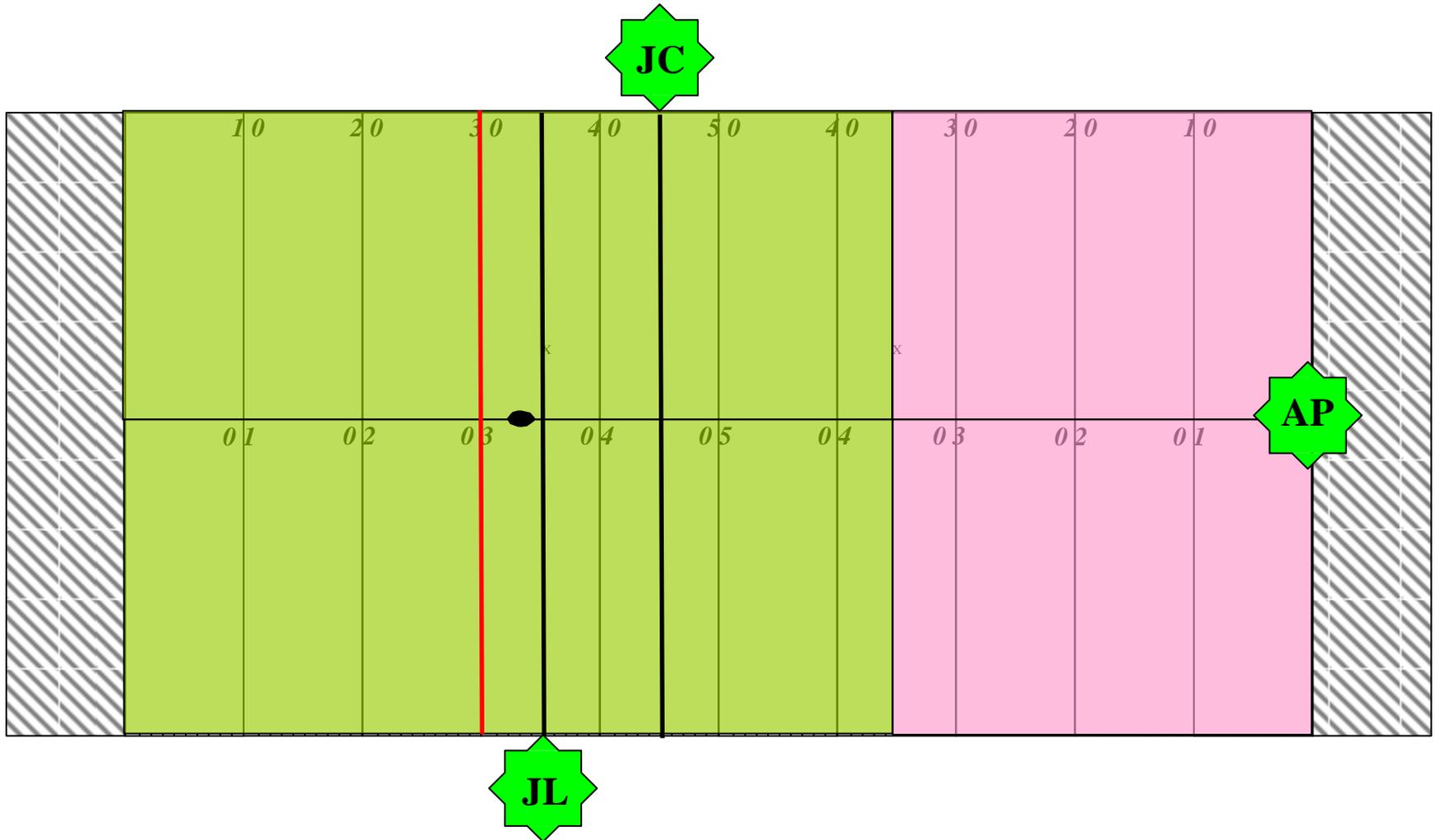
MESURES à 4



TIRAGE AU SORT à 3

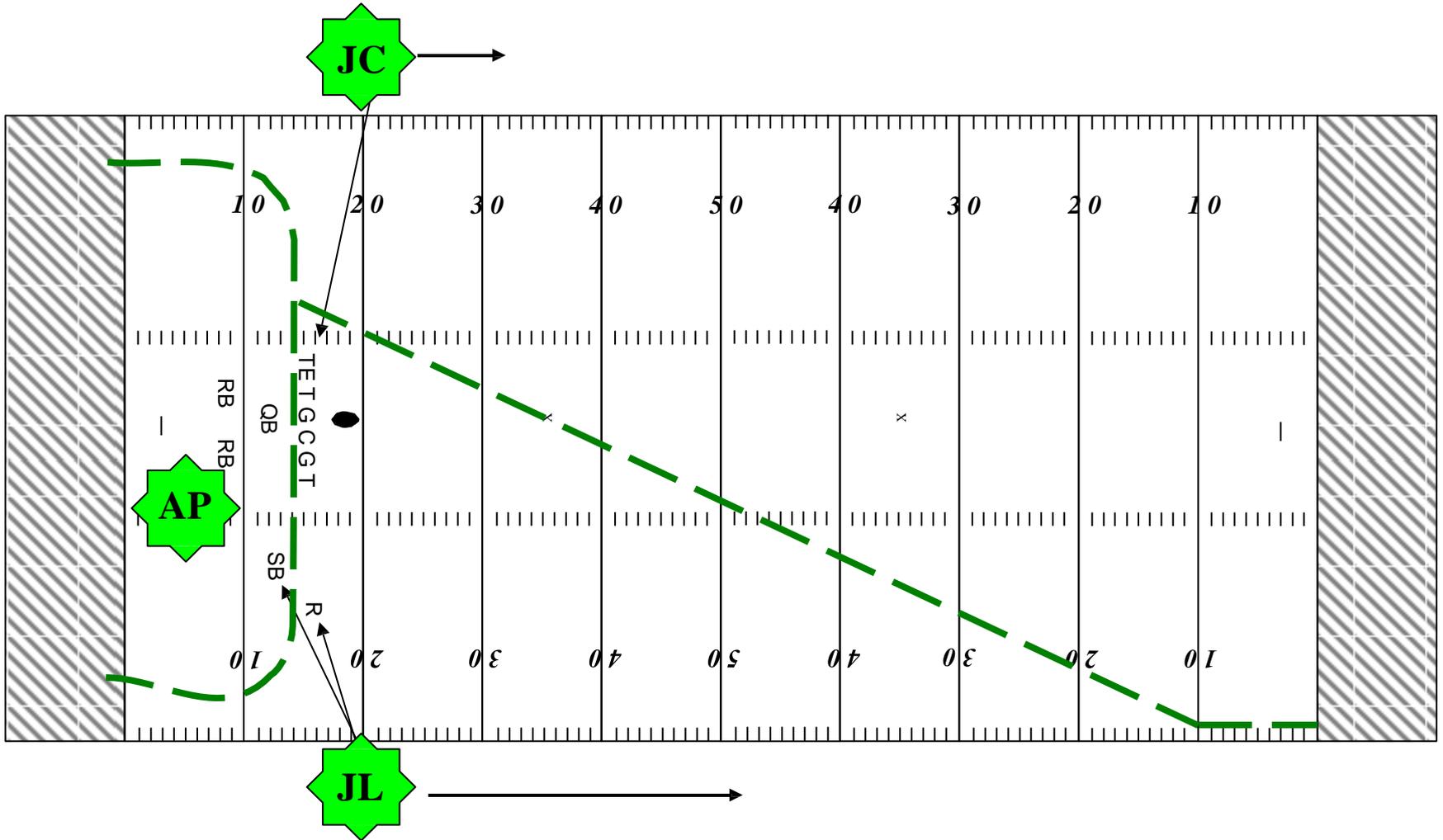


KO long à 3

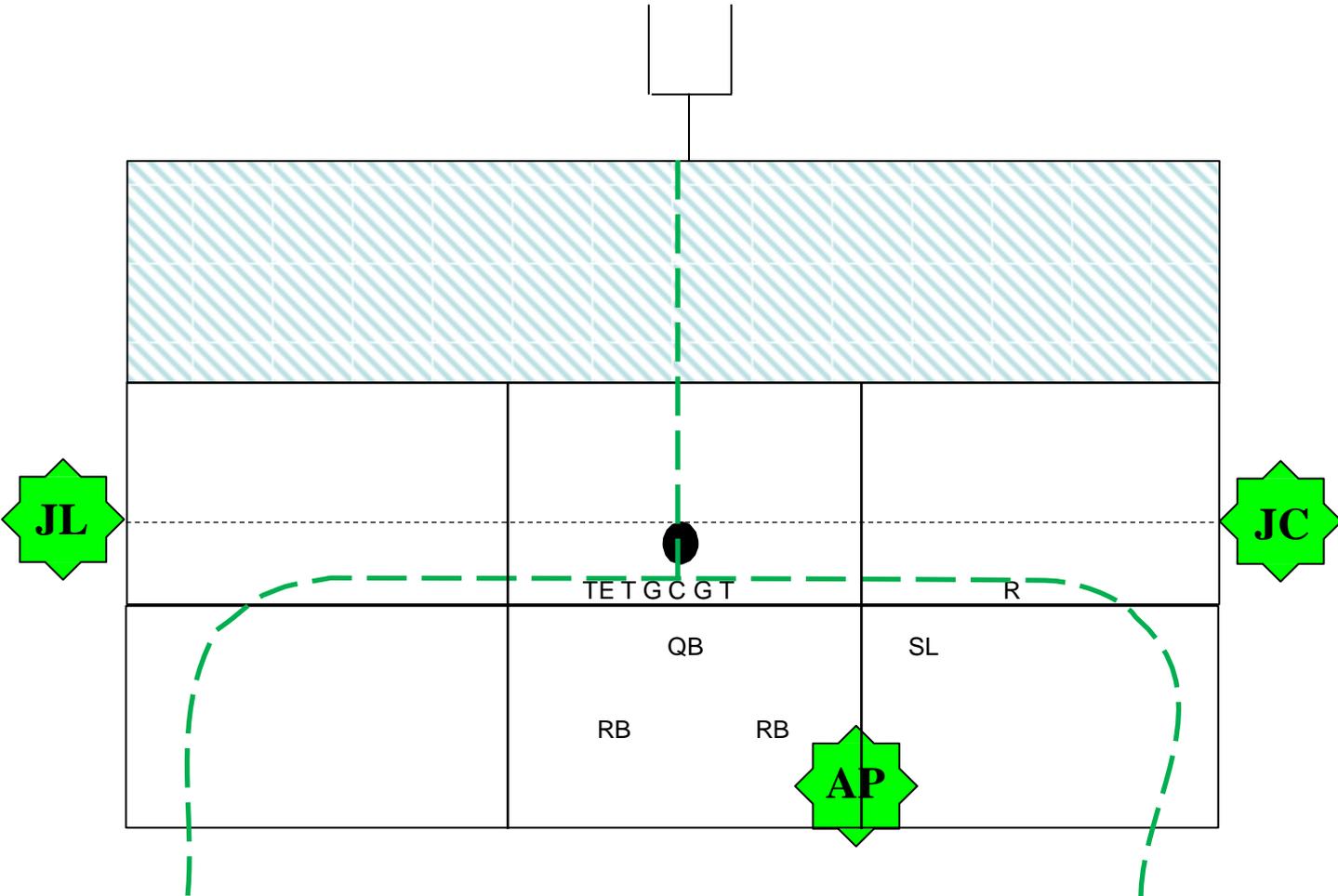


TRIBUNE DE PRESSE

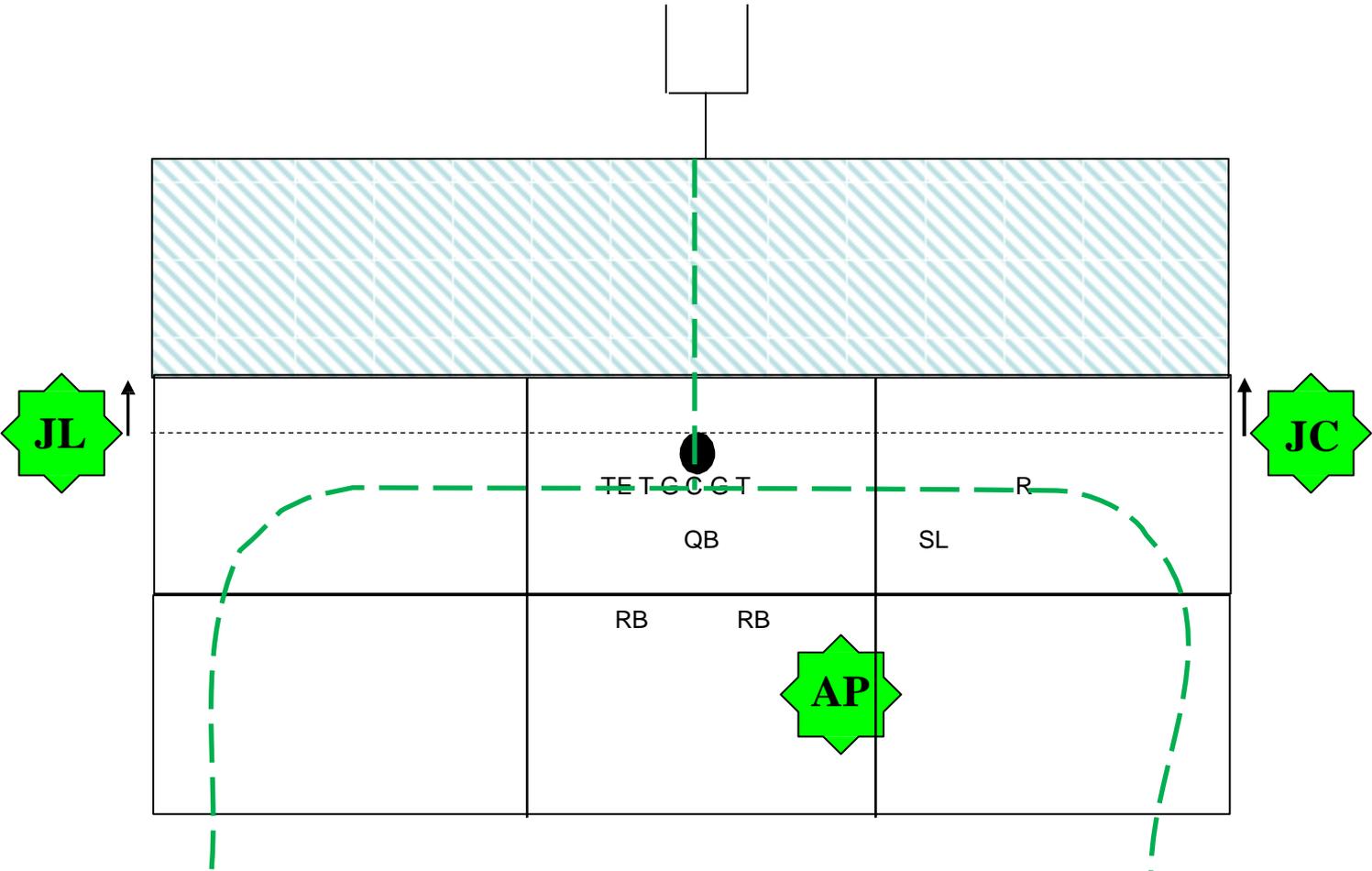
Mêlée à 3



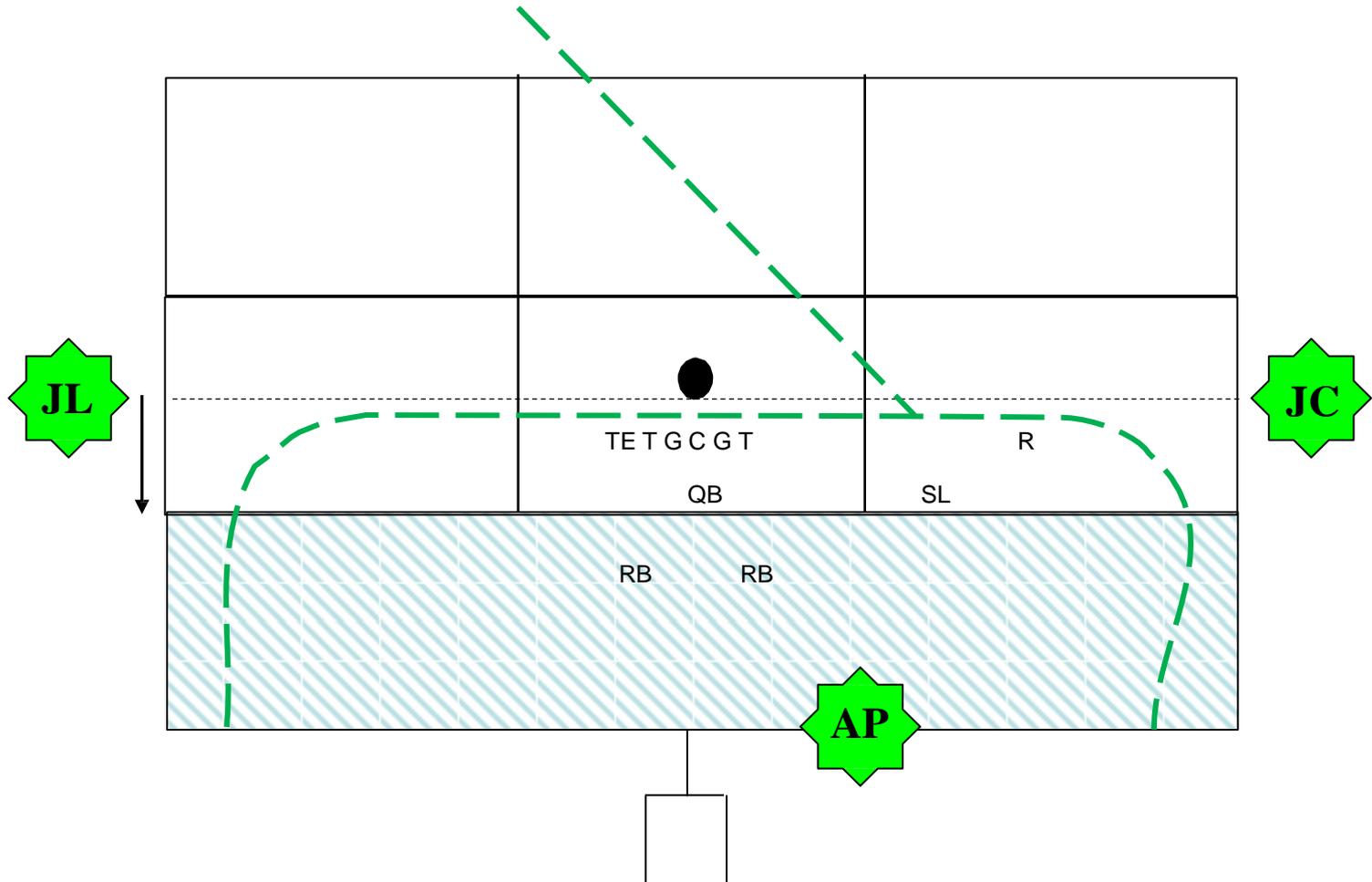
Couverture à 3 LEB de B entre 5 et 20 yards



Couverture à 3 LEB de B entre 5 yards et la LEB

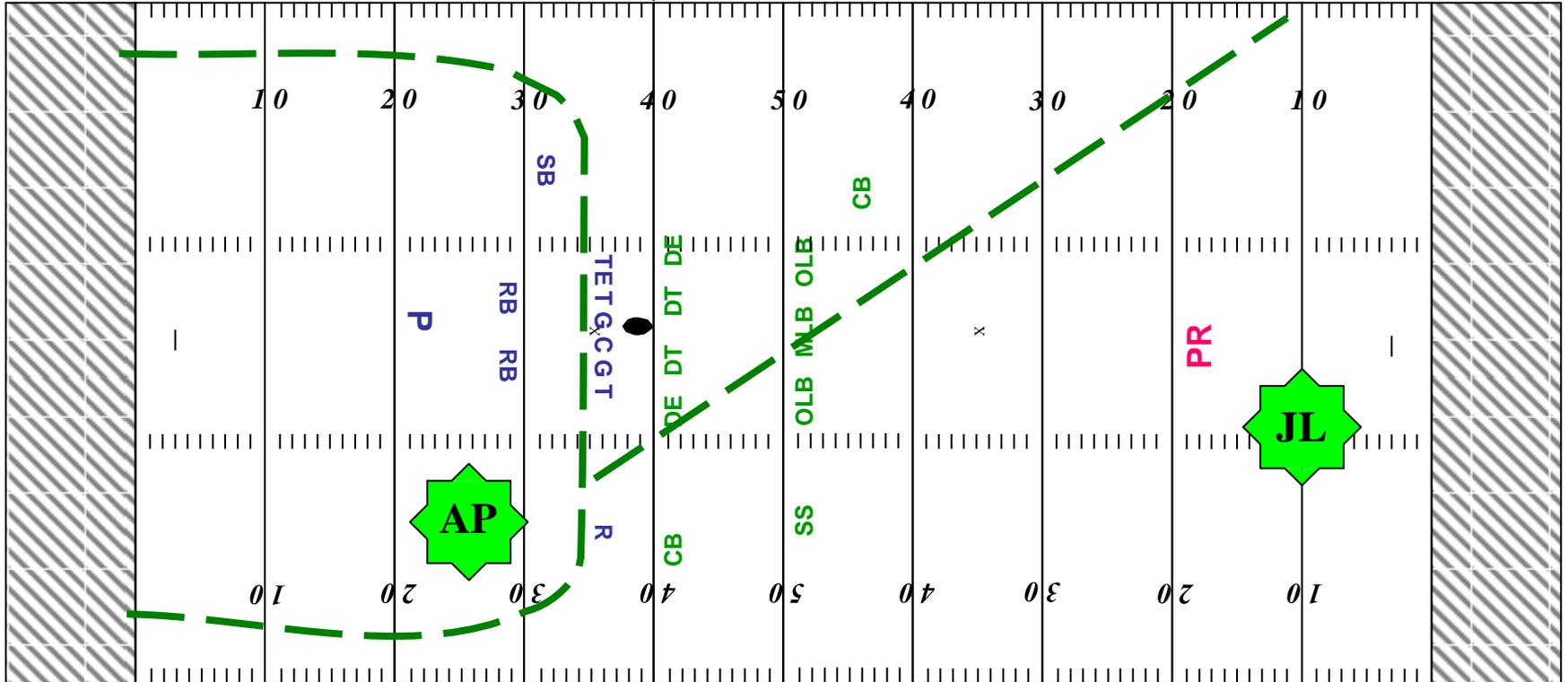


Couverture à 3 LEB de A entre 5 yards et la LEB

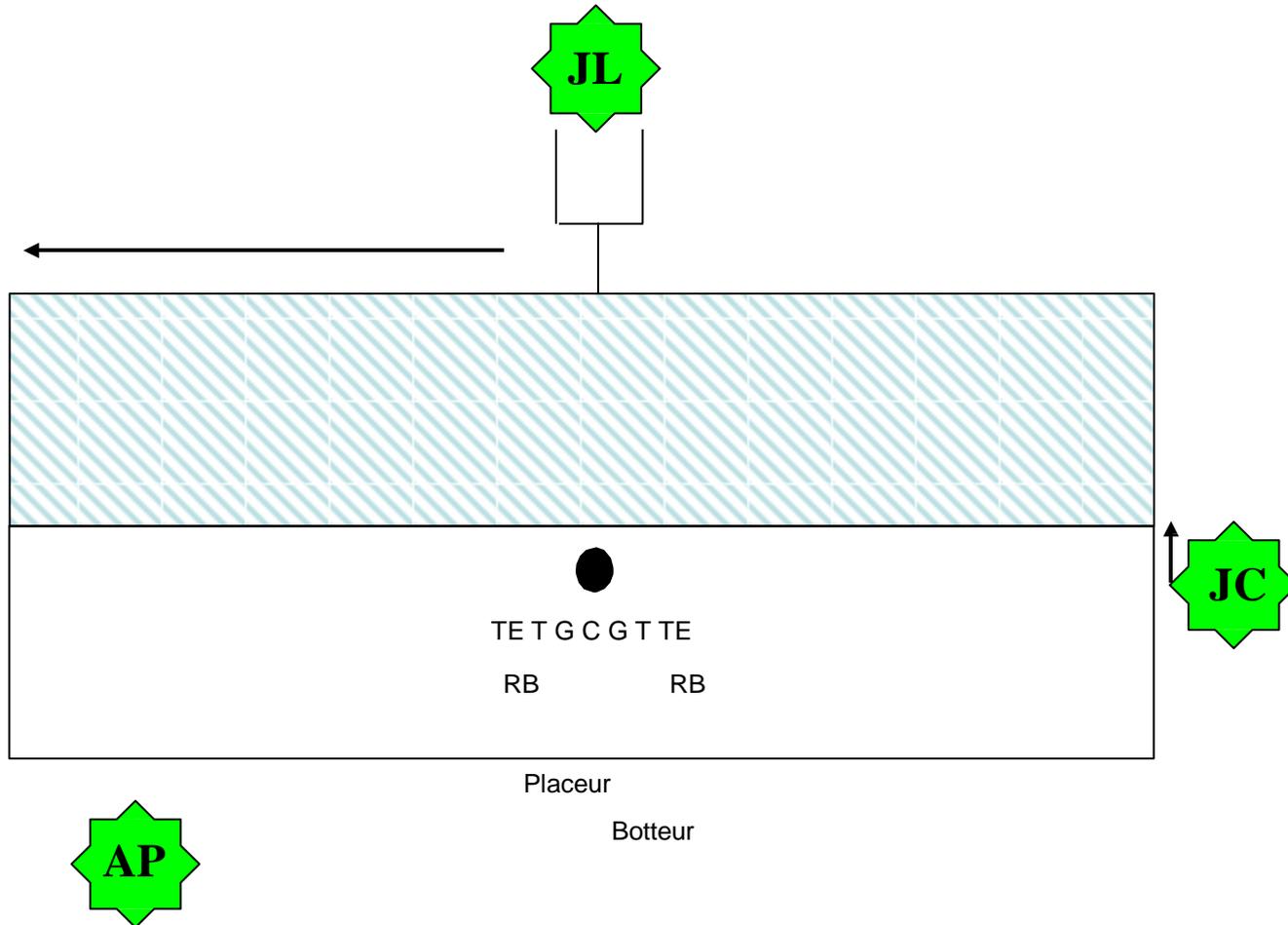


Punt à 3

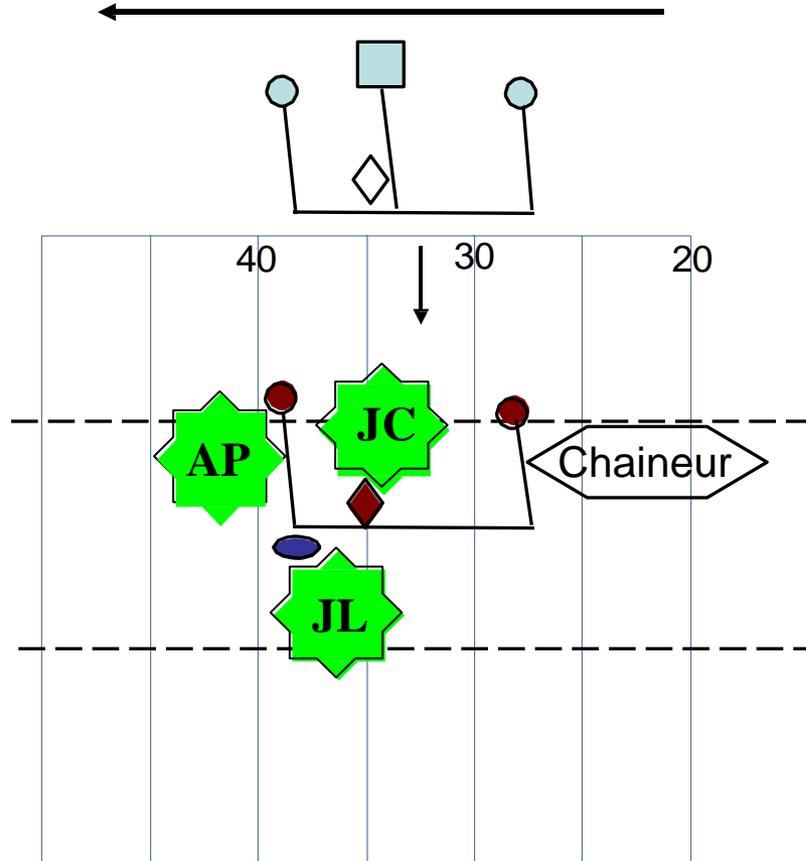
JC



MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 3



MESURES à 3



FLAGGER / FLAGER et SIFFLER

			
Faux Départ de A		X	[Faute de balle morte]
Empiètement de A Un joueur de A dans la zone neutre		X	[Faute de balle morte]
Empiètement de A lors d'un coup de pied libre	X		Il s'agit d'une exception
Dépassement de B Un joueur de B dans la zone neutre	X		Seulement si un joueur de B est dans la zone neutre au moment du snap (même s'il fait l'effort d'en ressortir)
Mouvement illégal	X		
Permutation illégale	X		
Equipe A < 1s d'immobilité avant le snap et après la balle prête à jouer		X	Appliquer comme un faux départ [Faute de balle morte]
B contact A		X	[Faute de balle morte]
B provoque une réaction de A en ligne		X	Si le joueur de A réagit à un mouvement brusque d'un joueur de B situé devant lui ou des deux joueurs adjacents [Faute de balle morte]
Formation illégale	X		

Blocs sous la ceinture : restrictions ATTAQUE

Joueurs non restreints

- **Définition** : homme de ligne positionné ENTIEREMENT dans la tackle box, 5 yards de chaque coté du snappeur
- Joueurs non restreints quittant cette zone deviennent des joueurs restreints

Balle DANS la tackle box

- **Peut** BSC si la force est dans le 9-3
- **Peut** BSC vers la position de la balle au snap non au-delà des 1 yards au delà de la zone neutre
- **Peut** BSC vers sa propre zone d'en-but

Balle EN DEHORS de la tackle box

- **Les joueurs non restreints DEVIENNENT restreints**

Joueurs partiellement restreints : cette définition n'existe plus

Joueurs restreints

- **Définition** : joueurs en mouvements(motion) ou alignés ENTIEREMENT en dehors de la tackle box au snap **OU**
- joueur originalement non restreint ou EN PARTIE dans la tackle box qui quittent la tackle box **OU**
- TOUS les joueurs quand la balle a quitté la tackle box

Balle DANS la tackle box

- **Peut** BSC si la force est dans le 10-2
- **Peut** BSC vers sa propre zone d'en-but
- **Ne peut pas** BSC vers la position de la balle au snap

Balle EN DEHORS de la tackle box

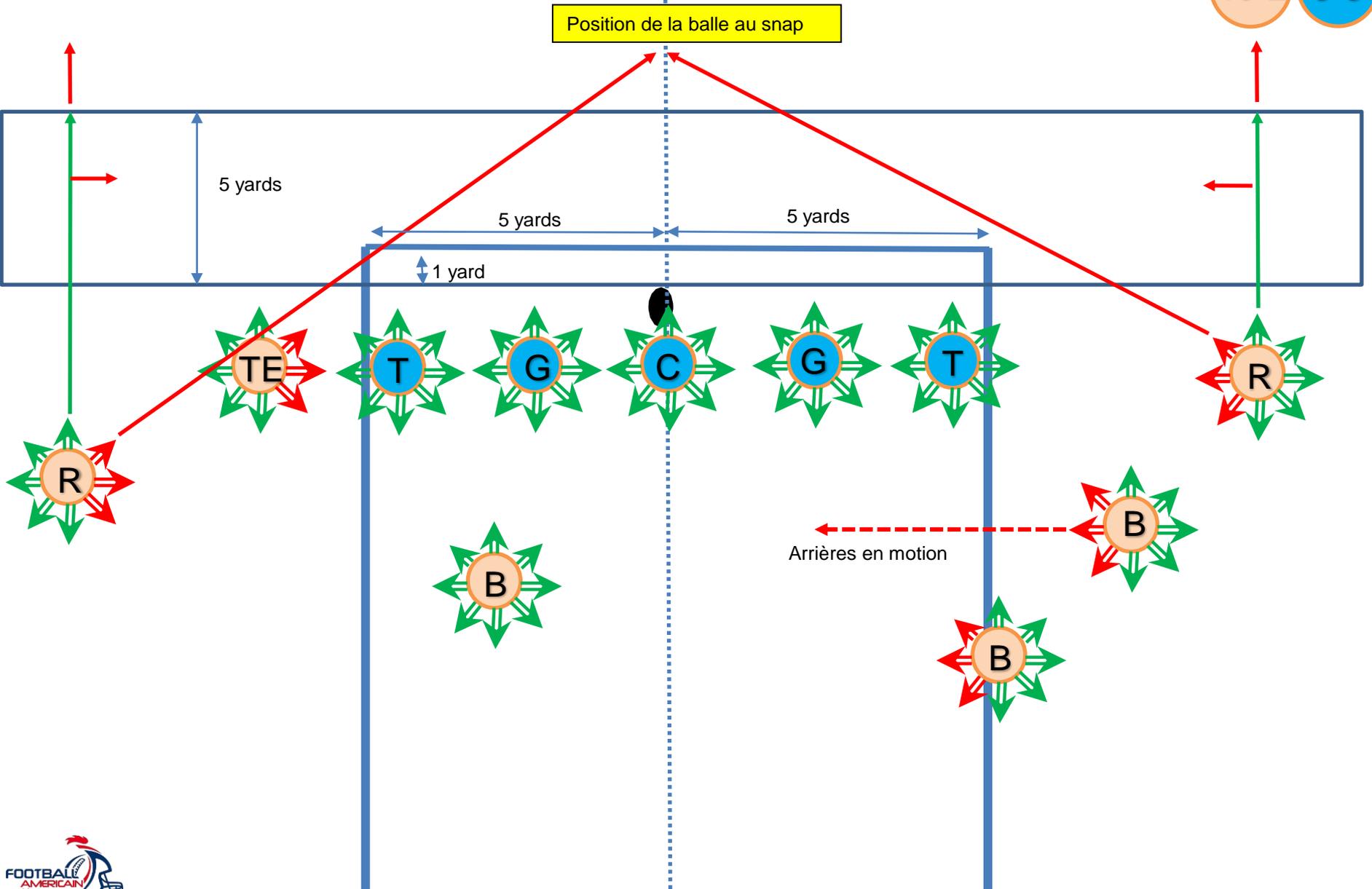
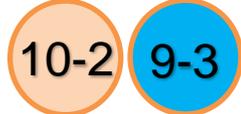
- **Peut** BSC si la force est dans le 10-2
- **Peut** BSC droit devant lui ou vers la touche opposée à la position de la balle au snap
- **Ne peut pas** BSC vers sa propre zone d'en-but
- **Ne peut pas** BSC vers la position de la balle au snap

Aucun joueur d'ATTAQUE ne peut BSC lorsque le blocage est à 5 yards ou plus au delà de la zone neutre

Directions et restrictions des blocages sous la ceinture.

La balle est TOUJOURS dans la tackle box ET aucun joueur à l'origine non restreint, N'A QUITTE la tackle box

Légal 
Illégal 

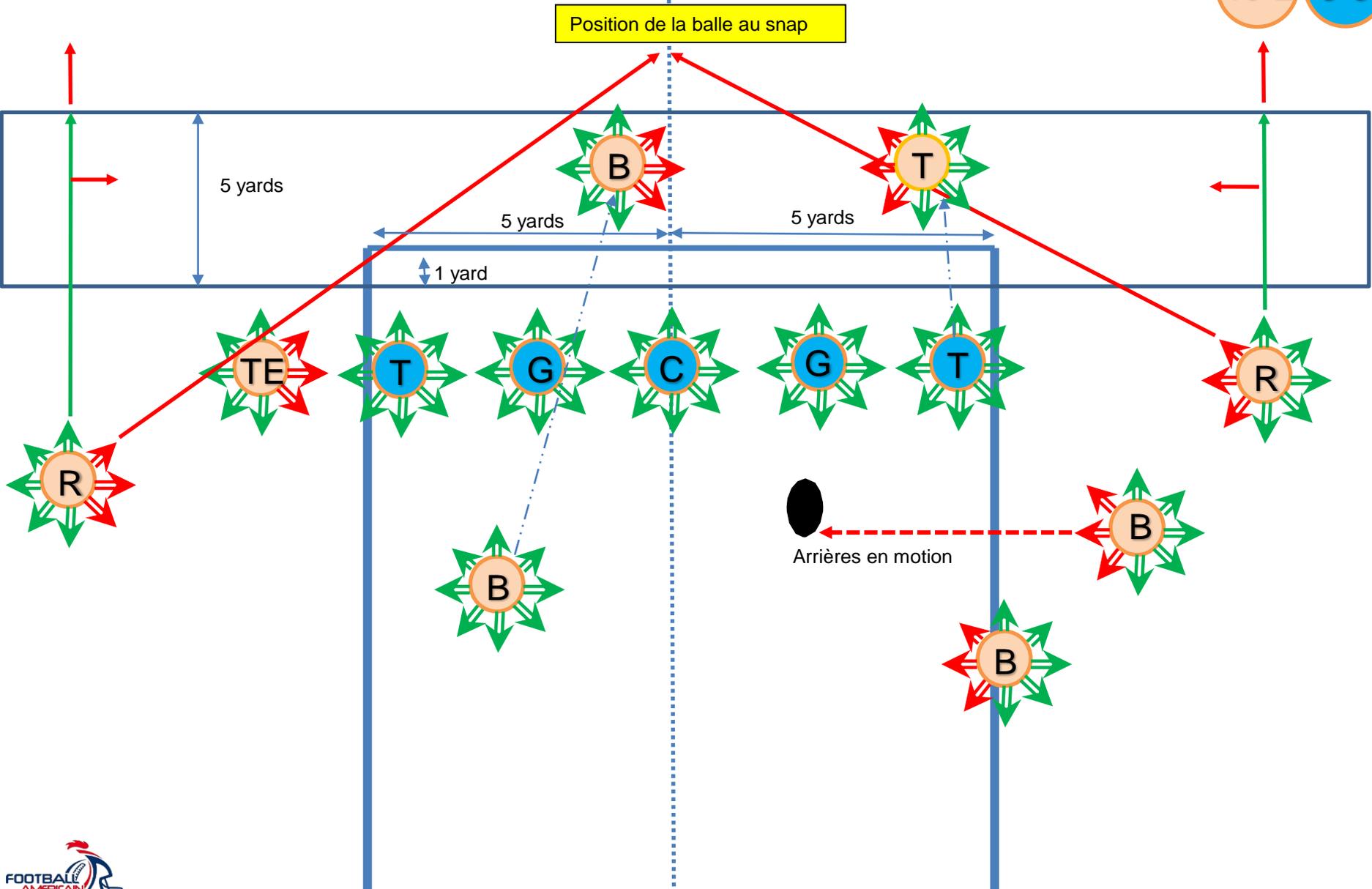


Directions et restrictions des blocages sous la ceinture.

La balle est TOUJOURS dans la tackle box ET un joueur à l'origine non restreint, A QUITTE la tackle box

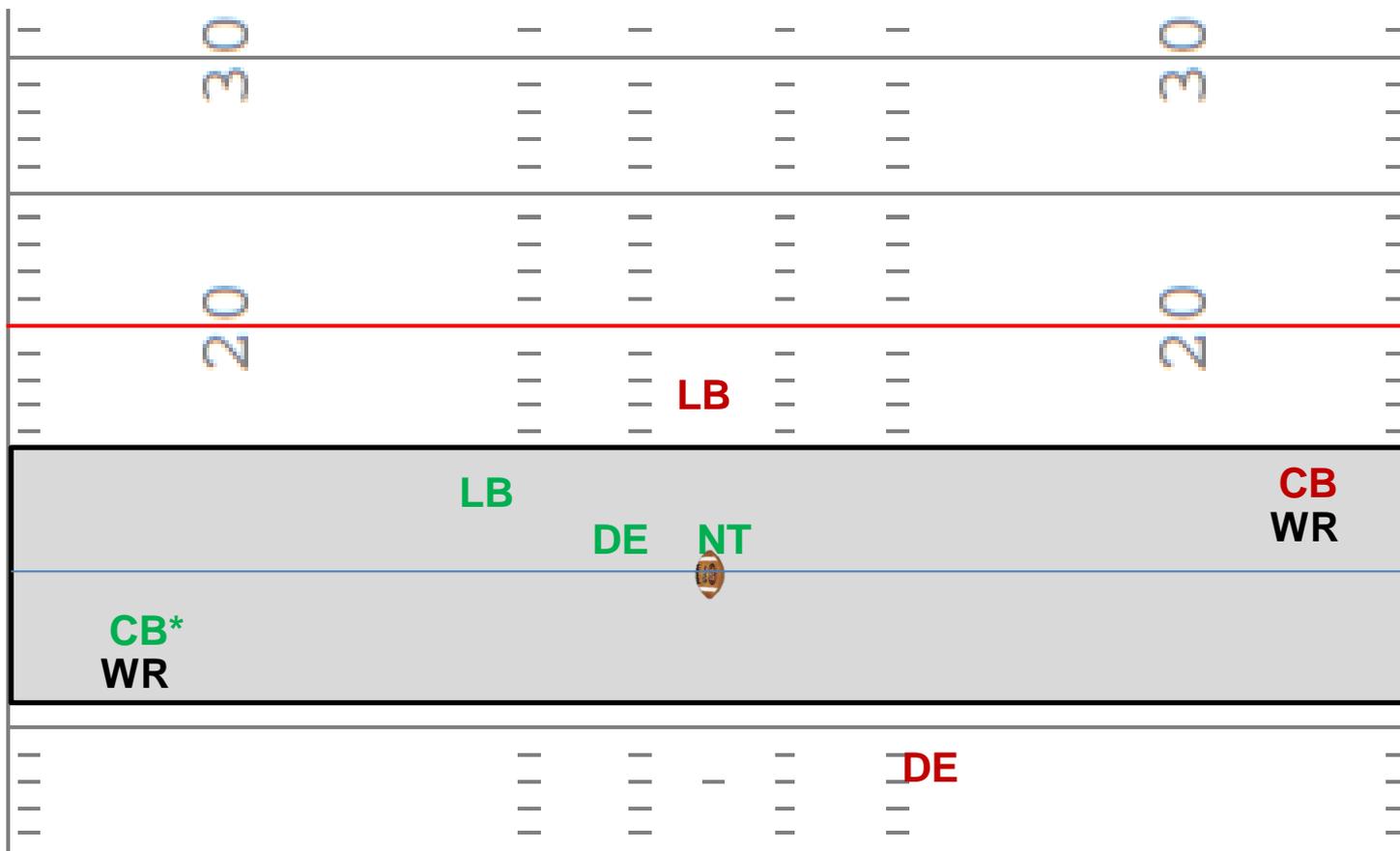
Légal 
Illégal 

10-2  9-3 



BLOC SOUS LA CEINTURE - Défense

sens du jeu ↑



5 yards
5 yards

Tous les joueurs de défense sont autorisés à bloquer sous la ceinture SI LA FORCE DU CONTACT EST DANS LA ZONE 10-2 UNIQUEMENT, dans une zone à l'intérieur des 5 yards au-delà et 5 yards en-deçà de la zone neutre.

Ils ne pourront toutefois pas bloquer sous la ceinture les joueurs suivants :

- un joueur d'attaque en position pour recevoir une passe arrière,
- un receveur éligible au-delà de la zone neutre, tant qu'une passe avant est possible.

* est autorisé à bloquer sous la ceinture SI le joueur d'attaque n'est pas en position pour recevoir une passe arrière

Coups de pieds & Changements de possession

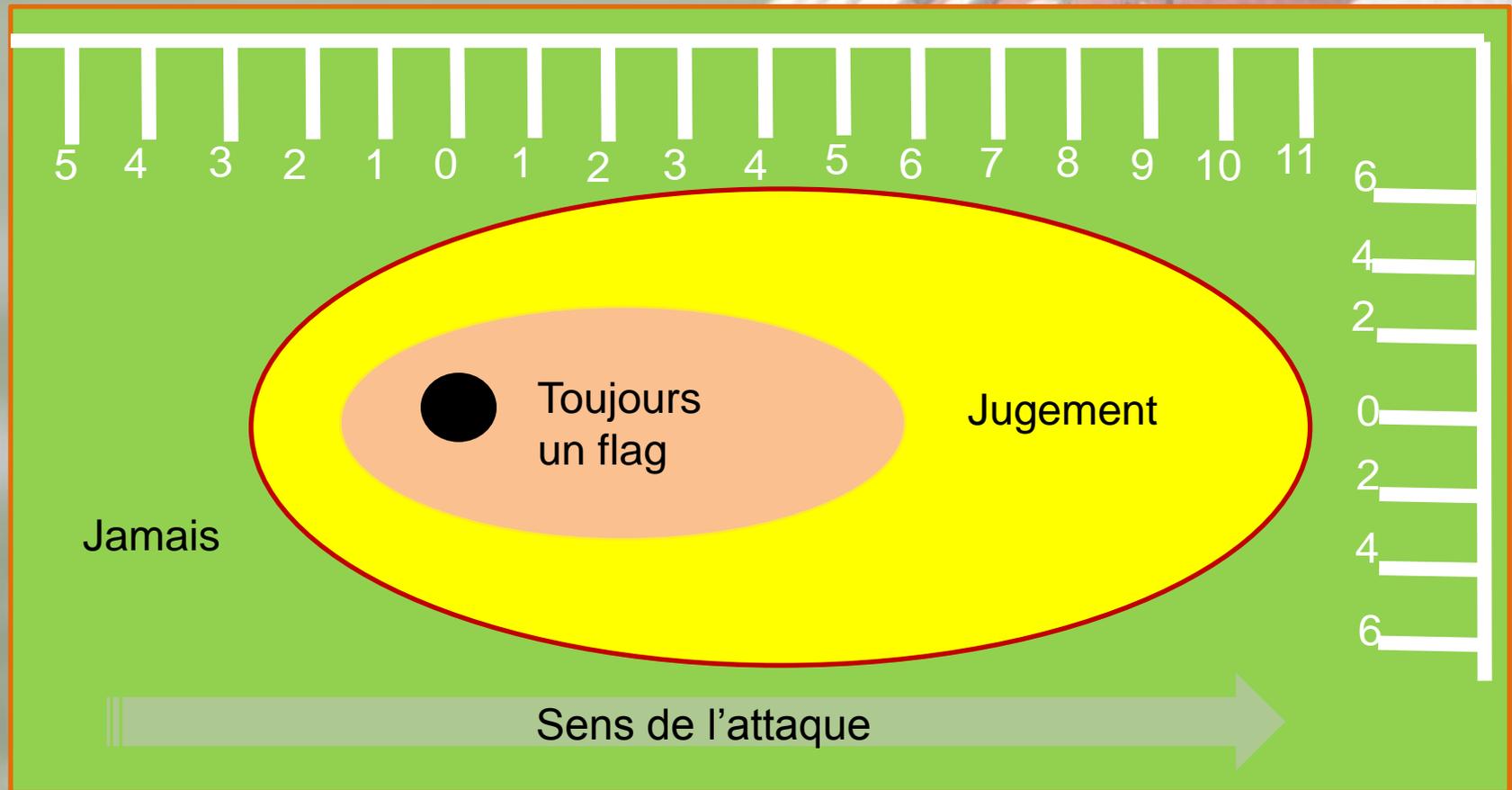
**Aucun blocage sous la ceinture
n'est autorisé**

sauf

sur le porteur de balle

Point d'attaque :

Principe de gestion entre faute et influence



CHANGEMENTS EDITORIAUX

V20191111

Mise à jour avec le positionnement du JCE à 8

Mise à jour avec le repositionnement du JM sur les KO pour le jeu à 7 et à 6.

Mise à jour avec le repositionnement du JL sur KO long à 6

Mise à jour avec l'inversion JCA et JL sur KO long et court à 5

Mise à jour des diagrammes pour les blocs sous la ceinture.

Ajout diagramme point d'attaque

Rectification slide BSC défense