

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

1	Objectif.....	2
2	Coordonnées de la Ligue Francilienne de Football Américain (LFFA).....	2
3	Documents de référence .....	2
4	Documents à renvoyer après un match.....	2
4.1	Tableau de correspondance des fautes pour les CNS.....	3
5	Prime & délais d'envoi (extrait du Règlement intérieur CRA IDF) .....	3
6	Personnel requis par championnat et par catégorie .....	4
7	Jeu à 9 .....	5
7.1	Ce que dit la règle .....	5
7.2	Précisions .....	8
7.2.1	Taille du terrain pour U16 (DTN).....	8
7.2.2	Règle 2.2.6 (page 197) : placage (rappel car pas de changement) .....	8
7.2.3	Règle 3.2.1 (page 197) : temps de jeu.....	8
7.2.4	Règle 7.2 (page 198) : restrictions défensives .....	8
7.2.5	Règle 9.1.6 (page 198) : bloc sous la ceinture (rappel car pas de changement) .....	9
7.2.6	Règle 9.1.16 (page 198 et 199) : coups de pied .....	9
8	Mercy rule.....	10

Date	Action	Auteur
09/10/2017	Création	Alexandre Roger
05/12/2017	Mise à jour Règles jeux à 9 & prime + délai	Alexandre Roger
05/12/2017	Nombre de joueurs par catégorie	Jean-Yves Carton
06/12/2017	Précision rapport de fautes	Alexandre Roger
30/01/2018	Précisions U16 jeu à 7	Jean-Yves Carton & Alexandre Roger
04/02/2018	Directives DTN Mercy rule + correction lien U16	Alexandre Roger
03/09/2018	Mise à jour nouvelle saison	Alexandre Roger
05/09/2018	Envoi docs	Philippe Benet & Alexandre Roger
04/12/2019	Mise à jour saison 2019-2020	Alexandre Roger
17/12/2019	Mise à jour gestion délégué de match	Alexandre Roger
18/12/2019	Relecture	JY Carton - P Benet - Y Latouche
23/12/2019	MaJ Délégué de match D3-U19	Alexandre Roger
06/02/2020	Modification nombre joueurs coupe de la ligue et Mercy Rule, distance placeur, punter	Alexandre Roger & Philippe Benet
10/02/2020	Délai pour doc et remplissage FDM : C-SC et CNS	Alexandre Roger

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

## 1 Objectif

Ce document a pour but d'aider l'arbitre dans ses tâches d'avant et d'après-match. Il vient en complément du guide de l'AP. Il sera remis à jour régulièrement afin d'être le plus complet possible tout au long de la saison. Les dernières modifications sont surlignées en jaune.

## 2 Coordonnées de la Ligue Francilienne de Football Américain (LFFA)

Adresse postale : 10 rue Pierre Brossolette- 92600 Asnières-sur-Seine

Tél : 01 47 90 43 62

Email : [l2fa@l2fa.fr](mailto:l2fa@l2fa.fr) ou [jyc@l2fa.fr](mailto:jyc@l2fa.fr)

## 3 Documents de référence

Vous trouverez ci-dessous les documents et les liens qui servent de base à l'arbitre.

- Documents "Ligue" : <http://l2fa.fr/index.php/documents-arbitres/> et le calendrier associé <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1E5eyFdi0Qo7JPJbyRN0AzFe0f2p36wWhaAdSlBgRXjw/edit#gid=0>
- Documents "FFFA" : <http://www.ffa.org/fr/ffa/commission-nationale-arbitrage/arbitrage-football-americaain/documents.html>
- Documents DTN : <http://www.ffa.org/fr/ffa/direction-technique-nationale/orientations-techniques.html>

## 4 Documents à renvoyer après un match



**Fédération Française de Football Américain**

79 rue Râteau – 93 120 La Courneuve (01 43 11 14 70)



### PROCEDURE D'ENVOI DES DOCUMENTS OFFICIELS - FOOTBALL AMERICAIN Pour match amical ou de championnat

Voici la liste des documents officiels et les actions associées :

Document	Qui fournit ?	Qui remplit ?	Qui vérifie l'envoi et la réception ?	Qui envoie ?	Comment ?	Quand ?	1 <sup>er</sup> destinataire	2 <sup>ème</sup> destinataire (si nécessaire)
Feuille de match + Feuille de licencié	Organisateur pour la feuille de match / Chaque équipe pour la feuille de licencié	Organisateur puis l'AP (1)	AP (1) et Equipe vainqueur de la rencontre (ou équipe locale en cas de match nul)	AP (1)	Courrier	Lundi suivant la rencontre	Si U19/U16 territorial ou senior Régional : ligue du club local Si U19/U16 territorial géré par la FFFA : FFFA Si D1/D2/D3/U19 à 11/U14/U12 : FFFA	<i>Pas nécessaire</i> <i>Pas nécessaire</i> <i>Pas nécessaire</i>
				Club vainqueur	Mail avec FDM scannée	Avant le Mardi suivant à 18H	FFFA	Ligue pour D3/U19/U16/U14/U12/Reg.
				Club local en cas de match nul	Mail avec FDM scannée	Avant le Mardi suivant à 18H	FFFA	Ligue pour D3/U19/U16/U14/U12/Reg.
Chèque club local	Club local	Club local	AP (1)	AP (1)	Courrier	Avec la FDM	Si D3/U19/U16/U14/U12/Reg. : ligue du club local Si D1/D2 : FFFA	<i>Pas nécessaire</i>
Chèque club visiteur	Club visiteur	Club visiteur	AP (1)	AP (1)	Courrier	Avec la FDM	Si D3/U19/U16/U14/U12/Reg. : ligue du club local Si D1/D2 : FFFA	<i>Pas nécessaire</i>
Rapport d'incident de jeu	AP (1)	AP ou délégué	AP (1)	AP (1)	Courrier	Avec la FDM	FFFA	<i>Pas nécessaire</i>
Rapport d'incident administratif	AP (1)	AP	AP (1)	AP (1)	Courrier	Avec la FDM	FFFA	<i>Pas nécessaire</i>
Réclamation	Club qui souhaite l'écrire	Club	AP (1)	AP (1)	Courrier (2)	Avec la FDM	FFFA	<i>Pas nécessaire</i>

(1) En cas d'absence d'AP mandaté par la CNA ou la CRA, l'organisateur prend en charge cette action.

(2) Ne pas oublier de joindre le chèque pour la prise en compte de la réclamation.

#### Articles de référence du RPRCFA :

- Art. 37 des RPRCFA

#### Précision :

L'adresse mail sur laquelle il convient d'envoyer les versions scannées pour la FFFA, est : [feuillematch@ffa.org](mailto:feuillematch@ffa.org)

**Le rapport d'incident disciplinaire doit être envoyé avant lundi 17h à la ligue et la FFFA ([viesportive@ffa.org](mailto:viesportive@ffa.org)).**

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

En cas de commotion ou suspicion de commotion ou de CNS, les indications suivantes doivent apparaître dans la rubrique "Observation" de la feuille de match :

- Commotion - Nom du joueur - N° Licence - N° Maillot - Club d'appartenance
- Suspicion de commotion - Nom du joueur - N° Licence - N° Maillot - Club d'appartenance
- CNS - Nom du joueur - N° Licence - N° Maillot - Club d'appartenance - Type de faute en français (voir § 4.1) + Raison succincte

Il est préférable d'indiquer les termes Commotion et Suspicion de commotion en entier pour éviter tout malentendu avec les clubs qui ne seraient pas au courant des annotations. Sur ce point, nous demandons un peu plus que la FFFA.

## 4.1 Tableau de correspondance des fautes pour les CNS

UC-ABL	Conduite non sportive, langage abusif
UC-BCH	Conduite non sportive, zone d'équipe
UC-DEA	Conduite non sportive, Acte Prolongé-Excessif - Chorégraphié
UC-FCO	Conduite non sportive, contacter intentionnellement un arbitre
UC-RHT	Conduite non sportive, enlever son casque
UC-SBR	Conduite non sportive, simuler avoir été brutalisé
UC-STB	Conduite non sportive, spiker - jeter la balle - ne pas rendre la balle
UC-TAU	Conduite non sportive, insulter chamberer
UC-UNS	Conduite non sportive, autres
UC-COU	Conduite non sportive, modifier sa course hors relâchement avant d'entrer dans la ZEB
UC-TD	Conduite non sportive, action non nécessaire avant d'entrer dans la ZEB

## 5 Prime & délais d'envoi (extrait du Règlement intérieur CRA IDF)

La prime de match a été réévaluée à 75 euros pour l'AP et se décompose comme suit :

Type	Montant	Echéance
Prime fixe de match	35	
Transport (-100km AR)	10	
Envoi du scan de la feuille de match (*)	15	Avant 12h le 1er jour ouvré suivant le match à <a href="mailto:jyc@l2fa.fr">jyc@l2fa.fr</a> et à la vie sportive fédérale <a href="mailto:feuilledematch@fffa.org">feuilledematch@fffa.org</a>
Envoi par courrier de tous les documents administratifs	10	Réceptionnés au maximum 10 jours suivant le match à l'adresse suivante LFFA 10 rue Pierre - Brossolette 92600 Asnières-sur-Seine
Mail aux AP franciliens	5	Mardi 12h qui suit le match

(\*) en cas d'incident, scan de la ou des feuilles de licenciés et du rapport d'incident

Pour les autres arbitres LFFA mandatés par la ligue, le défraiement se monte à **45** euros.

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

## 6 Personnel requis par championnat et par catégorie

Championnat/catégorie	Nombre de joueurs (Mini-Maxi)	Nombre de personnes licenciées (hors joueurs) sur la touche	ARC par club / Délégué équipe locale (*) / Chaineurs	Equipe de 1er Secours ou Médecin
Casque d'argent - D3 - Senior	22-60	10	2 / 1 / 3	4 ou 1
U19 à 11 - National ou Régional	20-60	10	2 / 1 / 3	4 ou 1
Régional Senior à 11	20-60	10	2 / 1 / 3	4 ou 1
Coupe de la Ligue Senior à 9	12-45	10	2 / 1 / 3	4 ou 1
Régional U19 à 9	16-30	10	2 / 1 / 3	4 ou 1
Régional U19 à 7	14-30	10	-	4 ou 1
Régional U16 à 9	14-45	10	2 / 1 / 3	4 ou 1
Régional U16 à 7	10-45	10	-	4 ou 1

(\*) Délégué local (visiteur pas obligatoire)

DÉLÉGUÉ DE MATCH :		
Local	Nom	N° licence
Visiteur		

Une case spécifique lui est dédiée sur la feuille de match

- Championnats régionaux (Coupe LFFA Senior, Senior régional, U19 à 11) et territoriaux (U16 à 9 et U19 à 9) : pas d'obligation quant à la présence du délégué et des brassards, accord FFFA
- Championnats nationaux (U19 à 11 et D3) : idem (cf courrier fédéral réf VS/GV/BC/1912D20)

Un "gentleman agreement" a été demandé aux clubs pour ne pas porter réclamation en cas de manque.

Un délégué est-il présent ?

**Non** : l'AP s'occupe des tâches administratives comme avant avec l'aide des clubs et il note sur la feuille de match l'absence de délégué

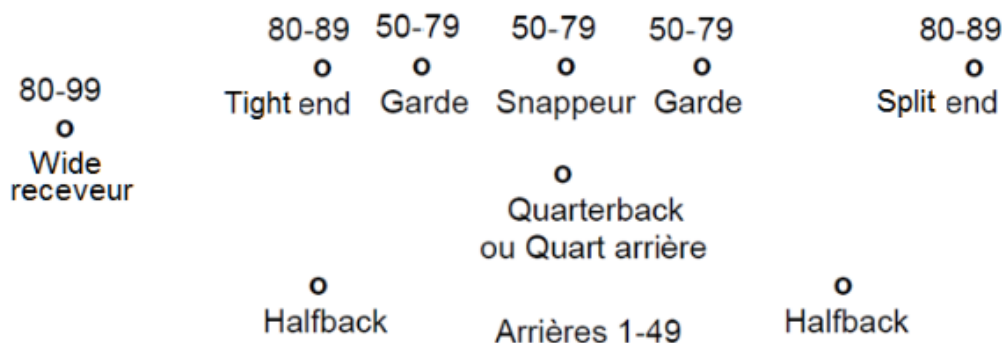
**Oui** : l'AP lui délègue les tâches administratives et le note sur la feuille de match avec son nom et n° de licence Dirigeant (si ce n'est pas une licence dirigeant, il n'est pas délégué et l'AP revient au point au-dessus)

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

## 7 Jeu à 9

### 7.1 Ce que dit la règle

#### ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9



#### Règle 2.16.4.c :

c. Un support est un ustensile qui surélève la balle afin de la botter. Si un support est utilisé, il ne doit pas élever la base de la balle de plus de 2,54 cm au dessus du sol (D.H.2.16.4.I).

**Exception : lors des compétitions U16 et U14/U12, le support ne doit pas élever la base de la balle de plus de 2.54 cm au-dessus du sol.**

#### Règle 2.26 :

Plaquer consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main(s) ou le(s) bras (**Exception : lors des compétitions U16 et U14/U12, le plaquage doit être initié au-dessus de la ceinture**). Explication : le but de cette restriction est de prohiber les placages casque en avant pour "cutter" le porteur de balle. **La cuillère n'est pas considérée comme un plaquage et est autorisée sur le porteur de balle.**

#### Règle 3.2.1 :

Le temps de jeu en fonction des catégories est

4 X 12 minutes (temps décompté) en senior

4 X 12 minutes (temps décompté) en U19

4 X 20 mn (temps continu) en U16, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

4 X 15 mn (temps continu) en U14/U12, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

Lorsque le décompte en temps continu est utilisé, l'horloge de match sera arrêtée seulement lors des temps mort d'équipe et lors de blessures.

La règle des 5 jeux (*exception* : 3.2.3) est appliquée à 2 minutes de la fin de chaque mi-temps pour les rencontres en temps continu.

**Définition des 5 jeux** : Lorsqu'il ne reste que 2 minutes dans chaque mi-temps, 5 actions de balle vivante (**au total**) seulement sont jouées (**Exception** : Règle 3.2.3). Les 5 jeux comprennent les coups de pieds de remise en jeu et leur retour, et tout jeu devant être rejoué suite à des fautes de balle vivante appelées.

En cas de faute de balle morte, et avant le snap, le jeu n'est pas compté dans les 5 et sera rejoué.

En cas de TD lors d'un des 5 jeux, la transformation sera jouée et ne rentre pas dans les 5 jeux.

## **ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9**

Il est demandé aux arbitres et aux entraîneurs d'accélérer les phases où il n'y a pas de jeu, comme les administrations de pénalité, et la période entre un score et le coup de pied d'engagement.

### **Règle 7 : restriction pour les catégories U12, U14, U16 et U19 à 9**

Sur les jeux de passe déclarés, et cela ne concerne pas les jeux comportant des feintes, il n'est pas autorisé d'exercer une pression sur le "quarterback" à plus de 4 joueurs de défense. Lorsque le "quarterback" sort de la poche de protection, tackle box, alors il n'y a plus de limitation sur le nombre de joueurs de l'équipe défensive exerçant une pression. La poche de protection, tackle box, car il n'y a pas de tackle offensif sur les jeux à 9, est définie par la largeur des hommes de ligne offensif, comme si elle était composée de 5 hommes de ligne.

Un jeu de passe déclaré est un jeu où :

- la ligne offensive reste sur la ligne de mêlée ou recule
- le "quarterback" recule sans sortir de la tackle box, regarde vers ses receveurs, et ne fait pas de feinte vers un éventuel porteur de balle. Le fait que le "quarterback" soit déjà en position reculé constitue également un jeu de passe déclaré
- si la balle ou le passeur est en dehors de la tackle box, ce n'est plus un jeu de passe déclaré, cela sera considéré comme une feinte, ou tout autre type de jeu, et il n'y a donc plus de restrictions.

Le but de cette clarification est de permettre le développement du passeur ainsi que l'aptitude de la ligne offensive à pouvoir le protéger.

### **Restrictions spécifiques défensives U12, U14, U16 et U19 à 9 :**

1. La ligne défensive doit être constituée de 3 ou 4 joueurs maximum, et obligatoirement en position 3 ou 4 points d'appui.

#### **Pénalité : Formation illégale, 5 yards depuis le point précédent, S19,**

2. Seuls 4 joueurs maximum peuvent exercer une pression sur le passeur sur un jeu de passe déclaré. Cela concerne seulement les 4 joueurs de la ligne défensive, ou, les 3 joueurs de la ligne défensive + 1 joueur du second rideau défensif également à l'intérieur de la tackle box, en position stationnaire, qui se sera obligatoirement déclaré en gardant la main levée avant le "snap" et jusqu'au blitz. Ce joueur doit entrer dans l'un des trous en face de lui et ne pas croiser avec un homme de ligne défensif.

**Pénalité : Restrictions défensive, 15 yards depuis le point précédent, S27, Le signal de faute concerne un acte non sportif, mais n'est pas appliqué au joueur concerné.**

### **Règle 9.1.6 :**

Nul n'est autorisé à bloquer sous la ceinture lors d'un tenu.

### **Règle 9.1.16 :**

Spécification pour les compétitions U14/U12, U16 et U19 à 9 : lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée, (punt, coup de pied placé, transformation), va être donné, les restrictions défensives suivantes s'appliquent :

- a. Aucun joueur de défense ne pourra franchir de plus de 2 yards la ligne de mêlée en direction de l'en-but adverse,
- b. Le botteur devra botter la balle dans un tempo continu,

**Pénalité : a et b, procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, S19.**



## ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9

c. Aucun adversaire ne heurtera en courant, ni ne brutalisera le botteur ou le placeur.

**Pénalité : Restrictions défensive, 15 yards depuis le point précédent. Le signal de faute concerne un acte non sportif, mais n'est pas appliqué au joueur concerné, S27.**

d. Si le "snap" est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive. Le coup de pied doit se dérouler avec un rythme réaliste – le botteur ne doit pas attendre pour laisser ses co-équipiers mieux couvrir le coup de pied. Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

### Clarifications sur la règle 9.1.16 :

a. Cela veut dire qu'aucun joueur de B ne peut mettre la pression ou monter de plus de 2 yards après la ligne de mêlée.

b. Cela veut dire que lorsqu'une formation de coup de pied est en place, l'issue du jeu sera obligatoirement un coup de pied, les feintes pour un jeu de course ou un jeu de passe ne sont pas autorisées. Lorsque le tempo n'est pas respecté, et que le botteur n'exécute pas le coup de pied en suivant la réception de la balle, alors c'est une faute : procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, signal S19.

c. Cela veut dire que tant que la formation reste celle d'un coup de pied, aucun contact avec le placeur ou le botteur n'est autorisé : heurter ou brutaliser le botteur ou le placeur, 15 yards de pénalité depuis le point précédent, avec le signal S27 car cela est considéré comme un acte d'anti-jeu de la part de la défense. Par contre il n'est pas attribué de CNS contre le joueur ayant fait la faute.

d. Cela veut dire que lorsque la balle ne va pas directement dans les mains du botteur, et qu'elle touche le sol, les restrictions défensives ne s'appliquent pas, et les joueurs de B peuvent rentrer et passer la ligne de mêlée de plus de 2 yards, et mettre la pression sur le botteur qui veut récupérer la balle.

Ce n'est pas pour autant que le botteur perd sa protection, et donc s'il récupère la balle et qu'il botte en suivant, alors il est toujours botteur. Par contre, s'il commence à courir (plus de 2 à 3 pas d'élan), alors il perd sa protection, même si il botte par la suite. Bien entendu, toute brutalité sur lui sera sanctionnée par une faute personnelle le cas échéant.

Formation de coup de pied : le botteur doit être positionné à 7 yards de la ligne de mêlée par définition. Etant donné que les restrictions sont mises en place pour le développement des botteurs et des centres, et afin que des jeux de "retour" puissent être joués, si le botteur est à 5 ou 6 yards, cela n'est pas bien "important", et il est préférable de participer au développement, à la protection des joueurs, plutôt que d'être stricte au niveau de ce point de règle.

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

## 7.2 Précisions

### 7.2.1 Taille du terrain pour U16 (DTN)

#### PRECONISATION DE LARGEUR DE TERRAIN POUR LA CATEGORIE U16

Forme de jeu	Longueur 120yds Largeur :
5 vs. 5	35 yards (Intérieur des Numéros d'un terrain complet tracé)
7 vs. 7	39 yards (Extérieur des Numéros d'un terrain complet tracé)
9 vs. 9	46 yards (Touche à Extérieur des Numéros d'un terrain complet tracé)
11 vs. 11	Terrain complet

### 7.2.2 Règle 2.2.6 (page 197) : placage (rappel car pas de changement)

Seule la catégorie U16 est pénalisée lors d'un placage initié sous la ceinture.

### 7.2.3 Règle 3.2.1 (page 197) : temps de jeu

U16 : 4\*20mn temps continu avec 5 jeux en fin de 2ème et 4ème QT

U19 : Senior F et M : 4\*12mn temps décompté

### 7.2.4 Règle 7.2 (page 198) : restrictions défensives

Les blitzes à l'extérieur des "defensive ends" sont interdits (DTN).

#### Spécifications pour les compétitions U16 à 9 vs. 9

La formation défensive peut être composée de 3 ou 4 linemen défensifs = DL (joueurs positionnés sur la LOS et obligatoirement en position trois ou quatre points d'appuis).

Pendant le jeu, si la défense s'aligne avec 4 DL aucun blitz (LB ou DB) n'est autorisé.

Par contre, sur un alignement avec 3 DL, un seul blitz de LB est autorisé.

Le LB doit partir à plus de 3 yards de la LOS, passer à l'intérieur des deux tackles dans son gap de responsabilité.

**Il ne pourra pas y avoir de stunt en bout de ligne entre le LB et le DL.**

En cas de blitz :

- le joueur doit être stationnaire (ne pas bouger) et à plus de 3 yards de la ligne de mêlée (pour qu'il soit clairement identifié). La lecture du document semble indiquer qu'il **doit obligatoirement blitz**. L'arbitre principal et le juge de mêlée appelleront le numéro du joueur qui blitz sous la forme "Blitz du 54".

=> 15 yards de pénalité s'il bouge ou s'il ne blitz pas

- Sur une défense 3-3, le middle LB peut aller à droite ou à gauche sans encourir de pénalité. Les 2 autres LBs ne peuvent rentrer qu'à l'intérieur.

=> 5 yards de pénalité si blitz à l'extérieur des DE

- Sur une attaque avec un ou deux TE, le backfield défensif (CB ou SS) ne peut pas se tenir à moins de 3 yards des TE par rapport à la ligne de mêlée. dans le cas contraire, il sera assimilé à un joueur de ligne défensif avec ses prérogatives (pas plus de 4, 3 ou 4 points obligatoires).

=> 5 yards de pénalité si le backfield défensif est trop proche



# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA 2019-2020

## 7.2.5 Règle 9.1.6 (page 198) : bloc sous la ceinture (rappel car pas de changement)

Quelle que soit la catégorie, les blocs initiés directement sous la ceinture sont interdits.

## 7.2.6 Règle 9.1.16 (page 198 et 199) : coups de pied

Pour qu'il y ait présomption de formation de punt, il faut :

- Etre en 4ème tentative
- Une distance entre le centre et le punter (personne entre les 2 joueurs) supérieure ou égale à 7y

Pour que nous ayons une formation de FG, il faut :

- Etre en 4ème tentative ou être après un essai ;
- Une distance entre le centre et le placeur (personne entre les 2 joueurs) supérieure ou égale à 5y

**Mais idéalement, c'est plus simple si l'arbitre principal a la confirmation du coach que c'est un coup de pied.**

Si ces conditions sont remplies, le jeu se terminera **OBLIGATOIREMENT** par un coup de pied :

- **Nous demandons à la défense de ne pas rentrer du tout;**
- L'arbitre principal annoncera que c'est un coup de pied. Idéalement l'entraîneur offensif annoncera son choix à l'arbitre principal qui le répétera à tous. Le Juge de mêlée indiquera aux défenseurs de ne pas pénétrer ;
- Sur un snap loupé, si le Punter ou le placeur peut s'en saisir rapidement, le jeu de coup de pied se déroule dans un tempo régulier sans que les défenseurs mettent de la pression.

=> 5 yards de pénalité pour un tempo trop lent

Sur un snap loupé, si le Punter ou le placeur ne peut pas s'en saisir rapidement (passe au-dessus ou très large sur le côté), l'arbitre principal siffle et le jeu de coup de pied est terminé. Le jeu suivant partira du point précédent. Pour un FG effectué à moins de 20 yards de l'embut adverse, le ballon sera positionné sur les 20 yards

**ATTENTION : nous resterons avec les règles malgré l'interprétation que nous pourrions faire de la directive DTN**

### Règle 9.1.16 : Spécifications pour les compétitions U16 à 9 vs. 9 et 11 vs. 11

Le tee d'un pouce (2,54 cm) est autorisé sur kick off. La balle sera placée à 15 yards du milieu du terrain. Le block d'un 1 pouce (2,54 cm) est autorisé sur Field goal.

Sur équipes spéciales, il n'y a pas de rush sur Punt et Field goal :

Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée, (punt, coup de pied placé, transformation), va être donné, les restrictions défensives suivantes s'appliquent :

a. aucun joueur de défense ne pourra franchir de plus de 2 yards la ligne de mêlée en direction de l'en-but adverse,

b. le botteur devra botter la balle dans un tempo continu,

**Pénalité : procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, S19.**

c. aucun adversaire ne heurtera en courant, ni ne brutalisera le botteur ou le placeur.

**Pénalité : Restrictions défensive, S27, 15 yards depuis le point précédent. Le signal de faute concerne un acte antisportif commis par un joueur concerné.**

Si le snap est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive.

Le coup de pied doit se dérouler avec un rythme réaliste – le punter doit pas attendre pour laisser ses équipiers mieux couvrir le coup de pied.

Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

## 8 Mercy rule

Pour les compétitions dans les catégories jeunes sur lesquels la Mercy Rule est mise en place, le score final inscrit sur la feuille de match est le score acquis au moment où la Mercy Rule est entrée en application, dès l'instant où le score atteint un écart d'au moins 35 points.

Le match est alors automatiquement arrêté par l'Arbitre Principal et peut se poursuivre sous la forme d'un nouveau match amical.

La règle de la « **MERCY RULE** » ne s'applique pas sur le championnat de France de **première division** « Elite » et le championnat de France de **deuxième division** « Casque d'Or » où nous sommes dans un niveau de compétition affirmé et en présence de joueurs seniors.

Cependant, la CFA, la CNA, la Vie Sportive et la DTN, conscients des écarts existants lors des rencontres en **D3 senior**, ont décidé de laisser une option pour cette seule division.

Elle fait appel au bon sens commun et à la protection des pratiquants, et ce, même dans un contexte de compétition.

Ainsi, en D3 uniquement, lorsqu'une équipe est menée de plus de 35 points, l'arbitre principal de la rencontre demande à l'entraîneur principal de l'équipe menée s'il souhaite que la « Mercy Rule » soit appliquée. Ce dernier a le choix, il peut décider de ne pas la faire appliquer.

Une fois l'accord de l'entraîneur principal de l'équipe menée obtenu, l'Arbitre Principal peut demander à mettre en place la Mercy Rule, et passe le chronomètre en « temps continu », jusqu'à la fin de la rencontre, et sans revenir sur cette décision, même si l'écart au score revient à 35 points ou moins.

Rappel :

**La directive concernant la « Mercy Rule » dans toutes les catégories « Jeunes » reste inchangée.**

**Elle s'impose automatiquement.**

**Il en est de même pour la Division Régionale Senior (R1 ou R2) ainsi que pour le challenge féminin.**

La Mercy Rule s'applique automatiquement à partir du moment où une équipe est menée de plus de 35 points.

**Cette directive est applicable pour toute la saison 2019/2020, sans réserve et modification, et jusqu'à abrogation ou modification pour les saisons futures.**

Lorsque la Mercy Rule est appliquée, le 2ème match qui démarre est en temps continu quelle que soit la catégorie, donc pas d'application des 5 derniers jeux dans les 2 dernières minutes du 2ème ou 4ème QT.

Elle s'applique également dans les matches de phase finale.