



**FFFA**

Service émetteur :  
Commission Nationale des Arbitres  
Football Américain

# CHANGEMENTS DE REGLES FOOTBALL AMERICAIN

**SAISON 2020-2021** Vote du 2020620  
Avec exemples pour compréhension 20200704

## SPECIFICITES IFAF vs FFFA REGLES 2020-2021

Ci-dessous les différences entre IFAF et FFFA à prendre en compte, différences faites la saison passée mais non prises en compte lors des différentes évolutions et éditions :

### **Casques et moyens de communication – R 1.4.12.b : suppression**

- b) Chaque équipe peut utiliser jusqu'à 20 casques de communications gérés de la manière suivante :
1. Quinze, 15, casques de communications peuvent être utilisés par les entraîneurs et assistants accrédités dans le but d'encadrer les joueurs. Seuls les entraîneurs et les assistants accrédités parmi les 15 peuvent être dans la cabine ou l'emplacement des tribunes réservé au coaching. (Exception faite pour un technicien en communication).
  2. Quatre, 4, casques de communications seulement peuvent être utilisés par des joueurs. Ces 4 joueurs seront identifiés avant le début de la rencontre sur la feuille de match, et uniquement ces derniers sont autorisés à les utiliser pendant toute la durée de la rencontre. Leur utilisation est strictement réservée à la zone d'équipe et est interdite sur l'aire de jeu.
- PÉNALITÉ – Administrer comme une faute de balle morte. 15 yards depuis le point d'avancée. Le joueur fautif est expulsé [S7, S27 et S47].**
3. Un, 1, casque de communication seulement peut être utilisé pour des activités autres que celles liées au coaching ou par un joueur.
  4. Les moyens de communications utilisés à des fins médicales, opérations liées à la gestion de la rencontre, à la sécurité, ne sont pas comptabilisés dans les vingt, 20, affectés au coaching.
  5. Un seul technicien de communication dans la zone d'équipe et un autre dans la cabine, sont autorisés à être en contact avec les entraîneurs et assistants afin de gérer un problème technique éventuel, leurs moyens de communications étant en dehors des vingt, 20, autorisés

***Ce qui indique clairement la suppression de l'utilisation de cet article b) et de ces moyens de communication.***

### **Première et troisième périodes – R 3.1.1 :**

ARTICLE 1.

- d. Pendant le tirage au sort, chaque équipe doit rester dans sa zone d'équipe. Le tirage au sort commence lorsque les capitaines quittent leur ligne de touche et se termine quand les capitaines regagnent leur touche.

***Ce qui indique clairement l'impossibilité de pouvoir monter jusqu'à la ligne des 9 yards pendant le tirage au sort en NCAA et en IFAF. FFFA garde cette possibilité***

**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<sup>ème</sup> 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.

***En France, les règles de suspension et de récidive sont définies par nos Règlements Fédéraux et la table de sanctions, pas d'impact.***



**Usage de tabac R 9.2.8 :**

ARTICLE 8. Les joueurs, membres des équipes, et personnels de la rencontre (ex. entraîneurs, préparateurs physiques, manageurs, et arbitres) ne doivent pas faire usage de produit à base de tabac à partir du moment où la rencontre est sous la juridiction des arbitres, et jusqu'à ce que l'arbitre principal déclare la rencontre terminée.

**PÉNALITÉ – Expulsion. Faute de balle morte. 15 yards du point d'avancée [S27 et S47-DSQ].**

**Article non pris en compte par IFAF, mais gardé par FFA.** Par définition, tous les aspects au tabagisme sont également prohibés : les appareils électroniques, vapoteuses, et tout autre matériel est concerné.

## CHANGEMENTS DE REGLES 2020-2021

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.

Ces changements sont issus de la NCAA-CFO, ils doivent maintenant être pris en compte par IFAF, le décalage de date de vote faisant ce delta, voici les évolutions.

**Rappel :** Les règles IFAF sont issues des règles NCAA, mais elles ne sont pas toutes prises à la lettre. Par ailleurs, nos spécificités font que certains points de règlements sont adaptés à nos compétitions.

### **Numérotation des joueurs – R 1.4.2.a Non applicable en France**

#### **Players Numbering – Rule 1-4-2**

With the recognized popularity of the single digit numbers, the number “0” is added as a legal number. Any number to be preceded by “0” such as “07” or “00” remains illegal.

Avec la popularité reconnue du nombre avec un seul chiffre, le nombre “0” est ajouté comme un numéro légal. Tout numéro précédé par “0”, comme “07” ou “00” reste illégal.

*Ce qui indique clairement les situations que l'on peut rencontrer et ce qui est légal ou pas.*

**Pour la France, le ‘0’ n’est pas autorisé – le ‘07’ est illégal.**

### **Numérotation des joueurs – R 1.4.2.b Non applicable en France, pas de duplication de numéro**

Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros durant un tenu.

*Après échanges et réflexions, cette autorisation concernant la possibilité d'avoir 2 joueurs avec le même numéro est dorénavant interdite en France.*

### **Maillot / Porter simultanément / Violation concernant le maillot - R 1.4.5**

#### **Jersey / Concurrently Worn / Jersey Violations – Rule 1-4-5**

A second jersey meeting all requirements of Rule 1-4-5 worn concurrently is allowed. Vests and/or altered jerseys with zippers, Velcro, clasps or other fasteners are not allowed.

In addition, the penalty for a team not complying with the jersey rule (i.e., legal and contrasting numbers or a colored jersey in violation of the rule) will be a 15-yard penalty after the kickoff of each half and the loss of a timeout in each quarter that illegal jerseys are worn.

Un deuxième maillot répondant à toutes les exigences de la règle 1-4-5 porté simultanément est autorisé. Les gilets et/ou les chandails modifiés avec fermetures à glissière, velcro, fermoirs ou autres fixations ne sont pas autorisés.

En outre, la pénalité pour une équipe ne respectant pas la conformité du maillot (c.-à-d., numéros légaux et contrastés, ou un maillot de couleur en violation de la règle) sera une pénalité de 15 yards après le coup d'envoi de chaque mi-temps, et la perte d'un temps mort en début de chaque quart temps que les maillots illégaux sont portés.

*Ce qui indique clairement que l'on peut porter 2 maillots identiques, l'un par dessus l'autre si ils sont complètement conformes à la règle. Mais qu'il est interdit de porter tout autre type d'habit ou de veste de protection, quelle que soit le type de fermeture. Il est également rappelé les sanctions encourues pour non-conformité.*

### **Ciblage – Joueur expulsé R 2.27.12**

**Targeting - Disqualified Player (Rule 2-27-12) Non applicable en France, les règles de l'expulsion restent identiques quelles que soient les raisons de l'expulsion.**

There were no changes to the Targeting rule from an on-field officiating perspective and from the 2019 adjustments in Instant Replay. The change for 2020 is that now a player disqualified for Targeting will be declared ineligible for further participation in the game, but the player may remain in the team area. If the targeting foul is committed in the second half, the disqualified player cannot participate in the first half of his team's next scheduled game but may participate in pre-game warm-up activities and stay in the team area during the first half.

All other disqualifying fouls such as Fighting, two Unsportsmanlike Conduct fouls, Flagrant Personal fouls, etc. will be reclassified as fouls requiring ejection. Players ejected will be required to leave the playing enclosure and must remain out of view of the field of play under team supervision.

Il n'y a eu aucun changement à la règle de ciblage du point de vue de l'arbitrage sur le terrain et des ajustements de 2019 dans la révision vidéo instantanée. Le changement pour 2020 est que maintenant un joueur disqualifié pour ciblage sera déclaré comme ne pouvant pas participer à la rencontre, mais que le joueur peut rester dans la zone d'équipe. Si la faute de ciblage est commise dans la deuxième mi-temps, le joueur disqualifié ne peut pas participer à la première mi-temps du prochain match de son équipe, mais peut participer à des activités d'échauffement d'avant-match et rester dans la zone d'équipe pendant la première mi-temps. Toutes les autres fautes entraînant l'expulsion, telles que les bagarres, deux fautes de conduite non sportive, fautes personnelles flagrantes, etc. seront reclassées comme fautes nécessitant une expulsion. Les joueurs expulsés devront quitter l'enceinte de jeu et rester hors de vue du terrain de jeu sous la supervision de son équipe.

***La gestion des joueurs expulsés, quelle que soit la raison de l'expulsion, reste la même à celle en place, et que les modalités de gestion et les sanctions sont en accord avec les règles FFFA et nos règlements fédéraux. Tout participant expulsé doit quitter l'enceinte de jeu et ne peut rester dans la zone d'équipe.***

### **Echauffement d'avant match – R 3.1.1**

#### **Pregame Warmup - Rule 3-1-1**

When any Squad Member enters the playing enclosure prior to the officials escorting the captains out for the coin toss, the head coach or an assistant coach from that team must be present on the field. Furthermore, when any Squad Member is present within the playing enclosure subsequent to the officials' jurisdiction, they must be wearing their jersey or have their numeral readily visible. Players without their numeral readily visible must leave the playing enclosure.

In addition, the warmup area diagrams appearing in the CCA manual will be included in Appendix D of the Rules Book. The "L" shaped configurations with the 30 yard-lines forming the "L" will take effect at 90 minutes before the scheduled kickoff. At 40 minutes prior to kickoff, the configuration will move to the Buffer Zone configuration, and no player shall enter the 10-yard buffer zone between the 45 yard-lines.

Lorsqu'un membre d'une équipe entre dans l'aire de jeu, le terrain et les zones d'équipe, avant que les arbitres soient présents pour escorter les capitaines pour le tirage au sort, l'entraîneur principal ou un entraîneur adjoint de cette équipe doit être présent sur le terrain. De plus, lorsqu'un membre de l'escouade est présent dans l'enceinte de jeu alors que l'autorité des arbitres a débuté, il doit porter son maillot ou avoir son numéro facilement visible. Les joueurs qui ne portent pas leur numéro facilement visible doivent quitter l'aire de jeu.

De plus, les diagrammes des zones d'échauffement seront inclus à l'annexe D du Règlement. Les configurations en forme de « L » avec la ligne des 30 yards formant le « L » entreront en vigueur 90 minutes avant le coup d'envoi prévu. À 40 minutes avant le coup d'envoi, la configuration passera à la configuration de zone tampon, et aucun joueur ne doit entrer dans la zone tampon de 10 yards entre les 45 yards.

***Ce qui indique clairement qu'aucun joueur ne pourra être présent sur le terrain sans porter son numéro de maillot afin qu'il puisse être identifiable, et qu'un des entraîneurs de l'équipe devra également être présent afin de s'assurer que tout se passe correctement.***

***Le diagramme des zones d'échauffement, notamment en forme de L pour les botteurs, seront à respecter 90 minutes avant le coup d'envoi, puis à 40 minutes avant le coup d'envoi, les zones de chaque équipe seront limitées entre les 45 yards et la zone d'en-but pour un terrain de 100 yards, ou avec une bande de 5 yards interdite de part et d'autre du milieu du terrain pour les terrains de moins de 100 yards.***

***Par ailleurs, les arbitres étant en conférence d'avant match, la vérification et le contrôle du bon respect est du ressort du délégué de match.***



**Infraction au remplacement - équipe défensive – R 3.5.3**

**Defensive Team Substitution Infraction – Rule 3-5-3**

The defense is allowed to briefly retain more than 11 players on the field to anticipate the offensive formation, but it may not have more than 11 players when the ball is snapped. The new rule change would stipulate that this infraction will be treated as a live-ball foul. Under the current rules, the foul can be either a live ball or dead ball foul, and this change will bring consistency to this enforcement. La défense est autorisée à avoir brièvement plus de 11 joueurs sur le terrain pour anticiper la formation offensive, mais ne peut pas avoir plus de 11 joueurs lorsque le ballon est snappé. Ce nouveau règlement stipule que cette infraction sera traitée comme une faute de balle vivante. Selon les règles actuelles, la faute peut être une faute de balle vivante ou de balle morte, et ce changement apportera de la cohérence à cette application.

*Ce qui indique clairement une meilleure gestion de cette faute défensive, elle ne sera gérée, si elle est appelée, uniquement comme faute de balle vivante. Cela concerne réellement un jouer défensif. Il faut néanmoins garder à l'esprit que, par philosophie, lorsqu'un joueur, d'attaque comme de défense, est proche de sa ligne de touche, et qu'il n'attire pas l'attention d'un adversaire, et qu'il est sur le point de sortir du terrain, on ne doit pas appeler cette faute car elle n'a aucune influence sur le jeu en lui-même.*

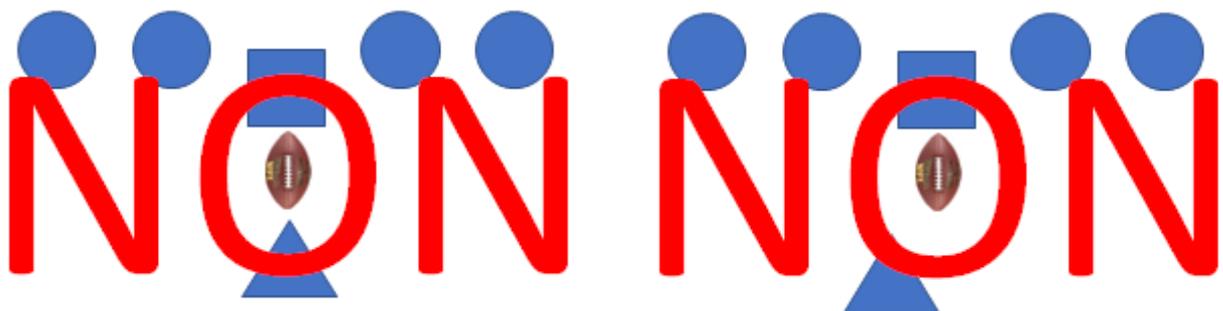
**Hommes défensifs sur coup de pied placés – R 6.3.14**

**Defensive Linemen on Scrimmage Kick Plays – Rule 6-3-14**

To enhance the protection of the snapper on kicks, if the offense is in a scrimmage kick formation at the snap, any defensive player within one yard of the line of scrimmage must be aligned completely outside the frame of the body of the snapper at the snap. This change paired with current Rule 9-1-14 that does not allow the defense to initiate contact with the snapper until one second has elapsed on these type plays will further protect the snapper on kick downs.

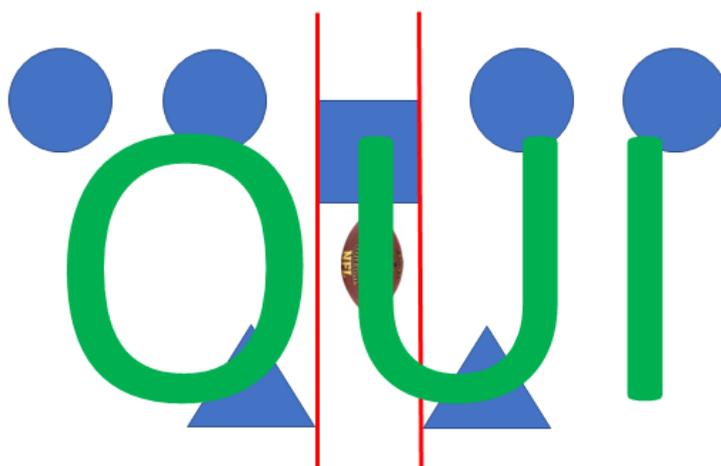
Pour améliorer la protection du snappeur sur les coups de pied, si l'attaque est dans une formation de coup de pied de mêlée, tout joueur défensif positionné à moins d'un yard de la ligne de mêlée doit être aligné complètement à l'extérieur du cadre du corps du snappeur au moment du snap. Ce changement, jumelé à la règle 9-1-14 actuelle, qui ne permet pas à la défense d'initier le contact avec le snappeur jusqu'à ce que une seconde ne se soit écoulée sur ces types de jeux, protégera davantage le snappeur sur les jeux de coup de pied.

*Ce qui indique clairement qu'en cas de formation sur jeu de coup de pied de mêlée, (field goal, transformation, coup de pied de dégagement), aucun joueur défensif positionné dans la bande de terrain de 1 yard en deçà de la ligne de mêlée, ne peut se placer en étant en face d'une partie du corps du snappeur, la limitation étant que les épaules du snappeur et du joueur défensif ne doivent pas être sur une même ligne.*





NONNON



OUI

### **Tactiques déloyales – R 9.2.2**

**Unfair Tactics – Rule 9-2-2** Non applicable en France, pas de duplication de numéro.

No more than two Squad Members may be assigned or wear the same jersey number. There were no limits to duplicate numbers in previous seasons. This foul is an Unsportsmanlike Conduct charged against the Head Coach and the players must immediately correct the numbering and report the change.

Pas plus de deux membres de l'équipe peuvent porter le même numéro de maillot. Il n'y avait pas de limites à dupliquer les numéros les saisons précédentes. Cette faute est un comportement non sportif attribué à l'encontre de l'entraîneur principal et les joueurs doivent immédiatement corriger la numérotation et signaler le changement.

*Ce qui indique clairement que si 2 joueurs de l'équipe portaient le même numéro sur la rencontre, sur le terrain ou dans la zone d'équipe, une conduite non sportive sera attribué contre l'entraîneur principal. Aucune duplication des numéros n'est applicable en France, mais la faute est attribuée à l'entraîneur principal si le cas était avéré.*

### **Application de pénalité – report sur la période suivante – R 10.2.5**

**Penalty Enforcement / Carryover to Extra Periods – Rule 10-2-5**

All fouls that have an option to carry over to the succeeding kickoff will also contain an option to carry over to the succeeding spot in extra periods.

Toutes les fautes qui ont pour option d'être reportée au coup d'envoi suivant, auront également pour option d'être reportée au point suivant pour des périodes supplémentaires

*Ce qui indique clairement la possibilité de reporter la faute en prolongations si la possibilité existait.*

### **Autorité des arbitres – R 11.1**

**Officials Jurisdiction - Rule 11-1 Non applicable en France, les arbitres sont en conférence d'avant match, cela est donc du ressort du délégué de match.**

The officials' jurisdiction now begins at 90 minutes before kickoff (previously 60 minutes) and ends when the Referee declares the score final. It is expected that a minimum of 3 officials will take the field at 90 minutes; however, this can be adjusted for special games such as rivalry games.

At 90 minutes before kickoff the playing field will be divided into an L-shaped configuration with the 30 yard-lines forming the "L". No later than 40 minutes before kickoff, the configuration will change to the "Buffer Zone" configuration, and no player shall enter the 10-yard buffer zone between the 45 yard-lines.

L'autorité des arbitres commence maintenant à 90 minutes avant le coup d'envoi (auparavant 60 minutes) et se termine lorsque l'arbitre déclare le score final. Il est prévu qu'un minimum de 3 arbitres soit sur le terrain à 90 minutes ; cependant, cela peut être ajusté pour des rencontres à caractère spécial avec une grande rivalité ou en cas de passif entre les 2 équipes.

90 minutes avant le coup d'envoi, le terrain de jeu sera divisé en une configuration en forme de L, la ligne des 30 yards formant le « L ». Au plus tard 40 minutes avant le coup d'envoi, la configuration passera à la configuration de zone tampon, et aucun joueur ne devra entrer dans la zone tampon de 10 yards située entre les lignes de 45 yards pour les terrains de 100 yards, ou 5 yards de part et d'autre du milieu du terrain pour les terrains de moins de 100 yards.

***Ce qui indique clairement le timing et les zones à respecter. En France, la conférence d'avant match ayant lieu pendant les échauffements des équipes, cela reste donc du ressort du délégué de match.***

### **Instant Replay / Clock Adjustment – Rule 12-3-6 Non applicable en France,**

If the clock expires at the end of a half, and replay determines that there was time remaining on the clock, and the clock would start on the Referee's signal after review, there must be at least 3 seconds remaining when the ball should have been declared dead to restore time to the clock. With 2 seconds or 1 second remaining on the clock, the half is over. This change will not impact situations when the clock is stopped and will remain stopped until the snap such as incomplete passes and runners out of bounds.

Si l'horloge expire à la fin d'une mi-temps, et que la « révision instantanée » détermine qu'il restait du temps sur l'horloge, et que l'horloge démarrerait sur le signal de balle prête à jouer de l'arbitre, il doit rester au moins 3 secondes lorsque le ballon aurait dû être déclaré mort pour rétablir le temps de l'horloge. Avec 2 secondes ou 1 seconde restante sur l'horloge, la mi-temps est terminée. Ce changement n'aura pas d'incidence sur les situations où l'horloge est arrêtée et demeurera arrêtée jusqu'au moment du snap, comme pour les passes incomplètes et les porteurs hors limites du terrain.

***La règle 12 n'étant pas applicable en France, ceci n'est que de l'information.***

### **Instant Replay Review Time – Rule 12-6-2 Non applicable en France,**

The expectation is that the Instant Replay Official will not exceed two minutes to complete a review. This will be written as an overall expectation for the replay official, and reviews that are exceptionally complicated and are end of game type reviews need to be completed efficiently but will have no stated time limit.

On s'attend à ce que le responsable de la « révision instantanée » ne prenne pas plus de deux minutes pour effectuer sa révision vidéo. Ce sera écrit comme une attente globale pour la révision vidéo officielle, et les révisions qui seront exceptionnellement compliquées et situées en fin de rencontre doivent être effectuées efficacement, mais n'auront pas de limite de temps indiquée.

***La règle 12 n'étant pas applicable en France, ceci n'est que de l'information.***

***Steve Shaw, Secretary-Rules Editor***

Juan Perez-Canto, responsable des arbitres Football Américain



**Quelques cas et exemples pour la compréhension des règles et des articles**

**Plus de onze joueurs sur le terrain – More Than Eleven Players on the Field**

(Le cas échéant remplacer onze par le nombre de joueurs prévu par la compétition).

ARTICLE 3.

- a. L'équipe A ne peut pas rompre, tenir son conseil ou rester en formation de jeu avec plus de 11 joueurs pendant plus de 3 secondes. Les arbitres doivent arrêter l'action, que la balle ait été ou non "snappée".
- b. L'équipe B est autorisée à avoir, pendant un court instant, plus de 11 joueurs sur le terrain pour anticiper la formation offensive, mais ne doit pas avoir plus de 11 joueurs en formation si le "snap" est imminent. Si le "snap" est imminent ou vient juste de se produire, les arbitres doivent arrêter l'action. (D.H. 3.5.3.IV)

**PÉNALITÉ [a] - Faute de balle morte : [b] - Faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S22-SUB].**

- c. Si les arbitres ne détectent pas le nombre excessif de joueurs avant que le tenu ne se joue ou ne prenne fin, ou si des joueurs de l'équipe B sont entrés sur le terrain juste avant le "snap" et qu'ils n'ont pas été en formation, l'infraction est traitée comme une faute de balle vivante. (D.H. 3.5.3.V-VI)

**PÉNALITÉ [c]- Faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S22-SUB].**

**Décisions homologuées 3.5.3**

- I. A33, un remplaçant entrant, intègre le conseil ou va prendre une position dans une formation et (a) après environ 2 secondes, A34 quitte le conseil et quitte l'aire de jeu par sa touche, ou (b) après environ 4 secondes, A34 quitte le conseil et quitte l'aire de jeu par sa touche. **RÈGLE** : (a) Légal. (b) Faute. (Note : un joueur remplacé quittant le conseil dans les 3 secondes est considéré comme l'ayant quitté immédiatement).
- II. 3/5 @ B-35. L'équipe B a 12 joueurs en formation sur le terrain, et aucun joueur n'est dans l'intention de quitter le terrain alors que la balle est déclarée prête à jouer. L'équipe A démarre le snap et A44 fait une course pour un gain de 3 yards. **REGLÉ** : faute de balle vivante, 1/10 @B-30 pour l'équipe A.
- III. L'équipe A a 11 joueurs dans le conseil au moment où A27 s'en approche (à moins de 10 yards) alors que le conseil se sépare. **RÈGLE** : faute de balle morte. Pénalité – 5 yards du point d'avancée (Règle 2.27.9.a).
- IV. 3/5 @ B-35. L'équipe B a 12 joueurs en formation sur le terrain, et B44 s'aperçoit qu'il est le 12<sup>ème</sup> joueur et se dirige vers la sortie du terrain. Lorsque la balle est snappée, (a) B44 est toujours sur le terrain mais proche de la ligne de touche, ou (b) B44 est en partie en dehors des limites au moment du snap. L'équipe A démarre le snap et A44 fait une course pour un gain de 3 yards. **REGLÉ** : (a) faute de balle vivante de B44. Balle à l'équipe A, 1/10 @B-30. (b) Pas de faute de B44, balle à l'équipe A 4/2 @ B-32. Pour ne pas être appelé comme faute en tant que 12<sup>ème</sup> joueur, B44 doit être considéré comme en dehors des limites. Il faut néanmoins garder à l'esprit que, par philosophie, lorsqu'un joueur, d'attaque comme de défense, est proche de sa ligne de touche, et qu'il n'attire pas l'attention d'un adversaire, et qu'il est sur le point de sortir du terrain, on ne doit pas appeler cette faute car elle n'a aucune influence sur le jeu en lui-même
- V. L'équipe A est en formation de "field goal", et l'équipe B a 11 joueurs en formation sur le terrain. Juste avant que la balle ne soit "snappée", un 12<sup>ème</sup> joueur de l'équipe B entre sur le terrain. La balle est "snappée", et le "field goal" est réussi. **RÈGLE** : Faute de balle vivante. 5 yards de pénalité au point précédent, ou bien l'équipe A peut accepter le résultat du jeu. Comme le 12<sup>ème</sup> joueur de l'équipe B n'est pas encore en formation lorsque la balle est "snappée". L'intention de la Règle 3.5.3.b est de donner une opportunité à l'équipe B pour ajuster sa défense, mais l'équipe B n'est pas autorisée à gagner un avantage en ayant un joueur supplémentaire entrant sur le terrain juste avant que la balle ne soit "snappée".
- VI. L'équipe A s'aligne pour tenter une transformation à 2 points sur les B-3. L'équipe B a 11 joueurs dans sa formation défensive. Le 12<sup>ème</sup> joueur de B pénètre dans le terrain juste avant ou juste au moment où la balle est mise en jeu. A22 reçoit la transmission du "quarterback" et (a) est plaqué sur la ligne de 1 yard ; (b) porte la balle jusque dans la zone d'en-but. **RÈGLE** : Faute de balle vivante contre l'équipe B pour substitution illégale. Les arbitres ne doivent pas arrêter le jeu. (a) Pénaliser l'équipe B de moitié de distance et rejouer le tenu depuis les B-1<sup>1</sup>/<sub>2</sub>. (b) L'équipe A déclinera la pénalité sur cette transformation réussie
- VII. 3/5 @ B-35. L'équipe B a 12 joueurs en formation sur le terrain, et aucun joueur n'est dans l'intention de quitter le terrain. La balle est déclarée prête à jouer, et les 2 équipes sont en formation et le snap est imminent. Le quarterback A12, en retard dans le décompte de l'horloge de jeu, est concentré sur la lecture de la défense et (a) appelle un temps mort, (b) l'horloge expire. **REGLÉ** : lorsque les arbitres comptent 12 joueurs en défense, les équipes sont en formation, aucun joueur de l'équipe B ne sort et le snap est imminent, (a) l'équipe B est flagué pour substitution illégale, le temps mort n'est pas décompté pour l'équipe A. Balle à l'équipe A, 1/10 @B-30. (b) pas de faute pour délai de jeu, la faute pour substitution illégale est appliquée, balle à l'équipe A, 1/10 @B-30



### **Hommes défensifs sur coup de pied placés – Defensive Linemen on Place kicks**

ARTICLE 14.

- a. Si l'équipe A est en formation pour tenter un coup de pied placé ("field goal" ou transformation), tout joueur défensif positionné à moins d'un yard de la ligne de mêlée doit être aligné complètement à l'extérieur du cadre du corps du snappeur au moment du snap. (D.H. [6.3.14.I-II](#))
- b. Si l'équipe A est en formation pour tenter un coup de pied placé ("field goal" ou transformation), il est illégal pour 3 joueurs de l'équipe B, placés sur leur ligne de mêlée à l'intérieur de la zone de blocage, de s'aligner épaule contre épaule et, après le "snap", d'avancer et d'entrer en contact ensemble avec le même joueur de A. (D.H. [6.3.14.III-IV](#))

**PÉNALITÉ - Faute de balle vivante. 5 yards du point précédent. [S19-IFD].**

#### **Décisions homologuées 6.3.14**

- I. 4/3 @ B-25. L'équipe A est en formation de field goal. B50 est aligné dans la zone des 1 yard de la zone neutre, et dans le trou entre le snappeur et le garde droit. L'épaule droite de B50 est à l'intérieur de la ligne imaginaire de l'épaule droite du snappeur. Le field goal est réussi. REGLE : faute de balle vivante contre B50. L'équipe A peut garder les 3 points en déclinant la pénalité, ou accepter la pénalité, et donc refuser le score, mais repartir pour une 1<sup>ère</sup> tentative, 1/10 @B-20.
- II. 4/6 @ A-24. L'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée et se prépare pour un dégagement. B50 est aligné dans la zone des 1 yard de la zone neutre, et se trouve à l'intérieur de la zone déterminée par les lignes imaginaires des épaules du snappeur. Le dégagement sort en touche sur la ligne des B-40. REGLE : faute de balle vivante contre B50. L'équipe A peut accepter la pénalité et avoir un 4<sup>ème</sup> tenu 4/1 @ A-29, ou décliné la pénalité et laisser la balle à l'équipe B, 1/10 @ B-40.

Juan Perez-Canto  
Matthieu Lermier  
Olivier Caldes