



## 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

Zones d'échauffement

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

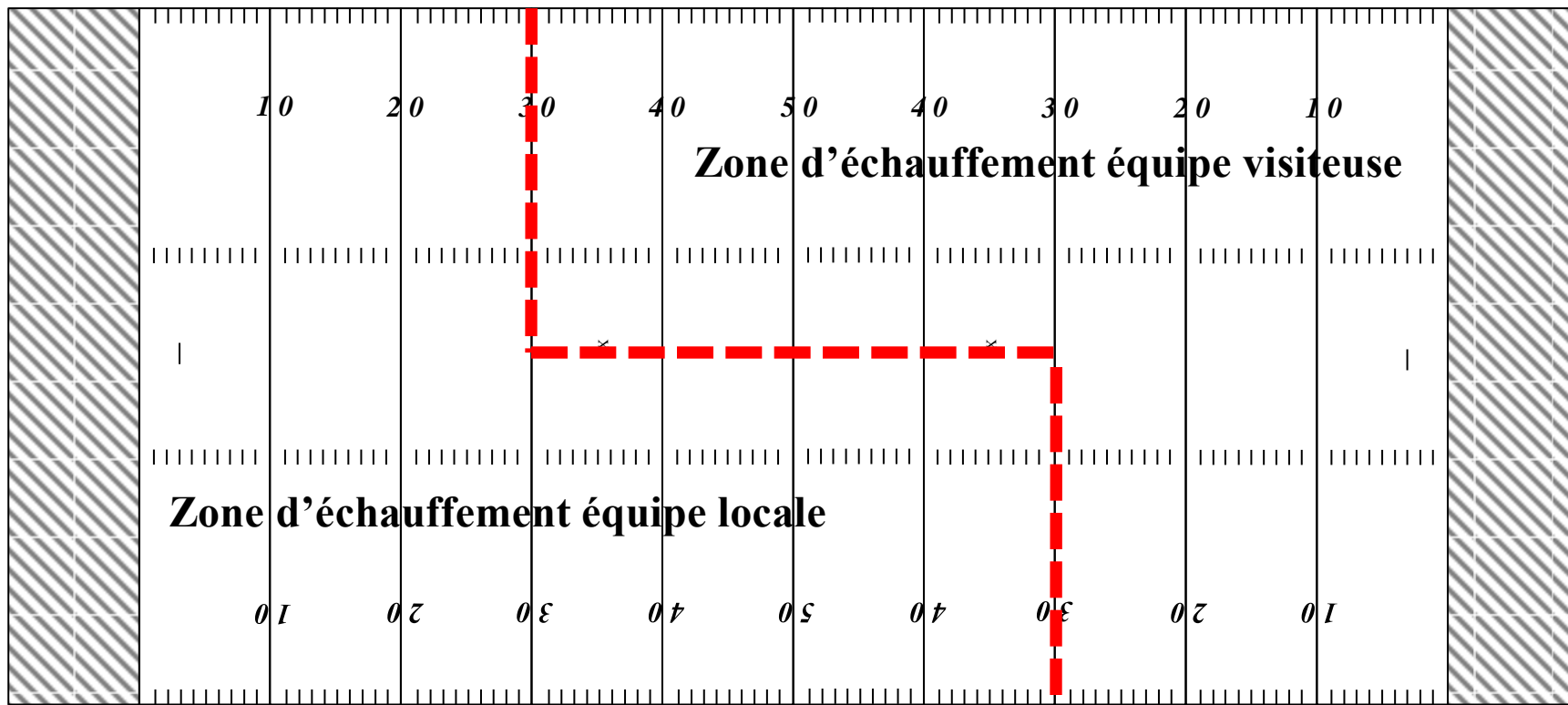


**Veille règlementaire : Juan PEREZ CANTO**

# ECHAUFFEMENT CONFIGURATION L

## 90 minutes avant coup d'envoi

TOUCHE VISITEURS

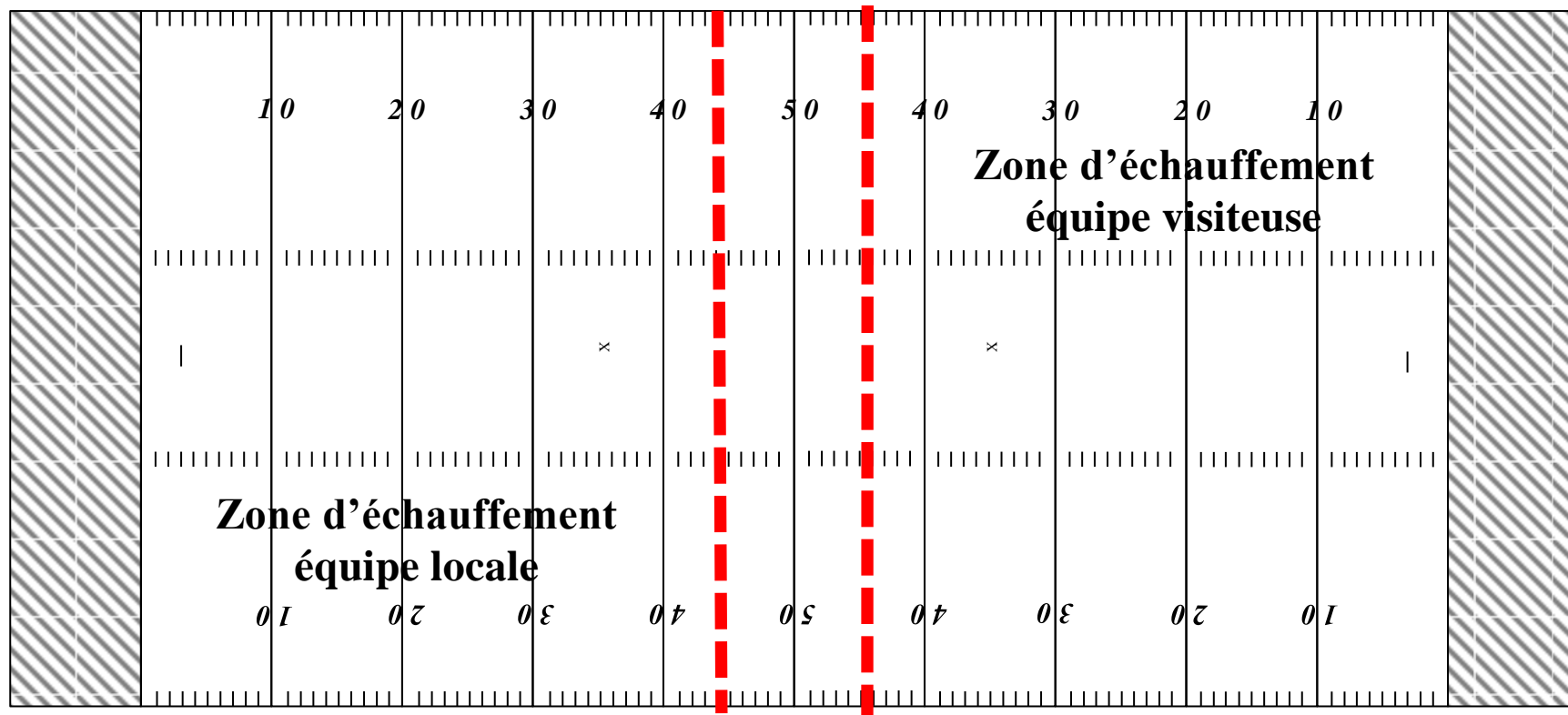


TOUCHE LOCAUX

# ECHAUFFEMENT ZONE TAMPON

## 40 minutes avant coup d'envoi

TOUCHE VISITEURS

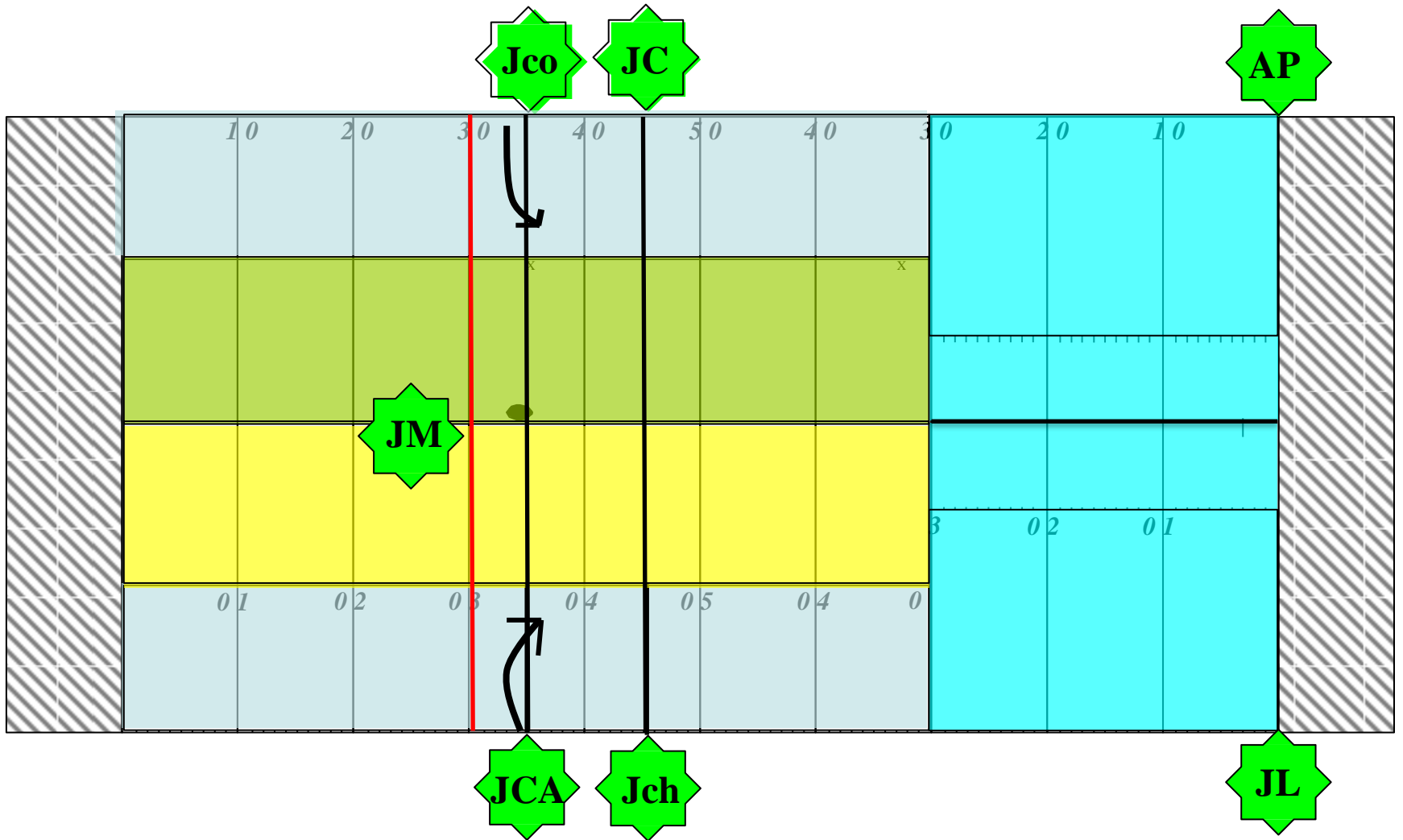


TOUCHE LOCAUX





# KO court à 7

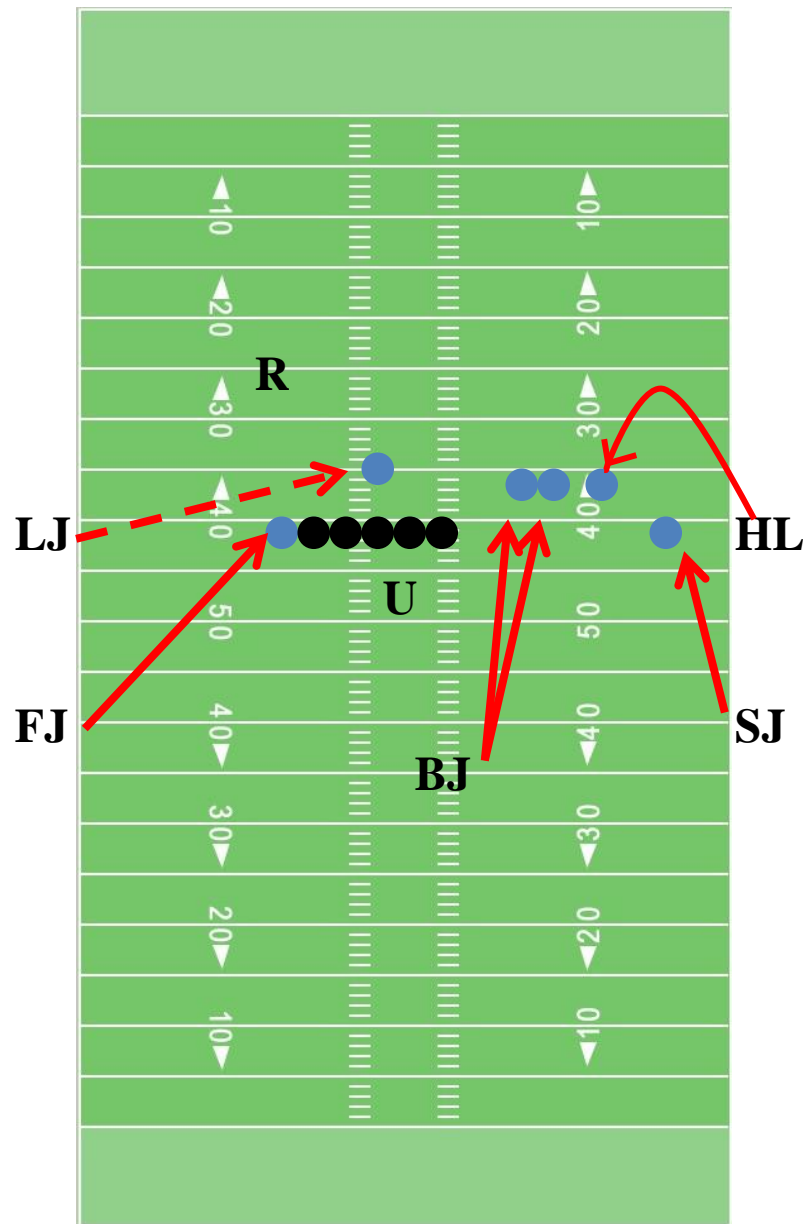
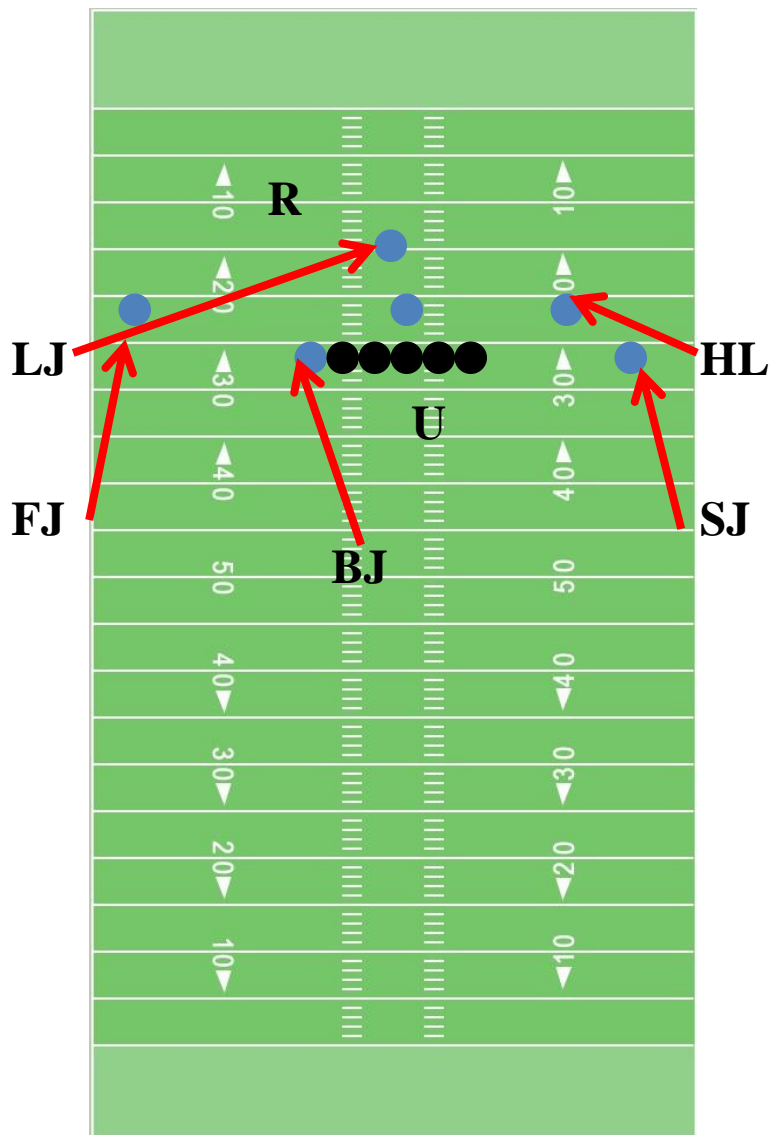


TRIBUNE DE PRESSE

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



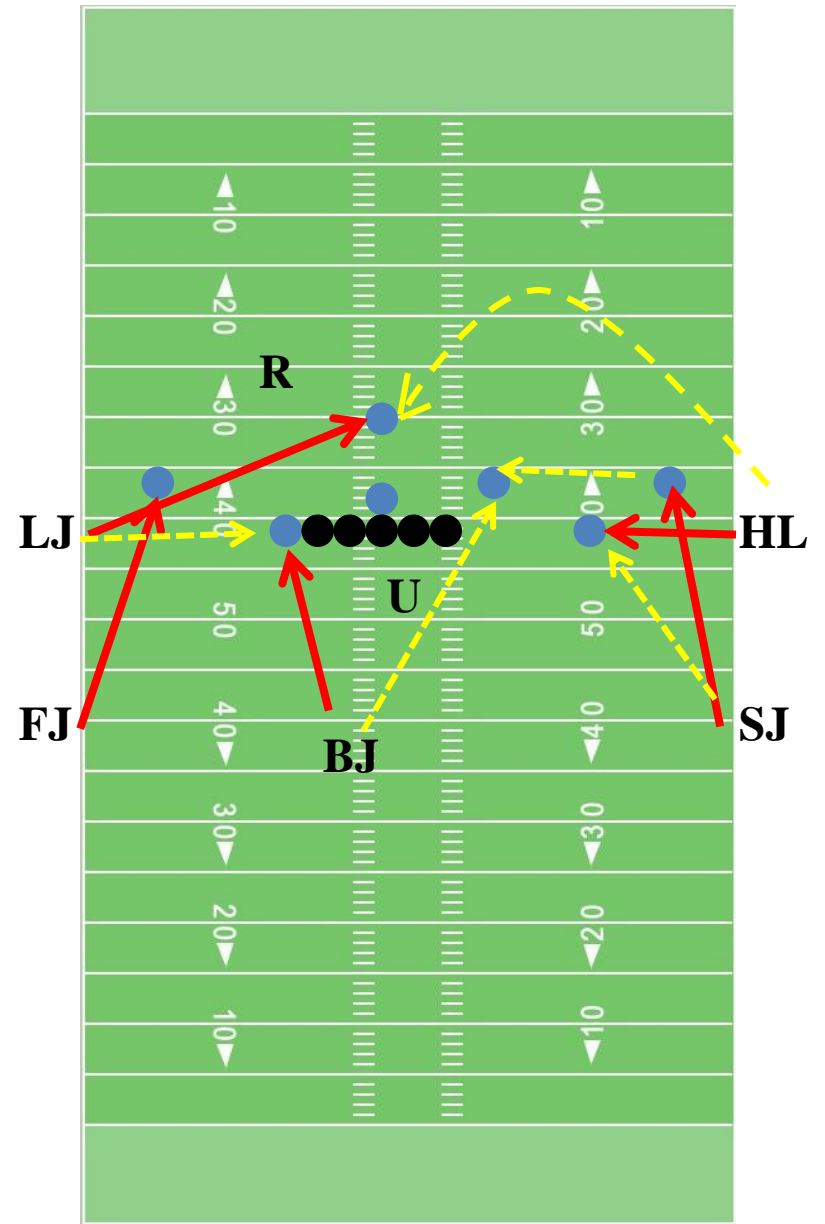
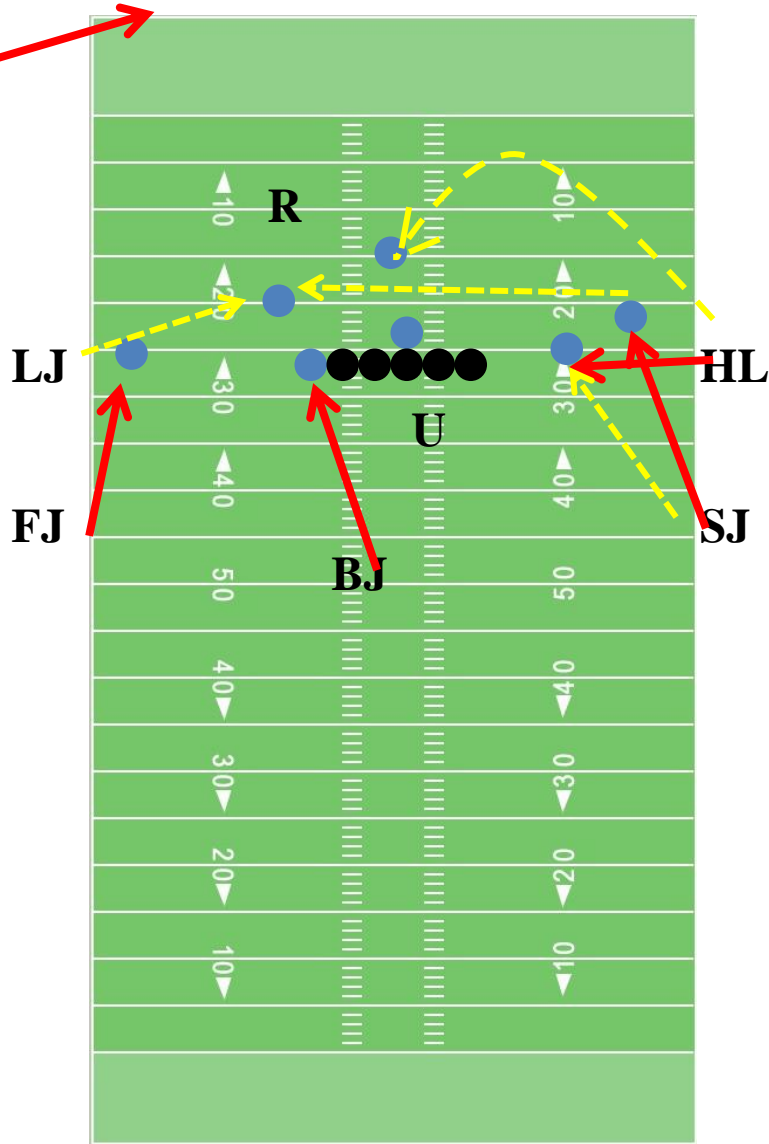
# Exemples sur les clés à 7



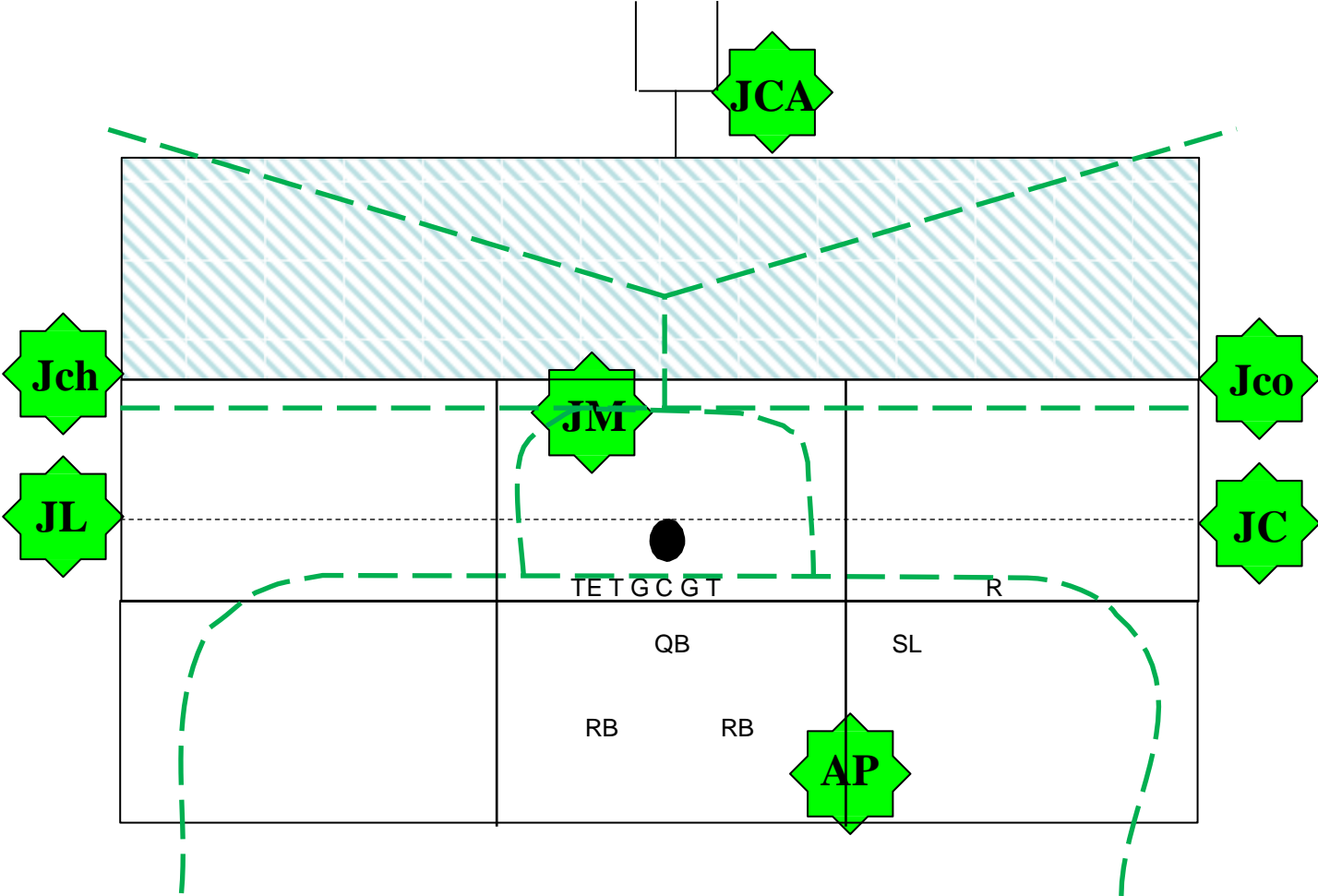
BJ sur les 2 intérieurs,  
si 2 intérieurs séparés, en parler en conférence



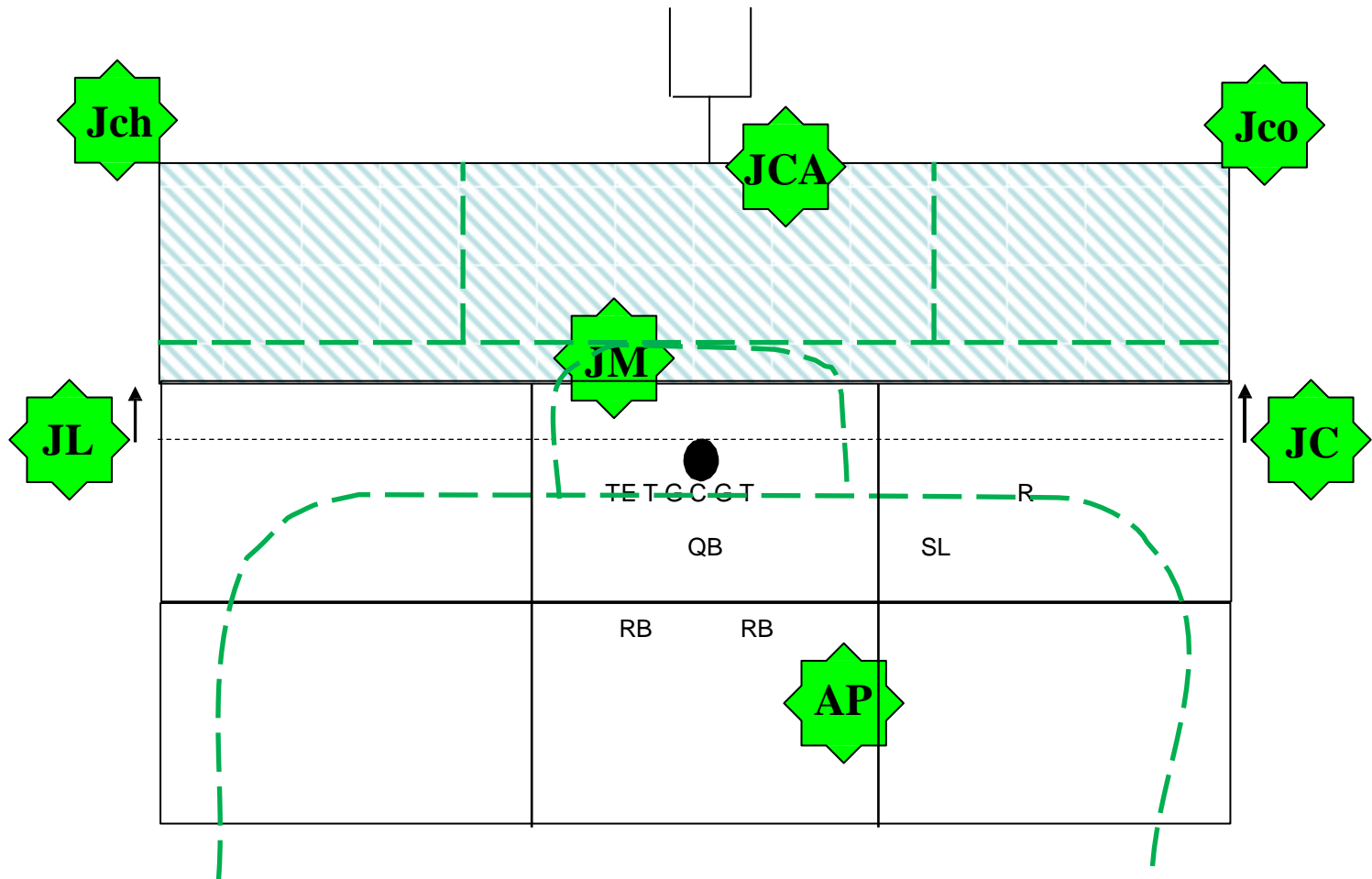
# Exemples sur les clés à 7



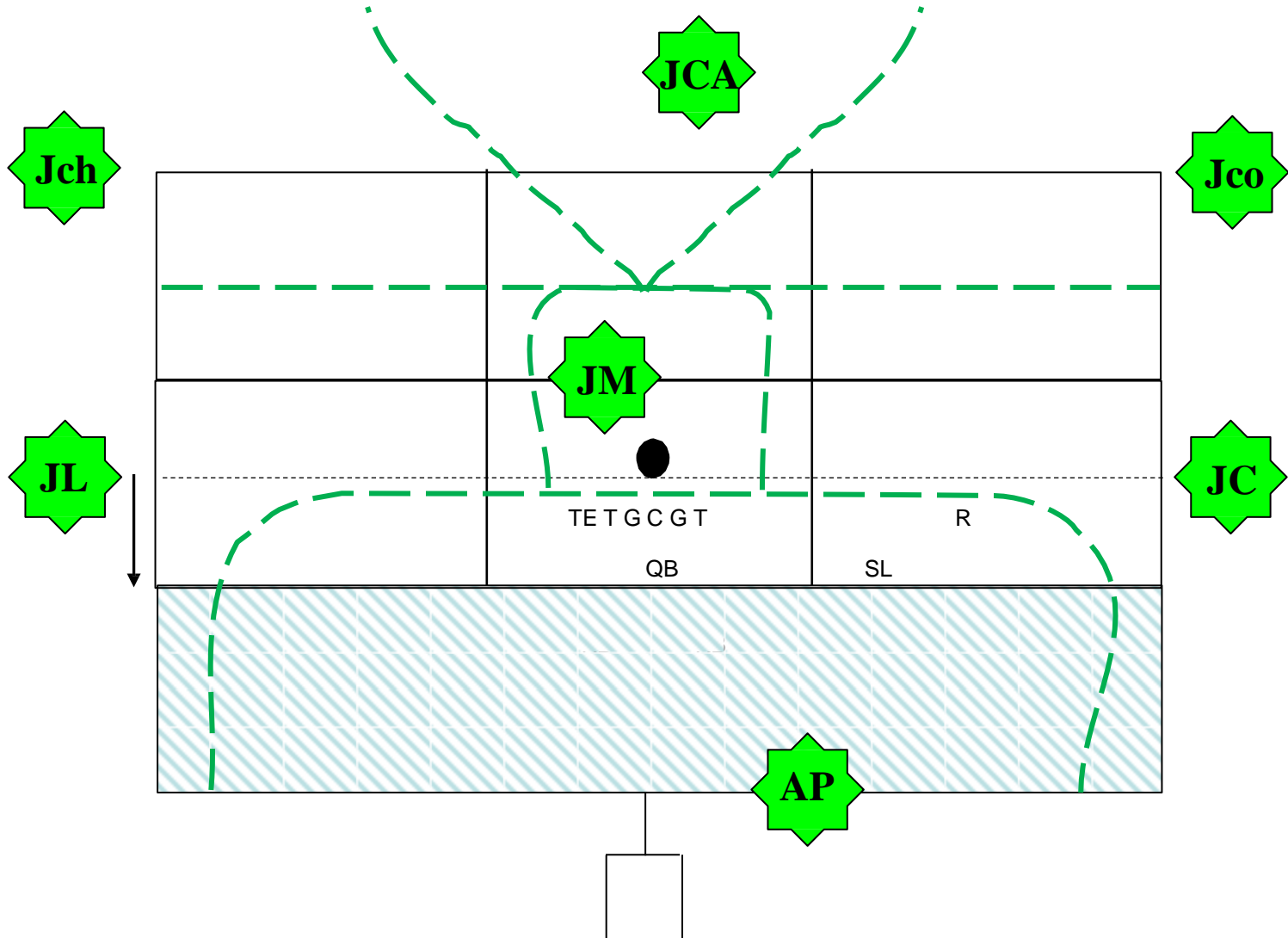
# Couverture à 7 LEB de B entre 5 et 20 yards



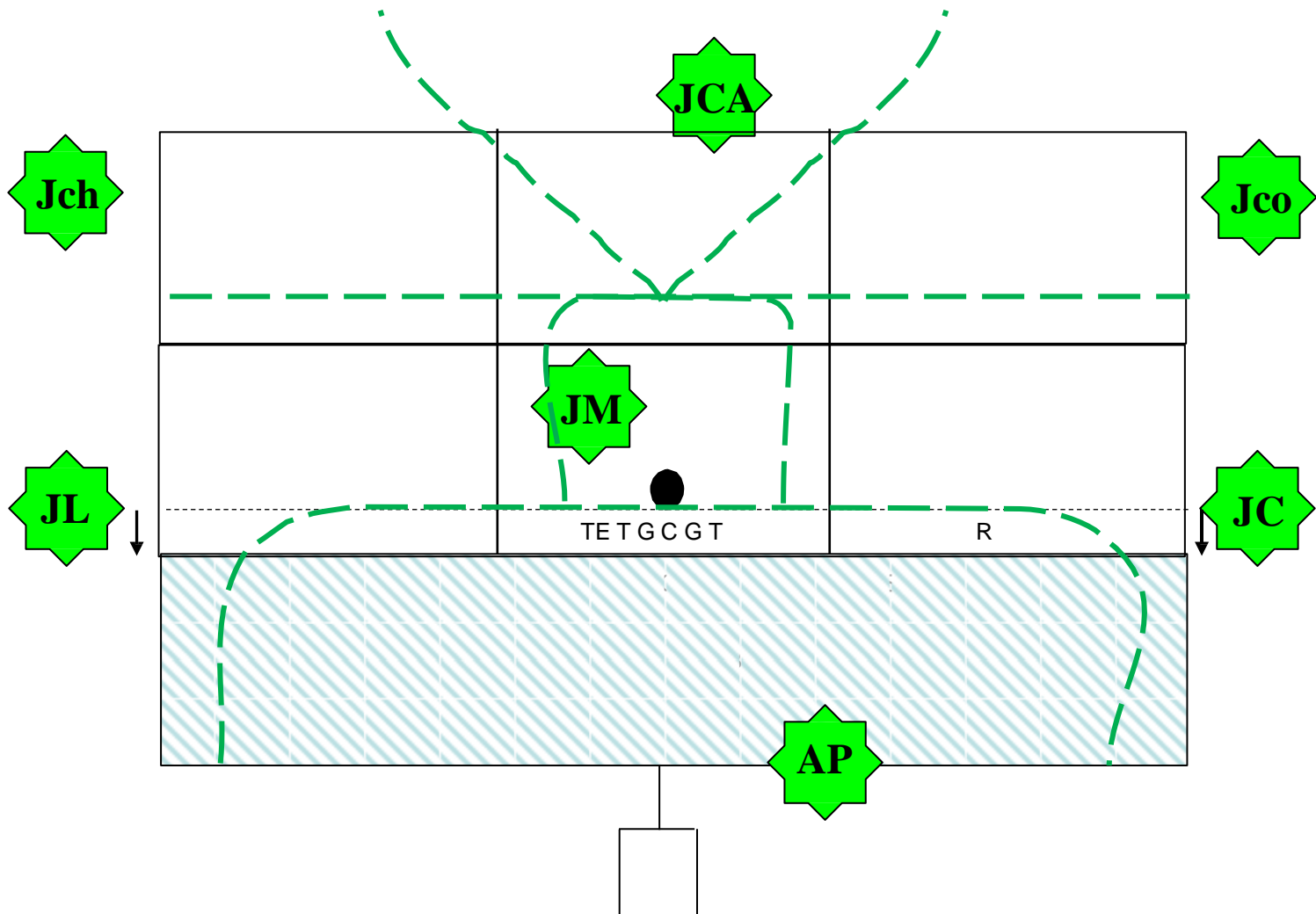
# Couverture à 7 LEB de B entre 5 yards et la LEB



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

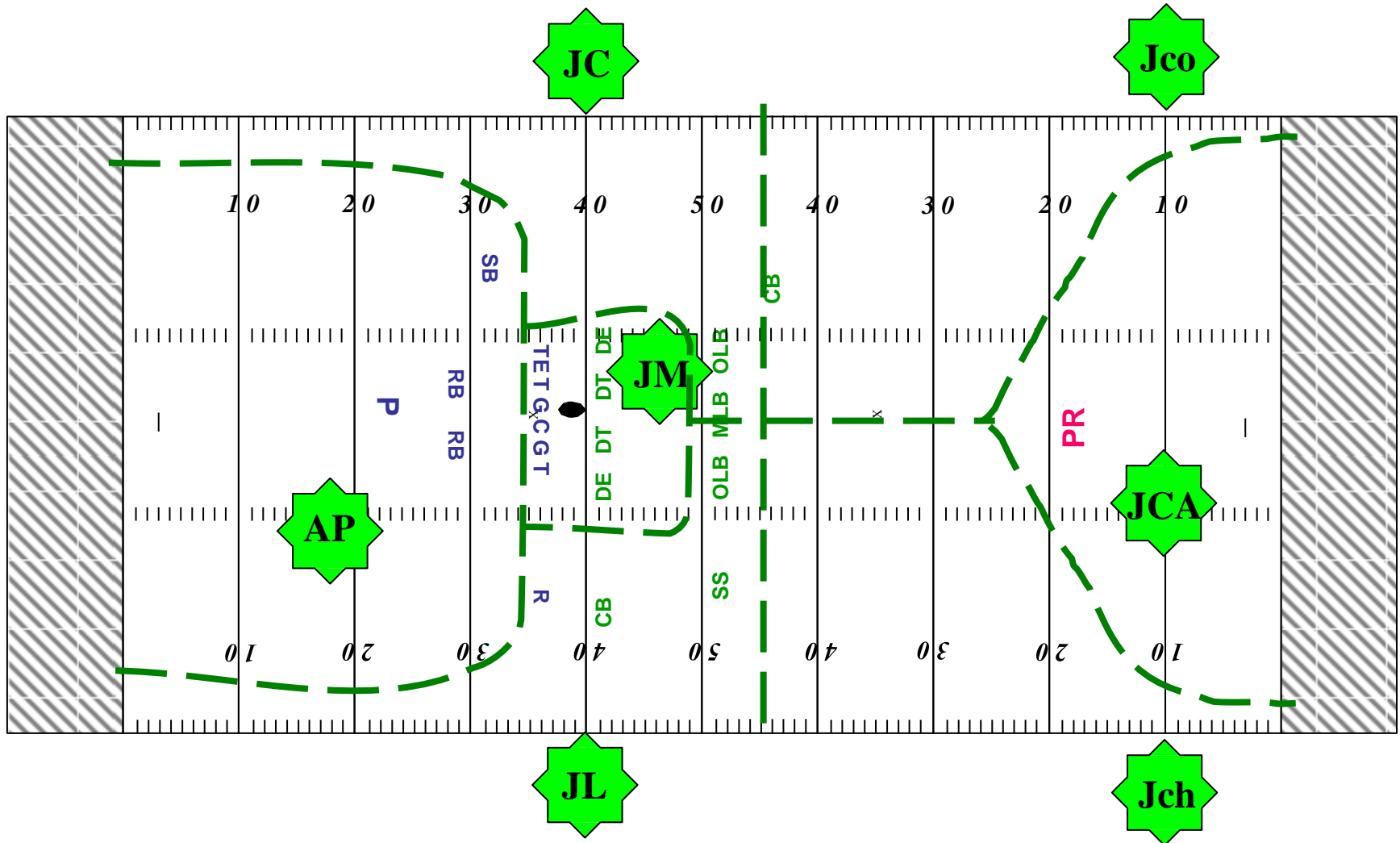


# Couverture à 7 LEB de A entre 2 yards et la LEB

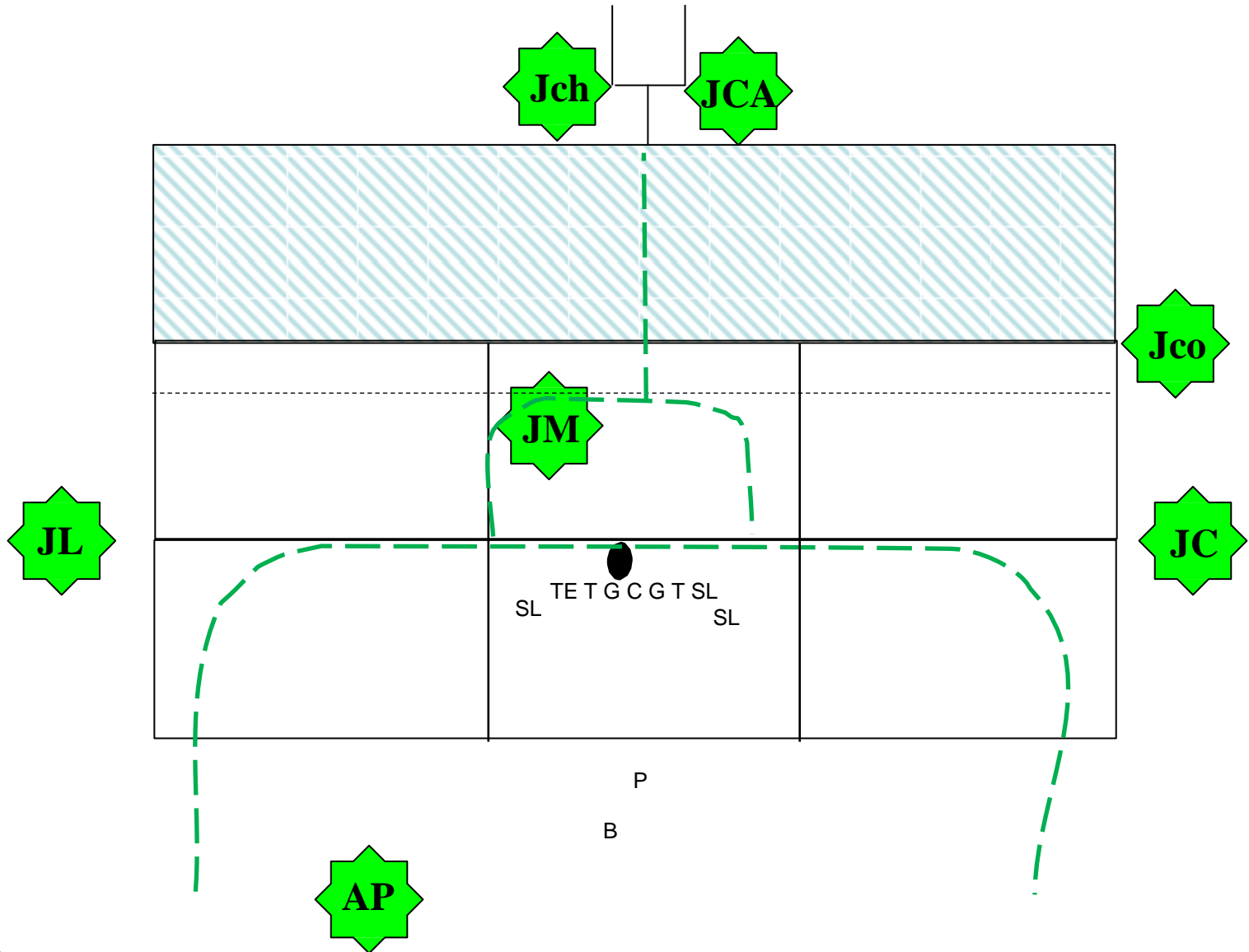


Jco/JCA/Jch même niveau  
JCA 5/5 derrière le retourneur sauf si sur LeB

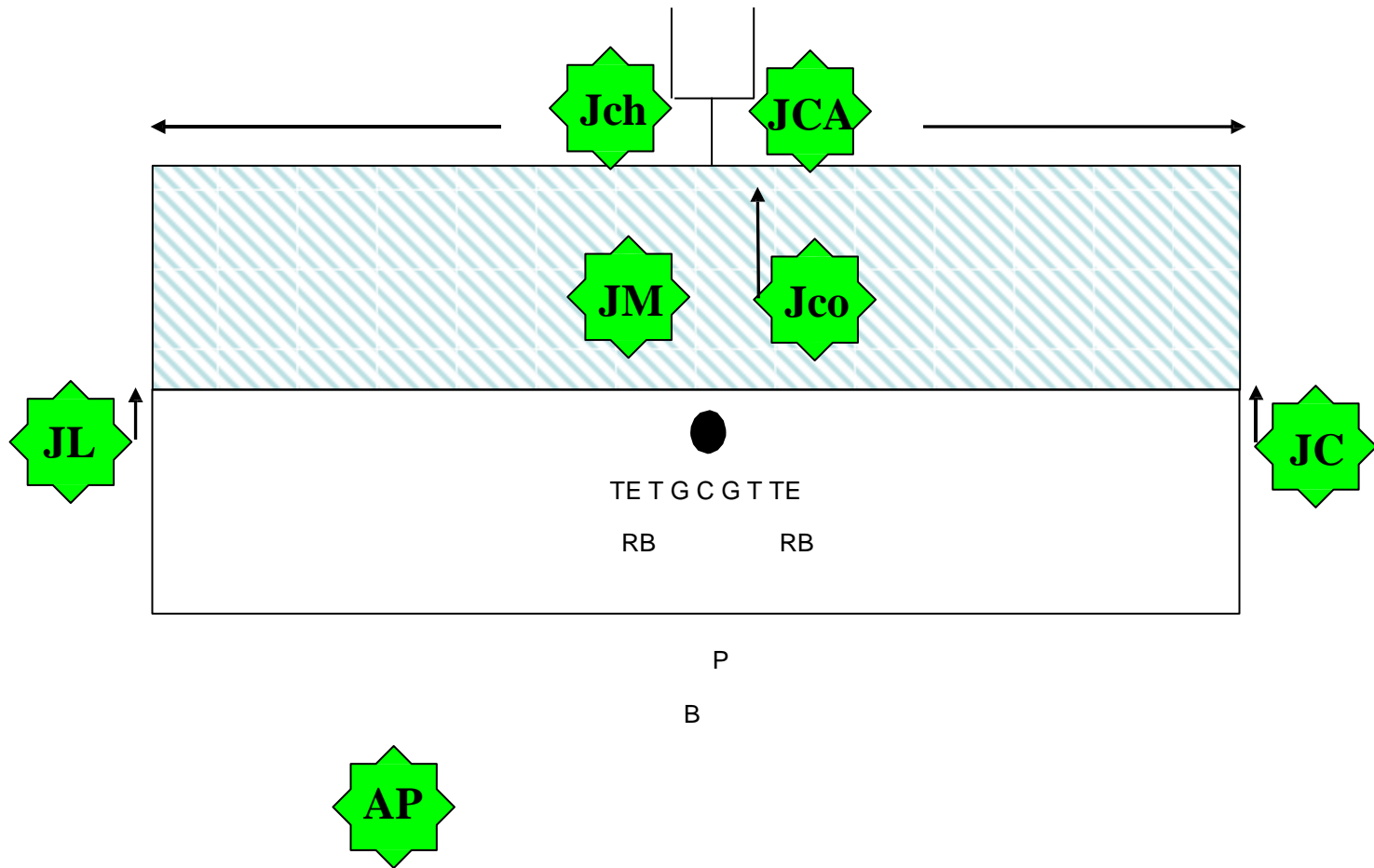
## Punt à 7



# MECANIQUE FG PROCHE à 7 à plus de 5 yards

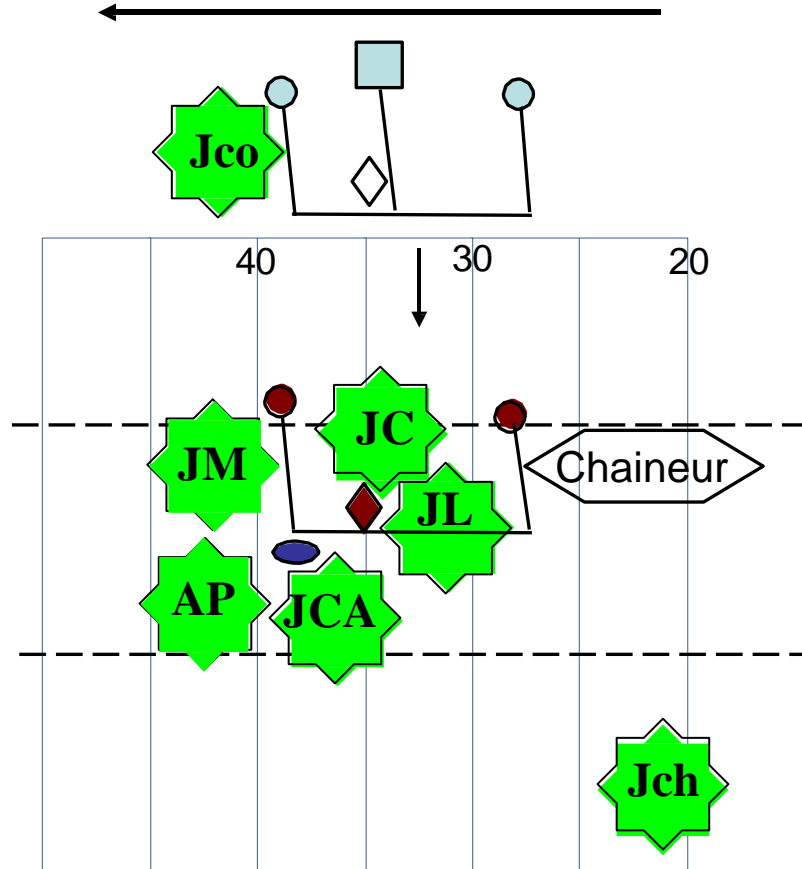


# MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 7 entre 5 yards et la LEB



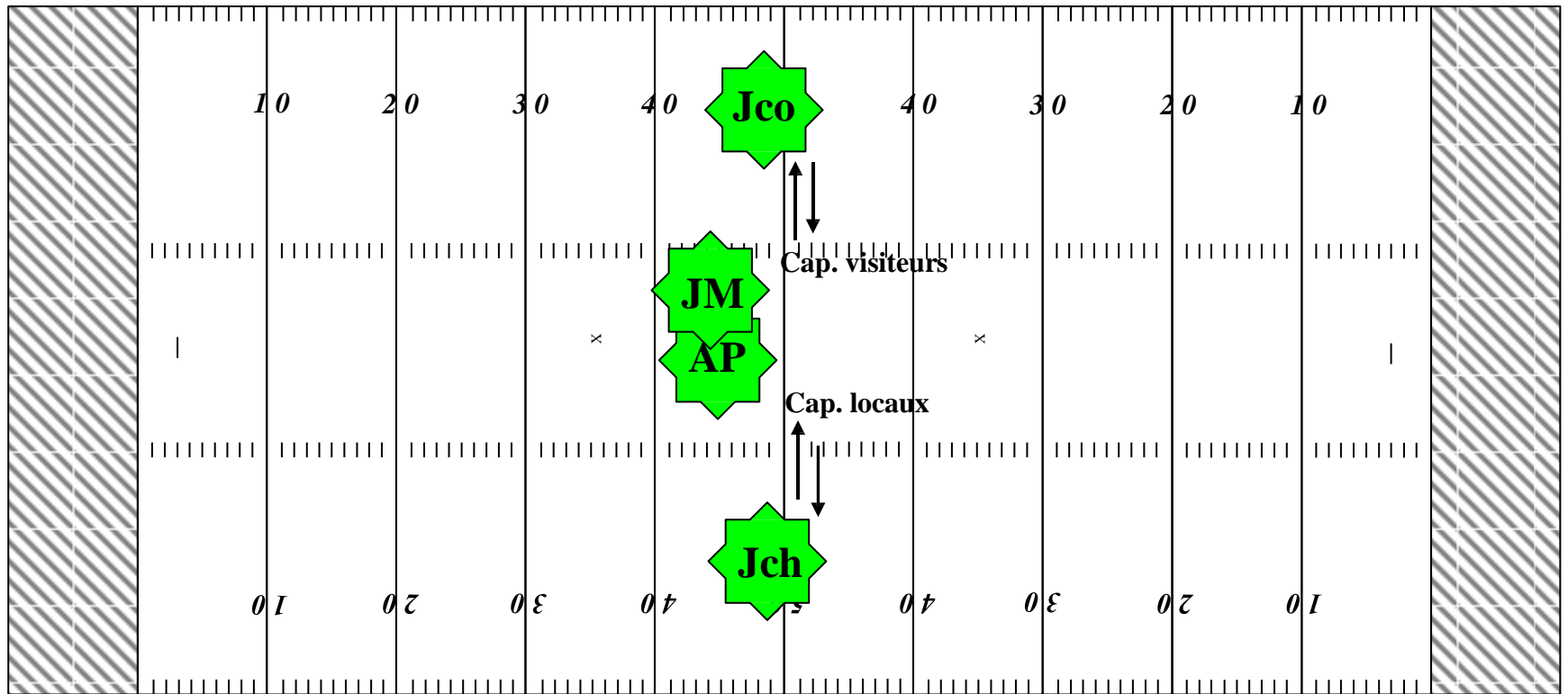


# MESURES à 7



# TIRAGE AU SORT à 6

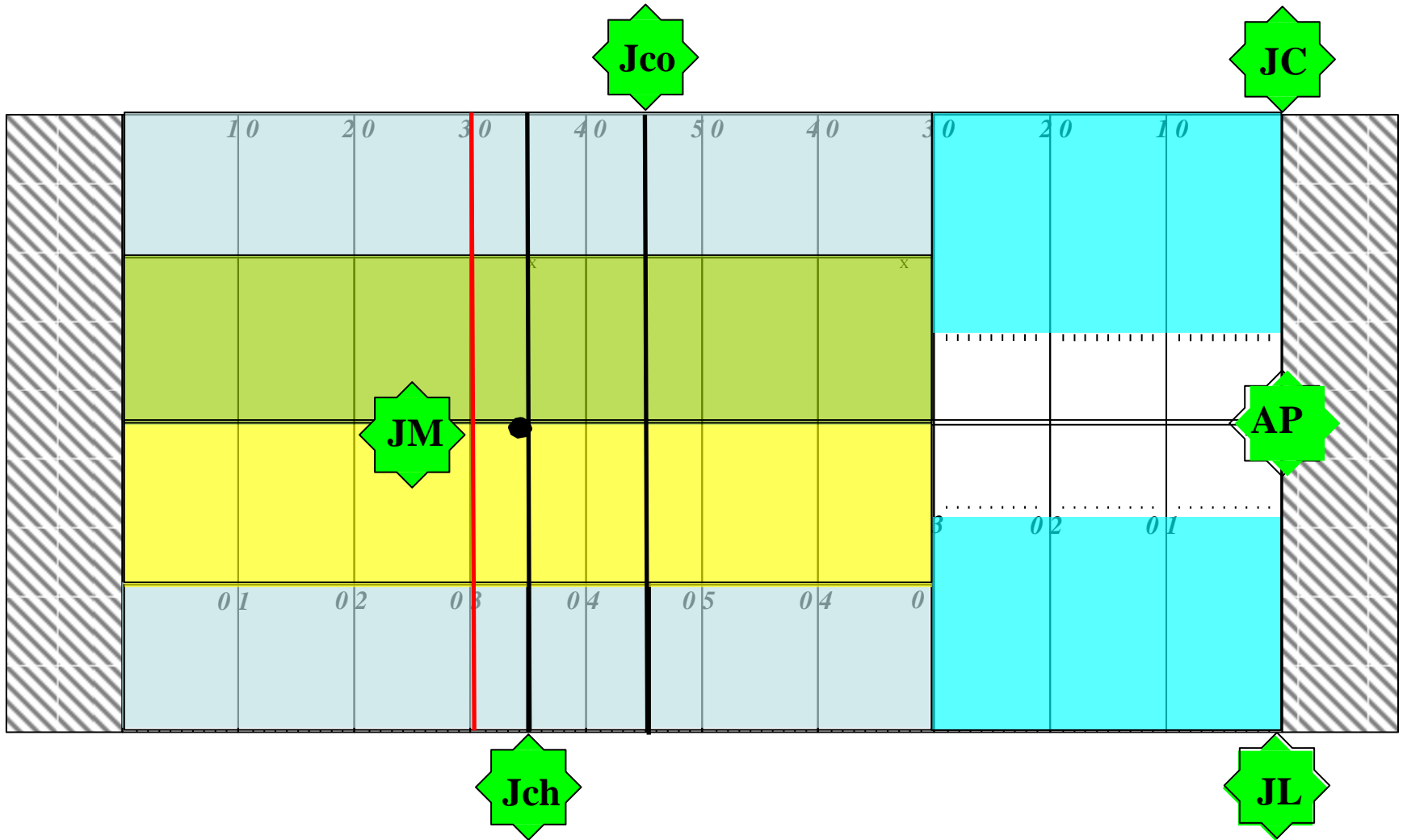
JC



JL

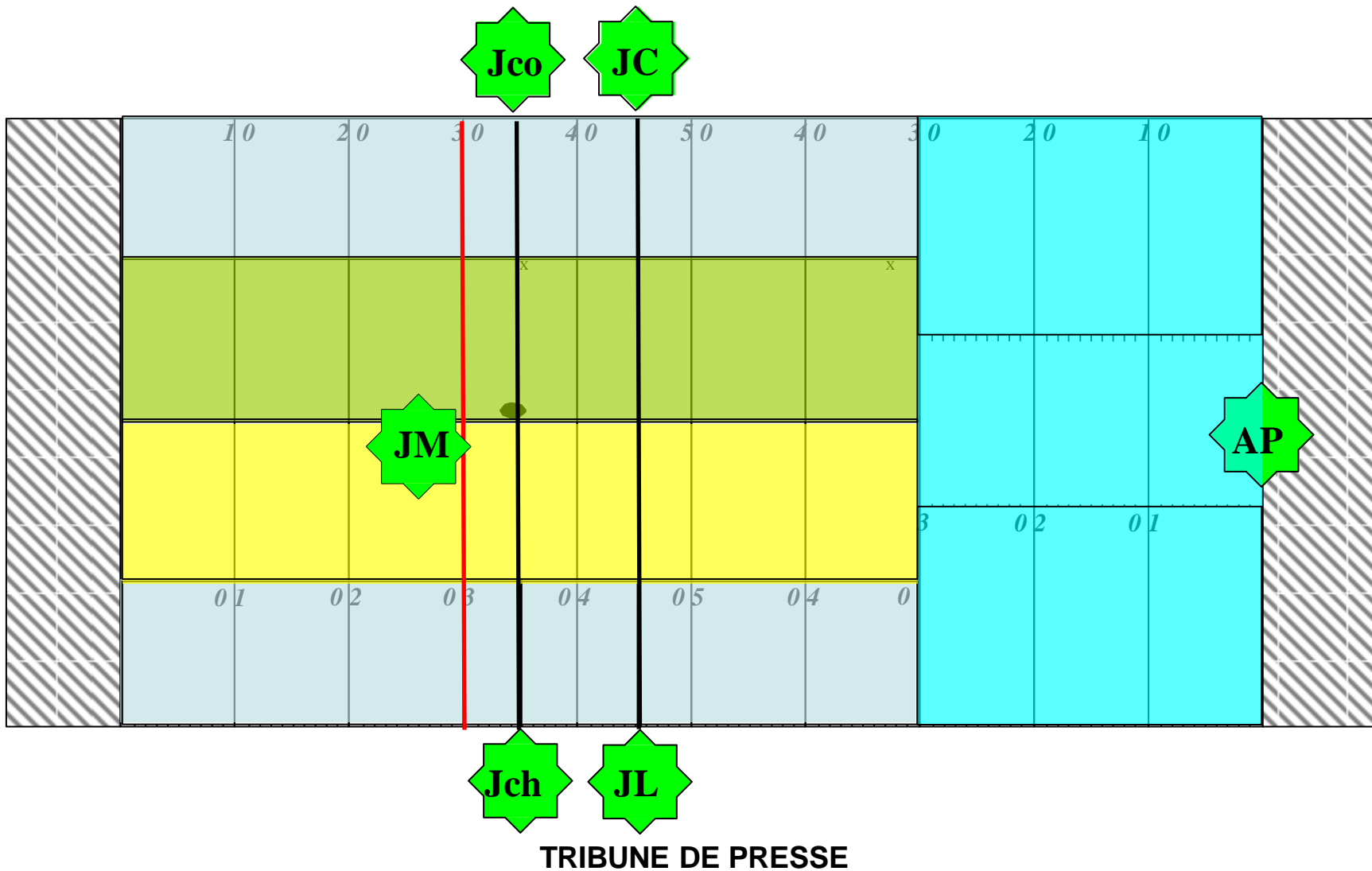
TRIBUNE DE PRESSE

# KO long à 6



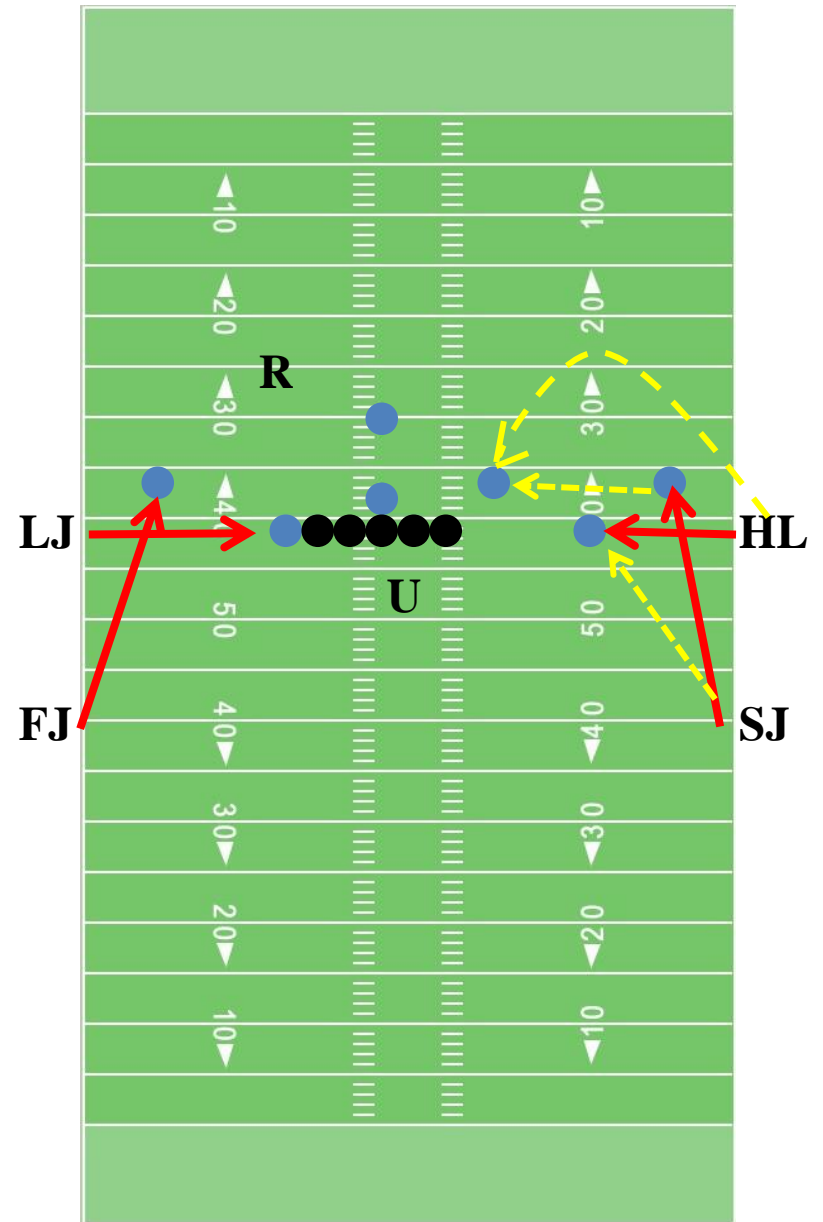
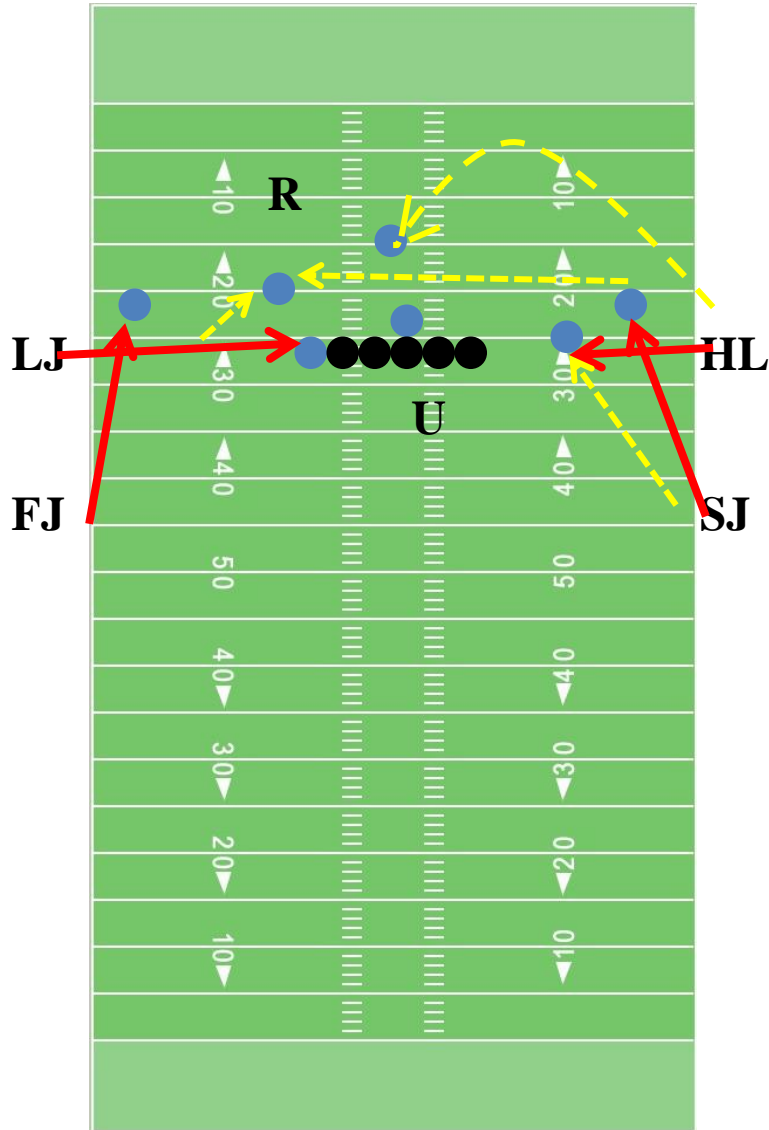
TRIBUNE DE PRESSE

# KO court à 6

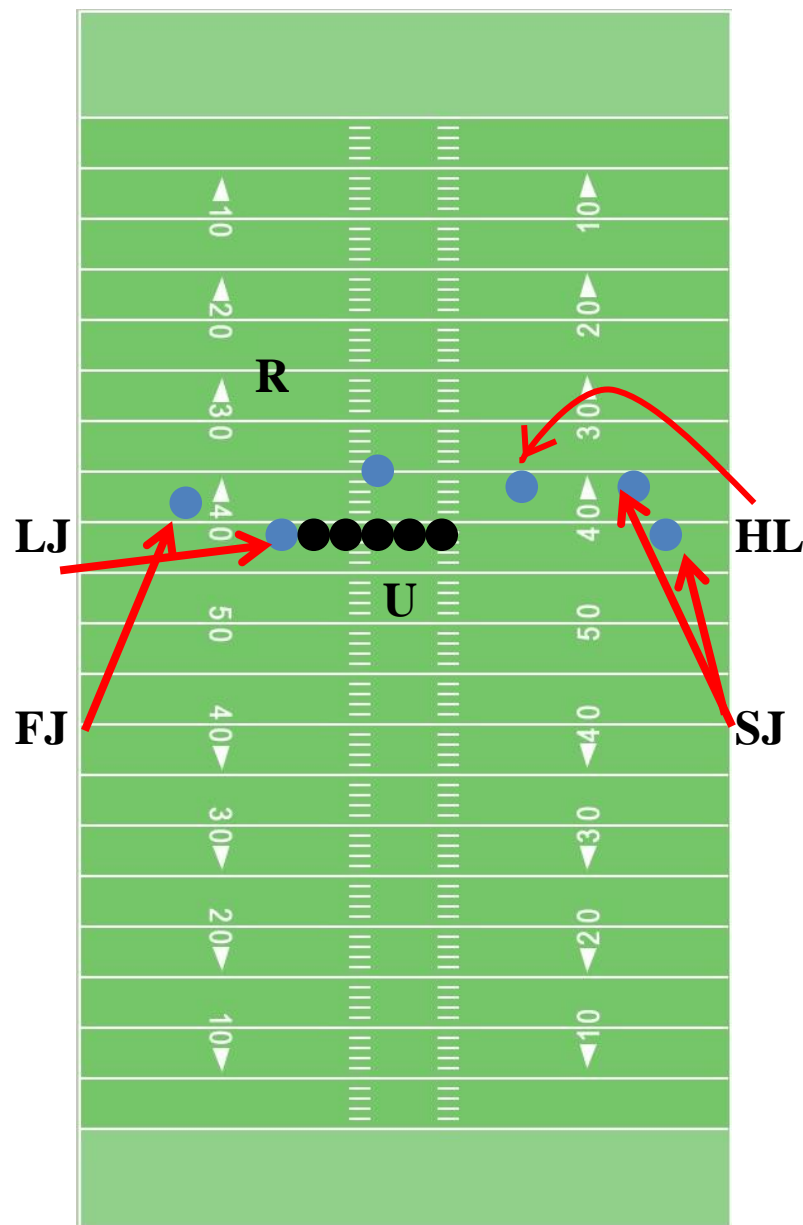
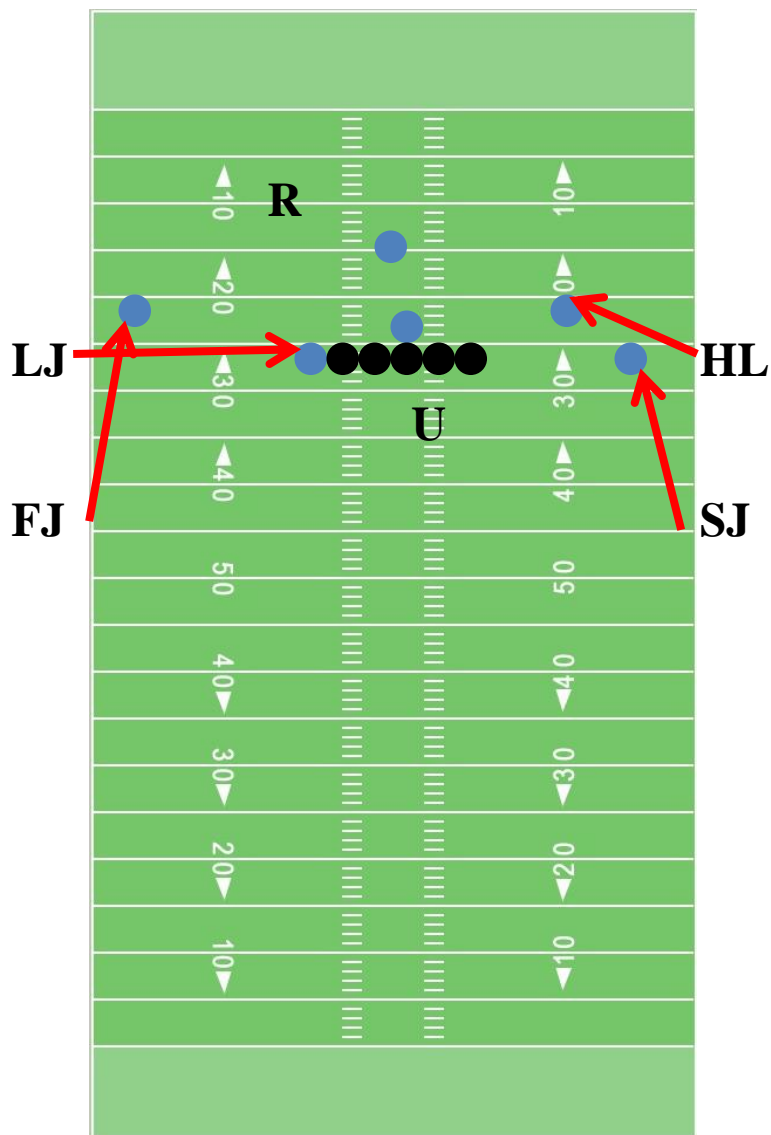




# Exemples sur les clés à 6

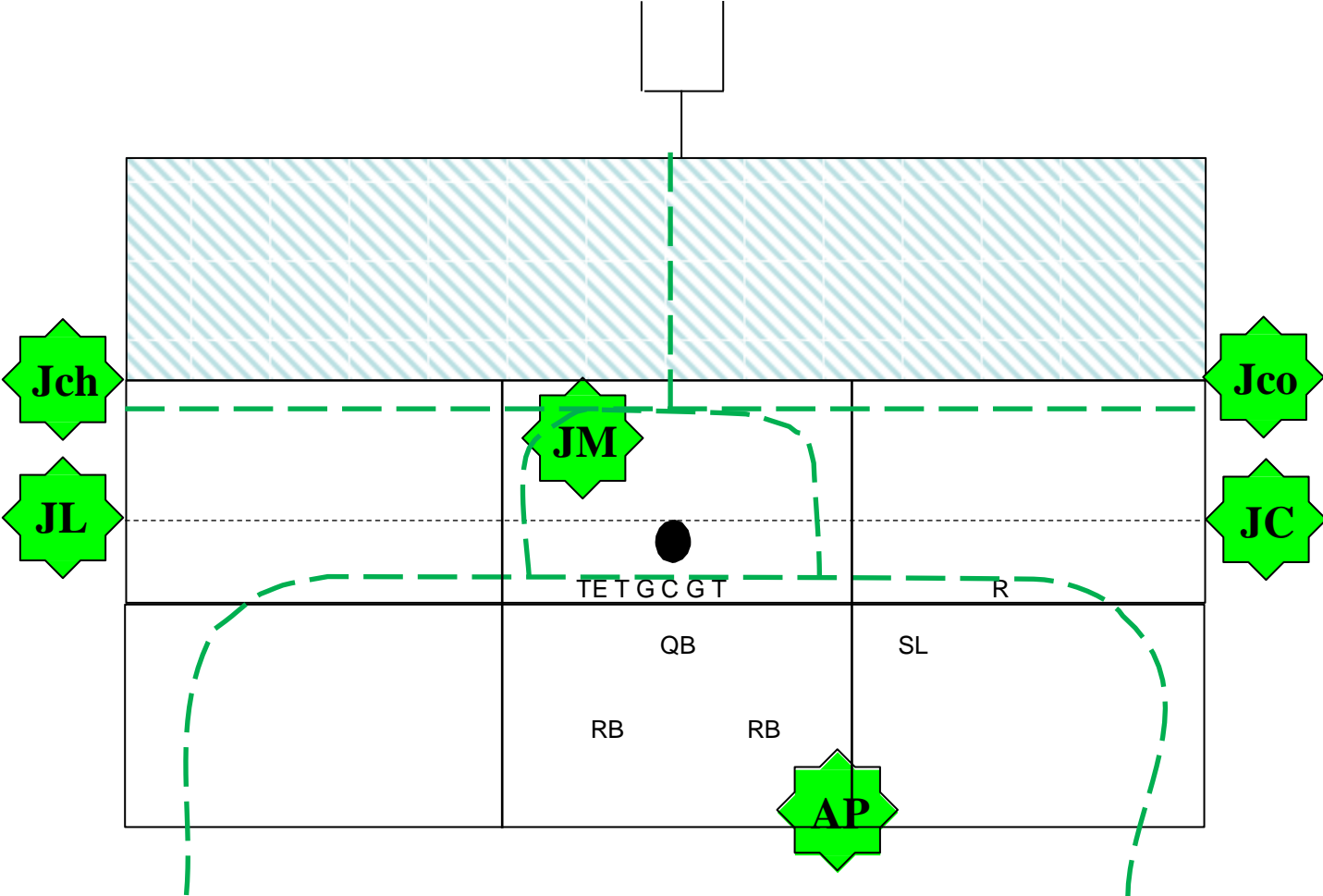


## Exemples sur les clés à 6



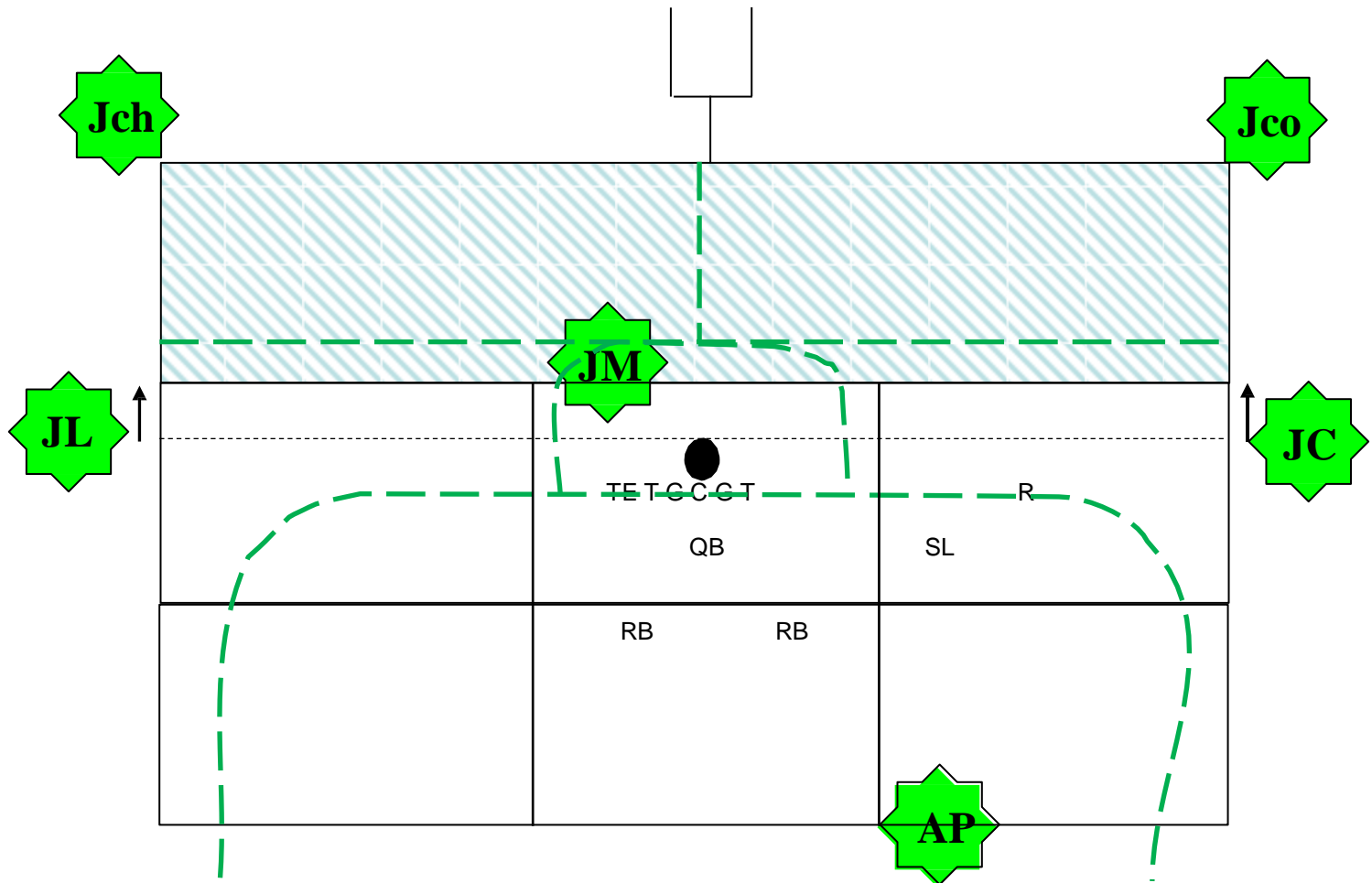
JC pourrait prendre les 2 intérieurs. A discuter en conf.  
Idem si formation à 4 receveurs du même côté

# Couverture à 6 LEB de B entre 5 et 20 yards

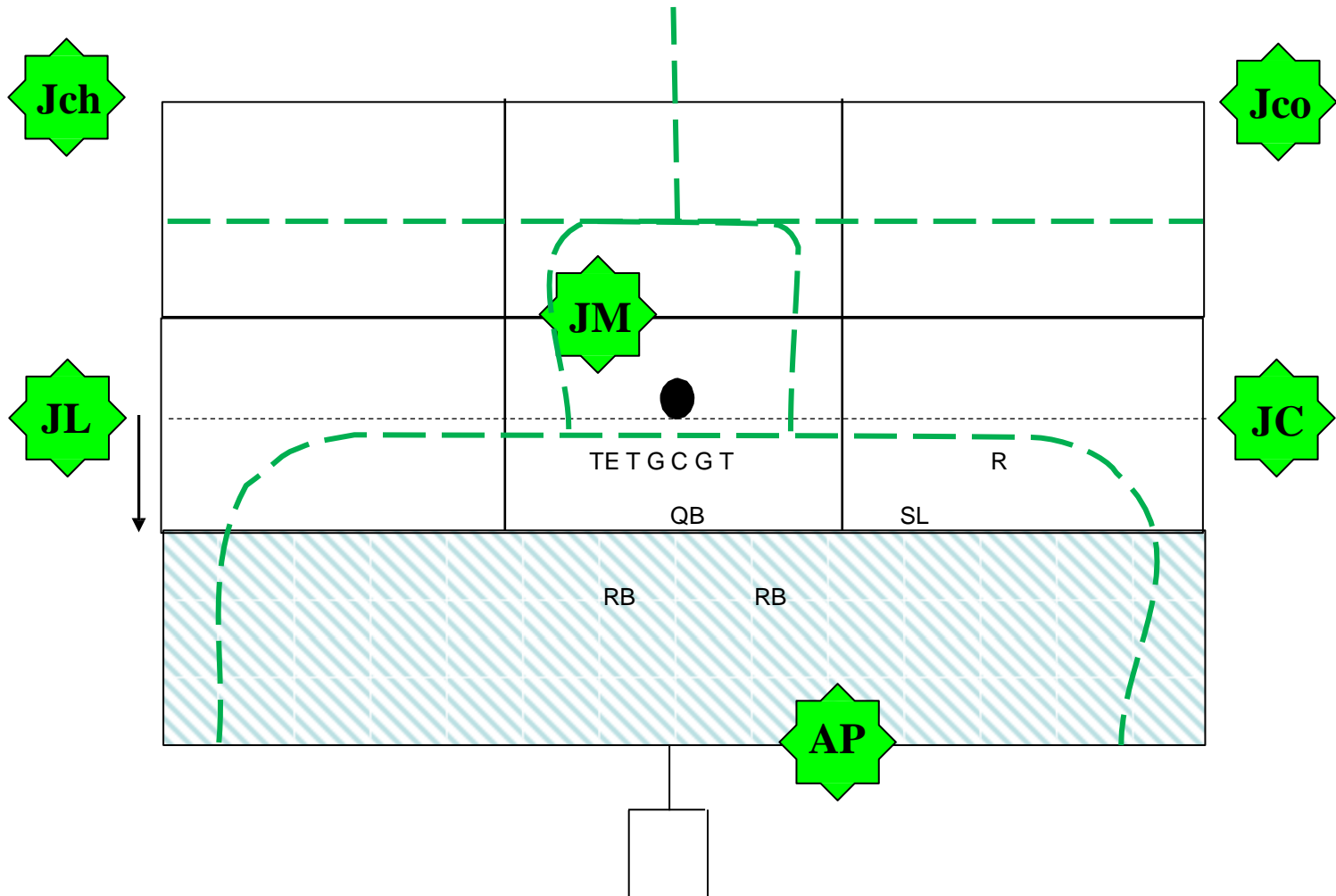




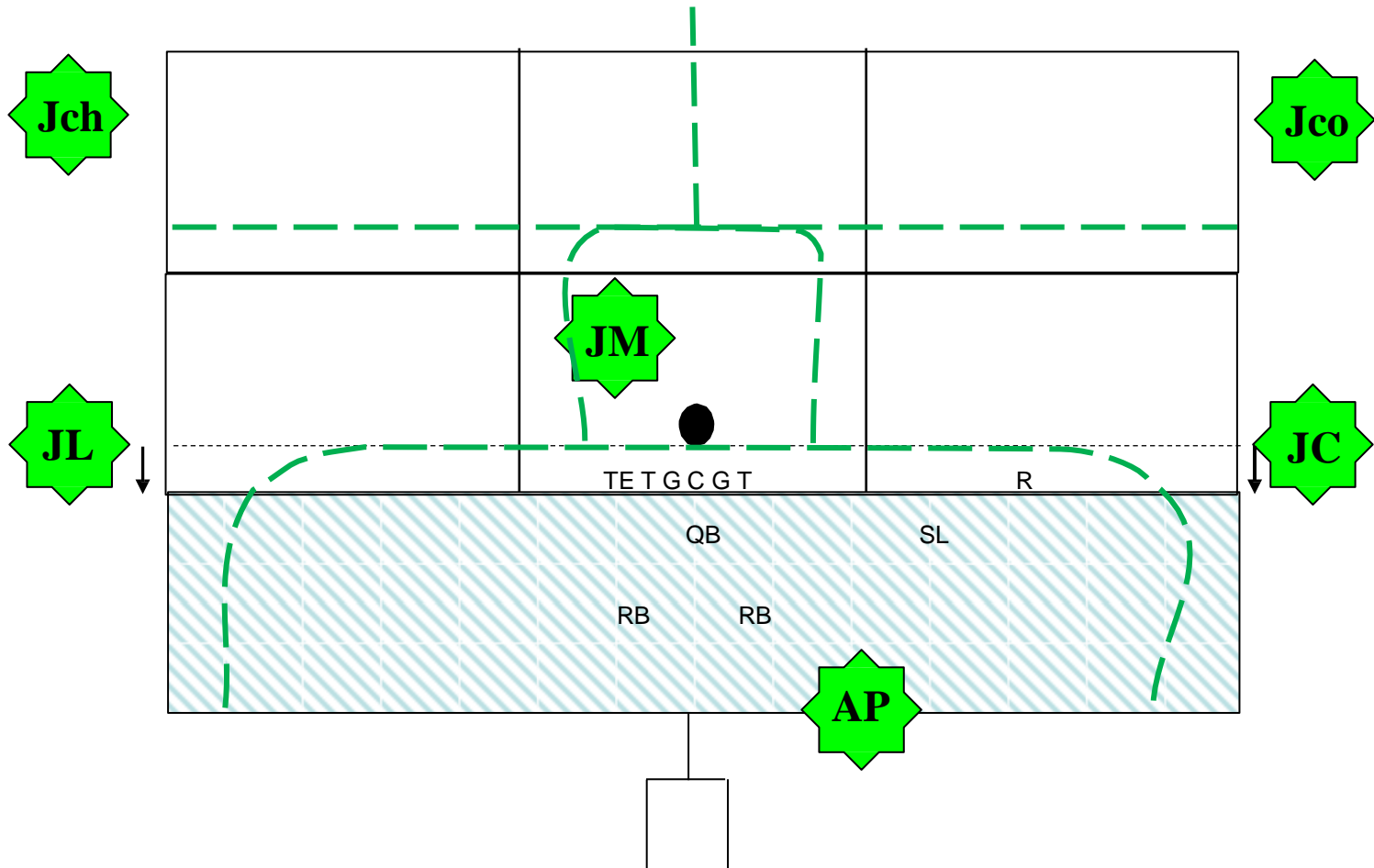
# Couverture à 6 LEB de B entre 5 yards et la LEB



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

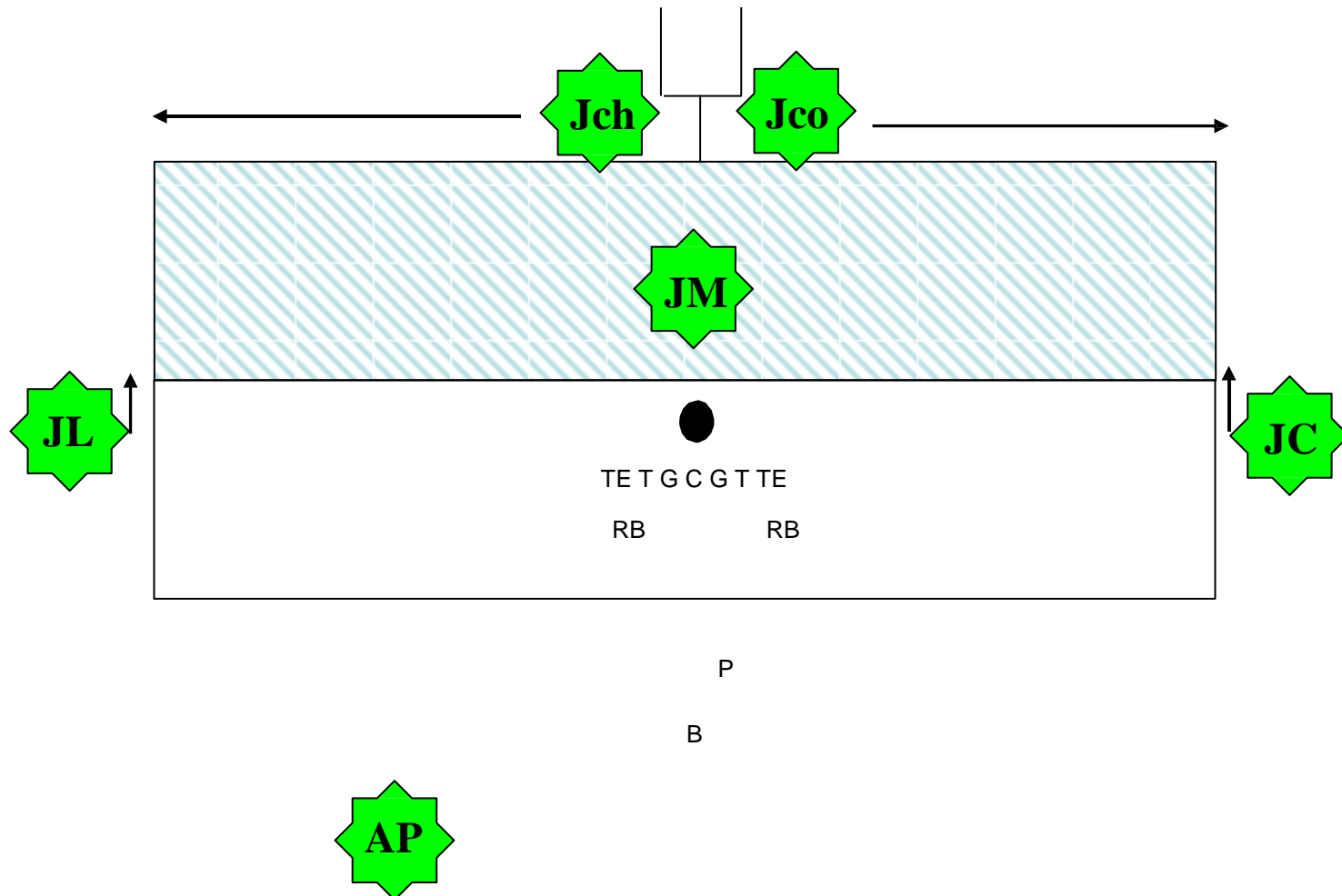


# Couverture à 6 LEB de A entre 2 yards et la LEB

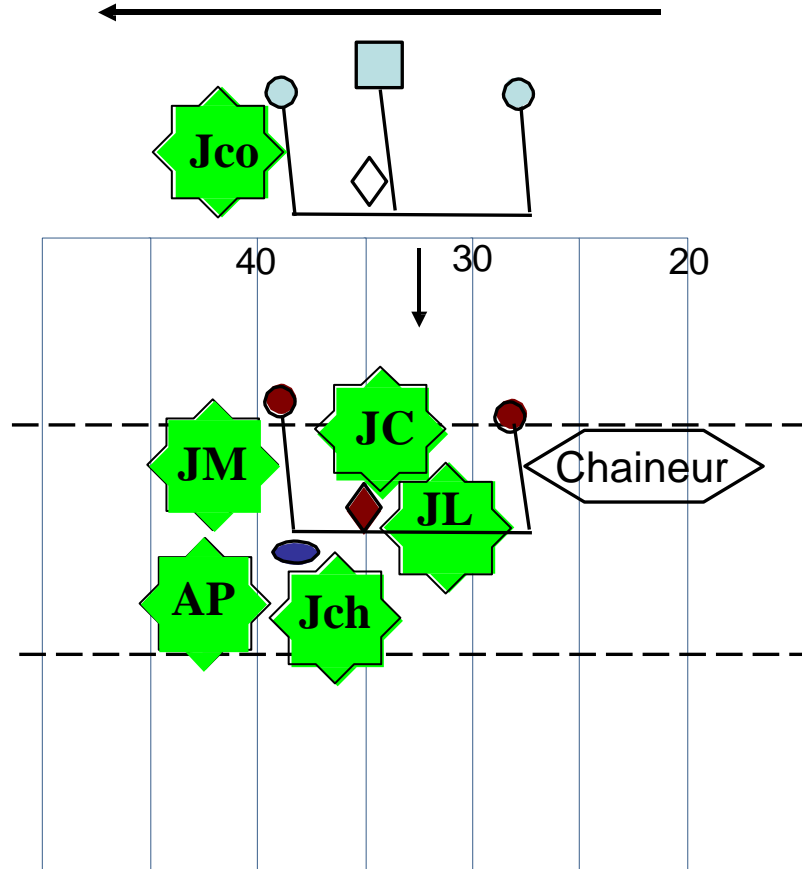




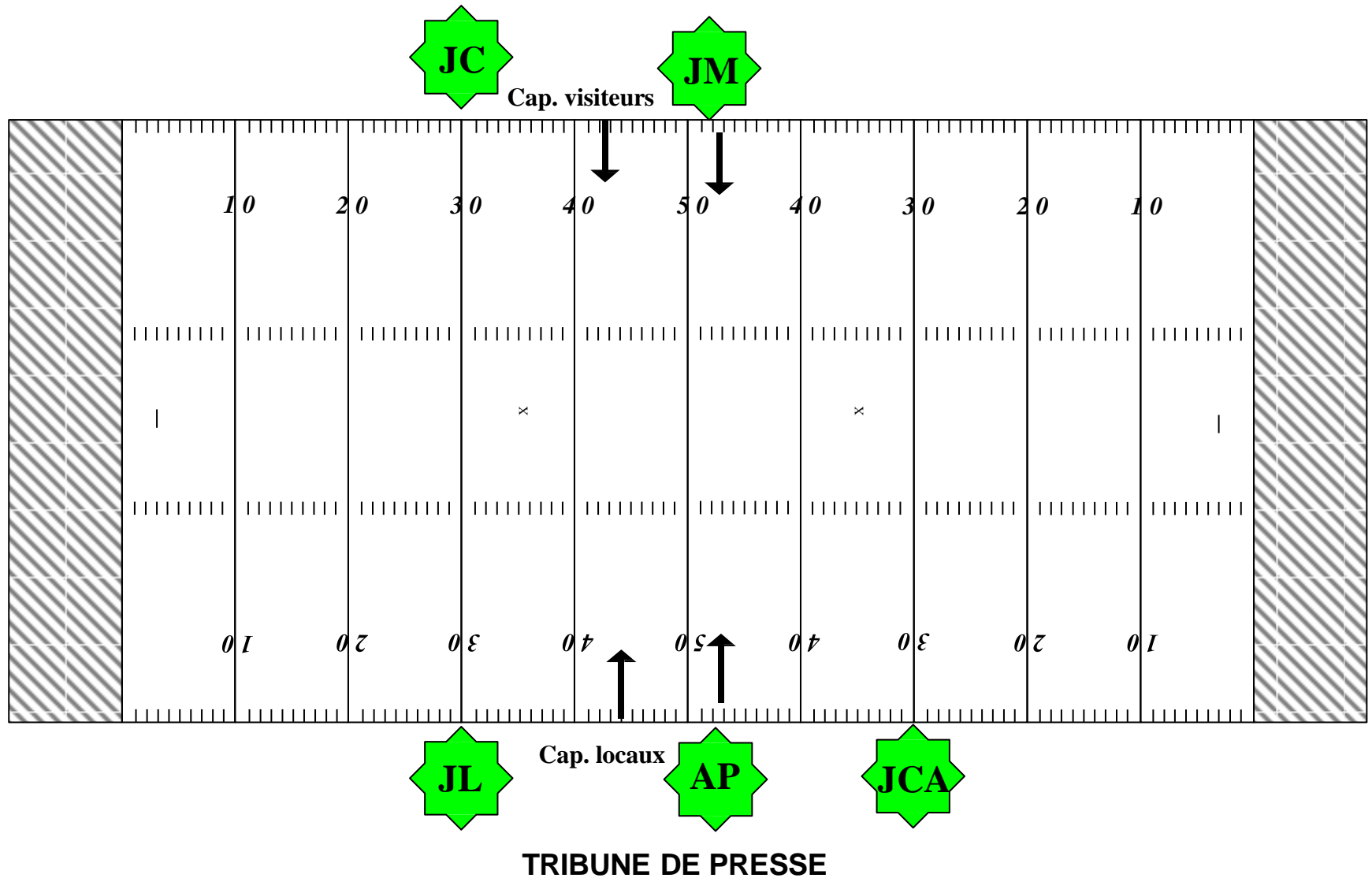
# MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 6



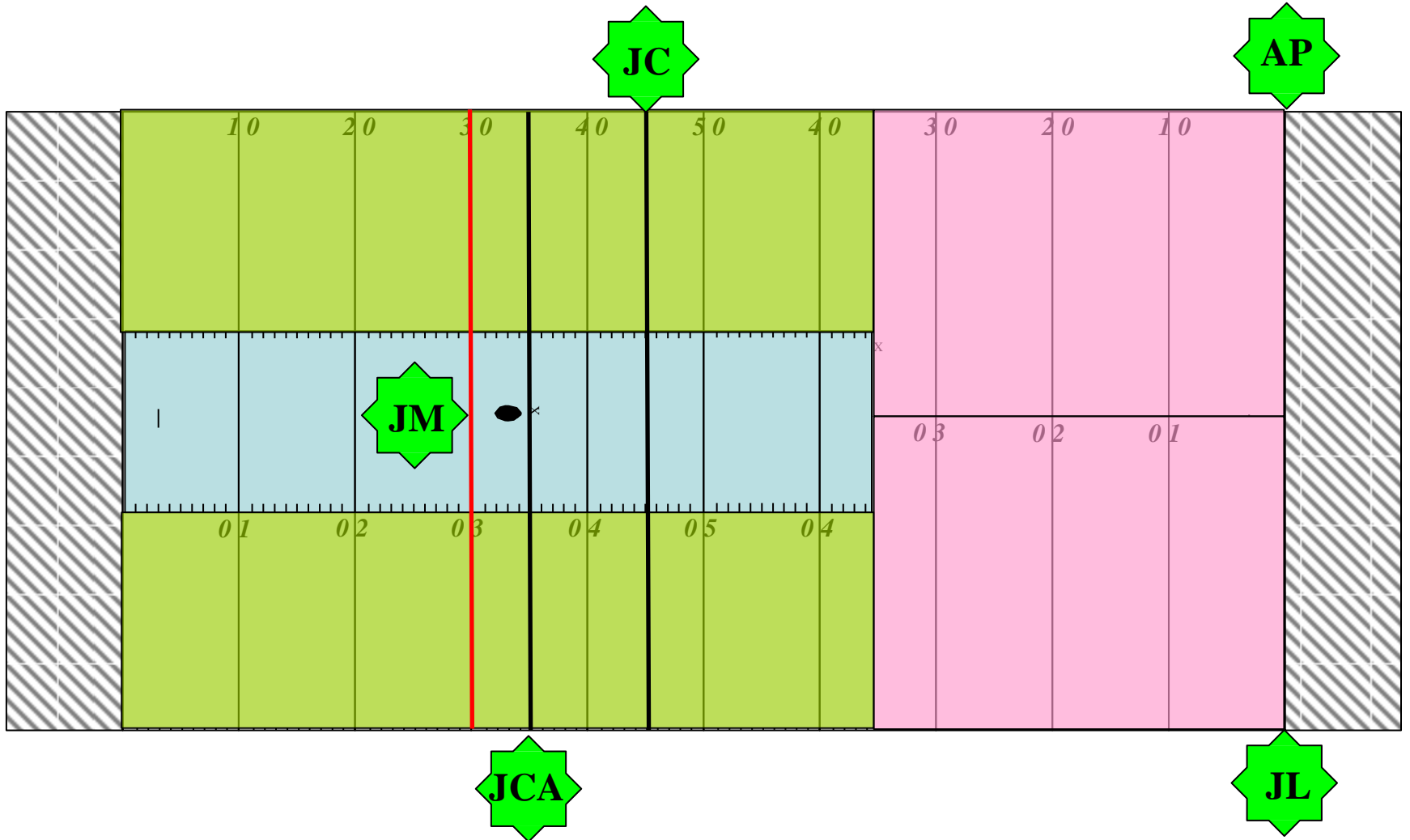
# MESURES à 6



# TIRAGE AU SORT à 5



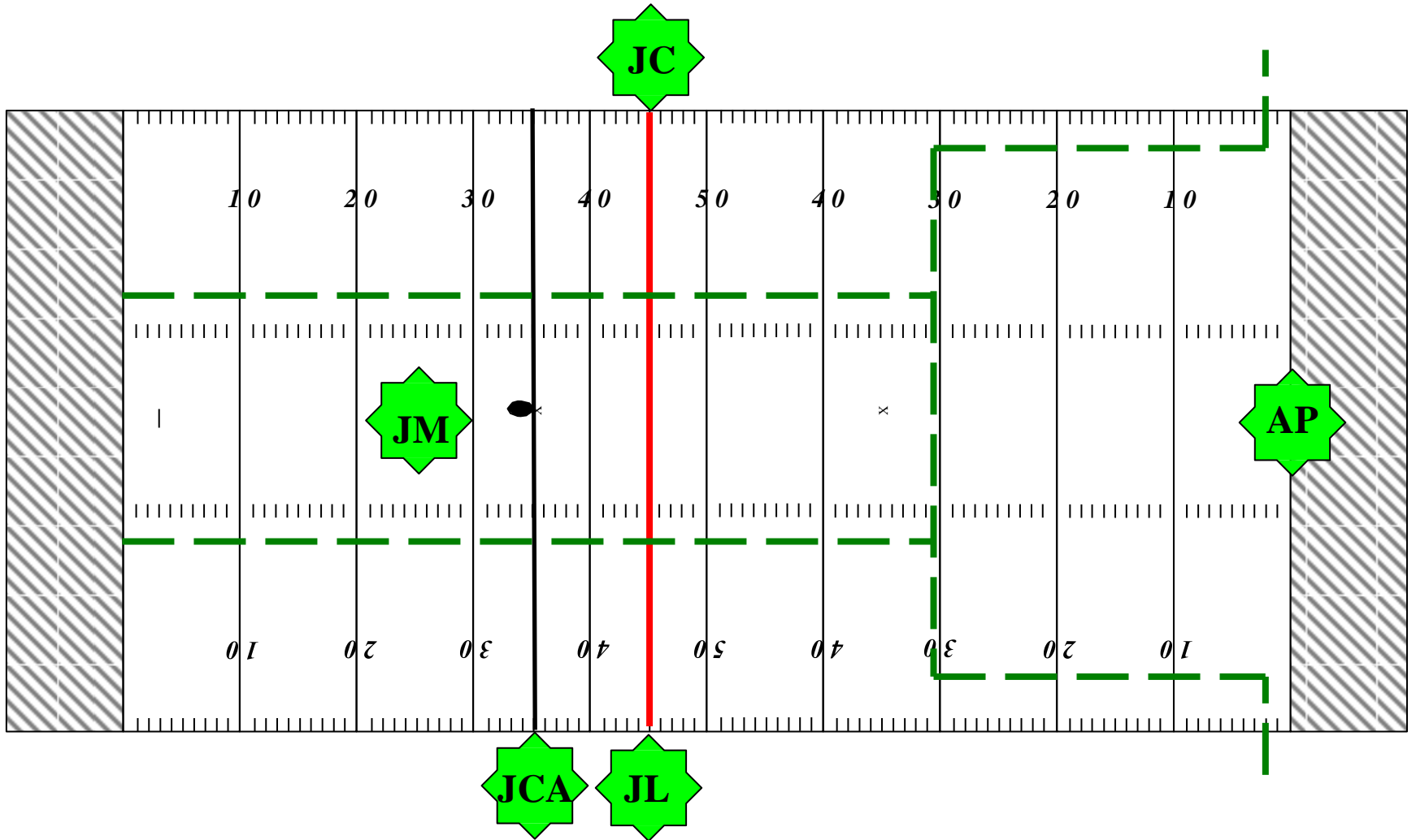
# KO long à 5



TRIBUNE DE PRESSE

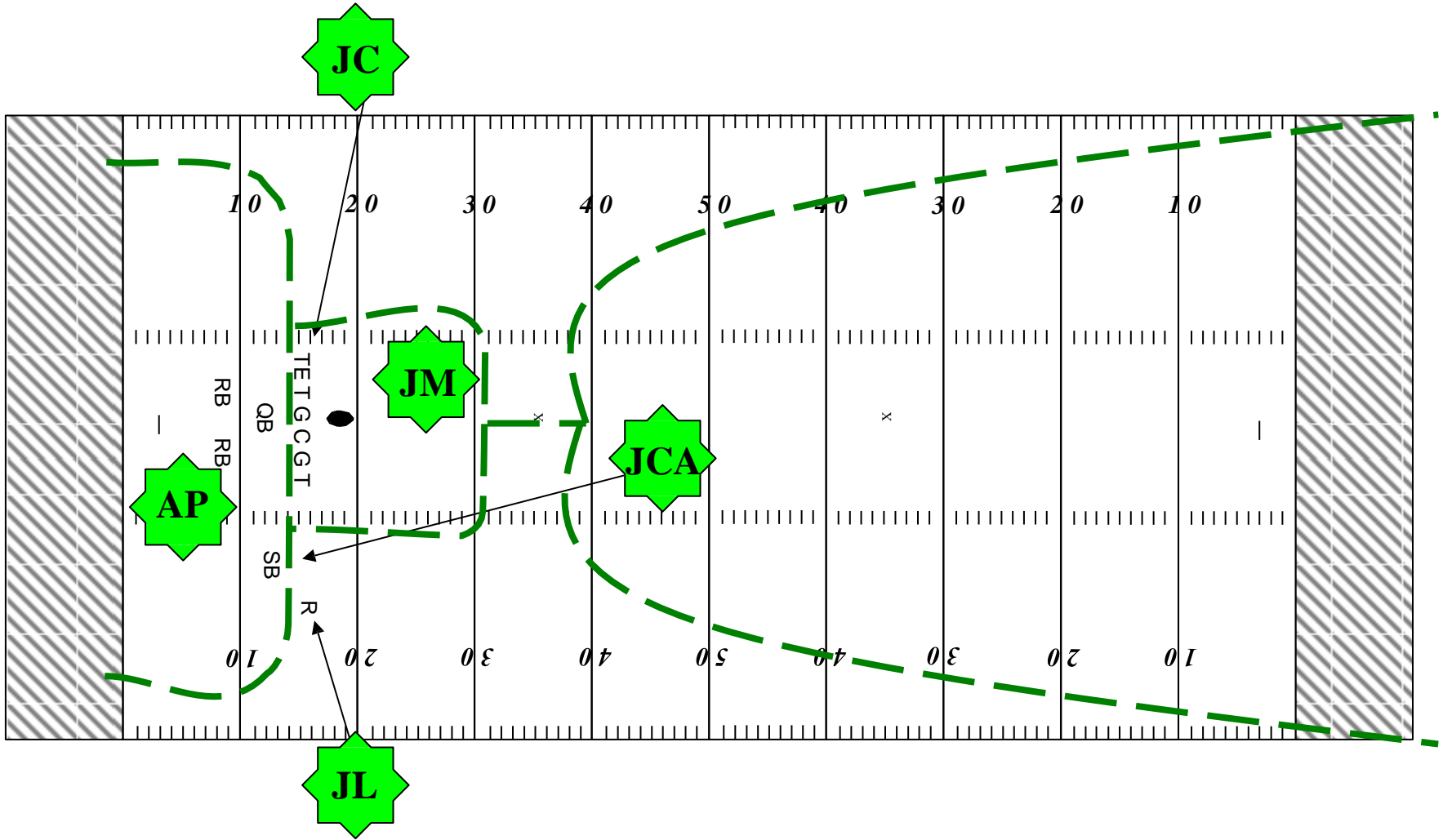


# KO court à 5

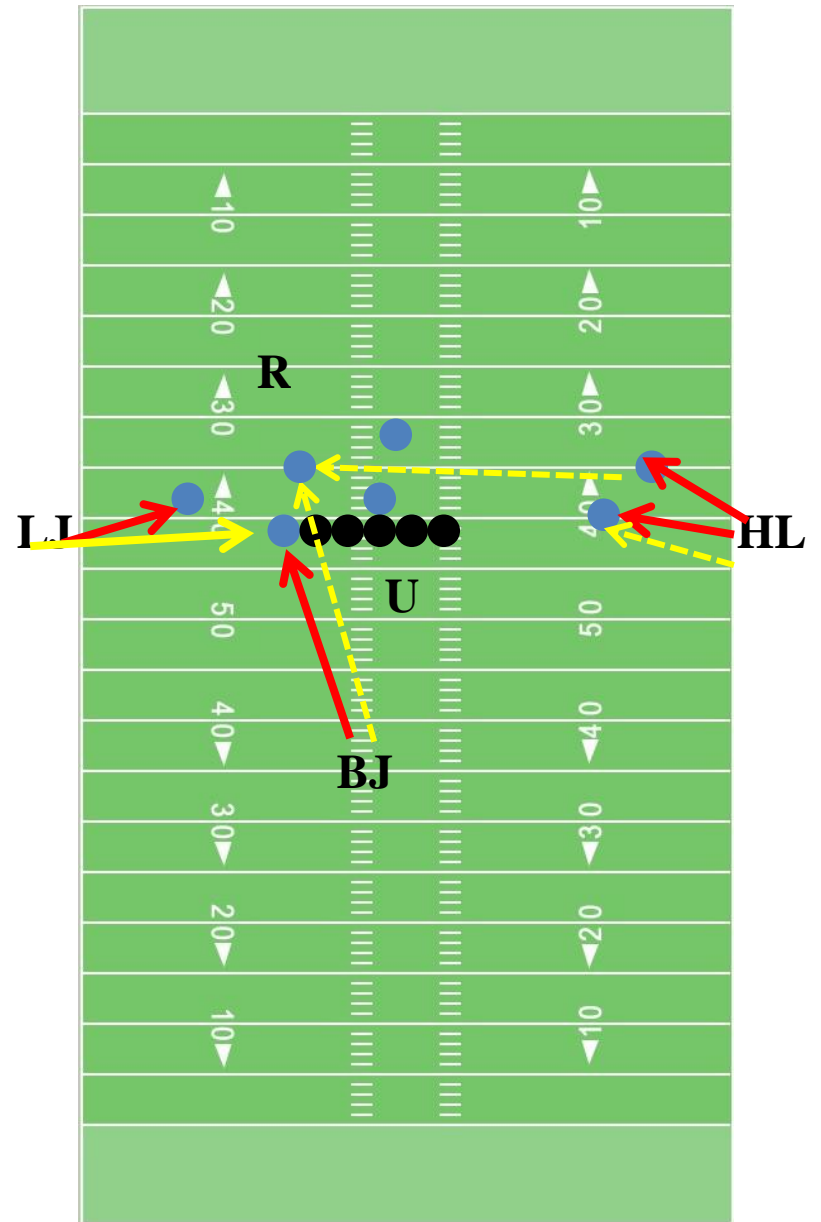
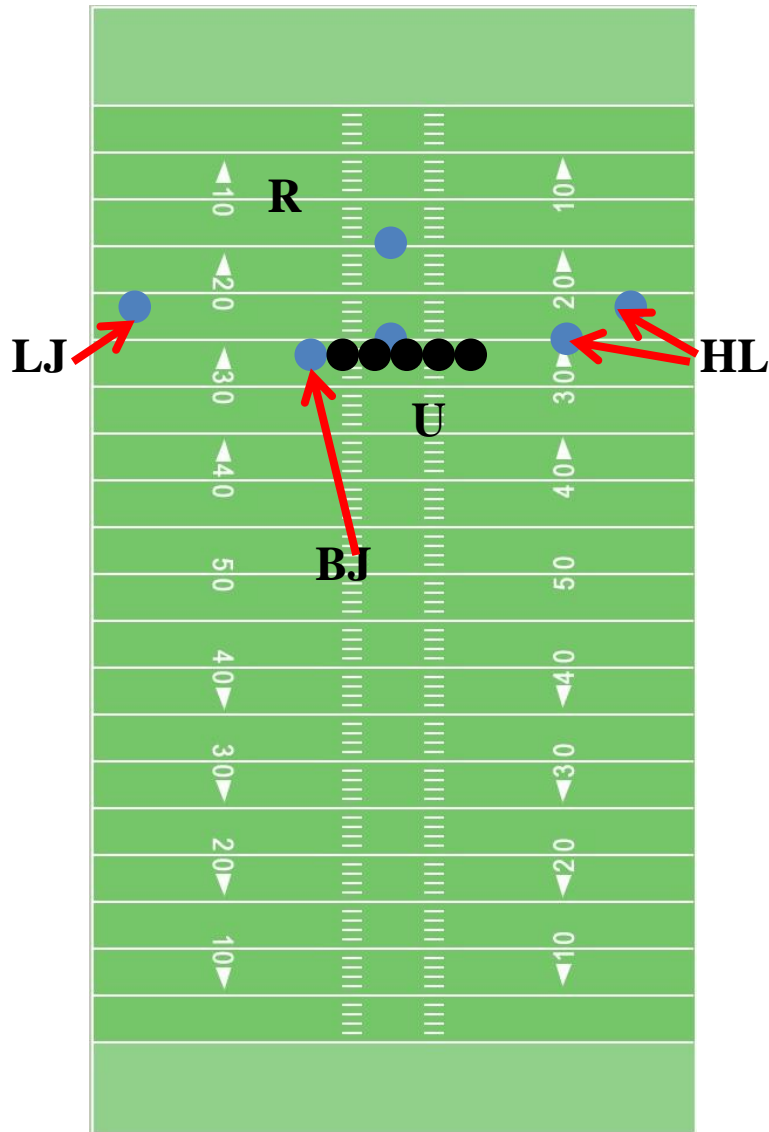


TRIBUNE DE PRESSE

# Mêlée à 5

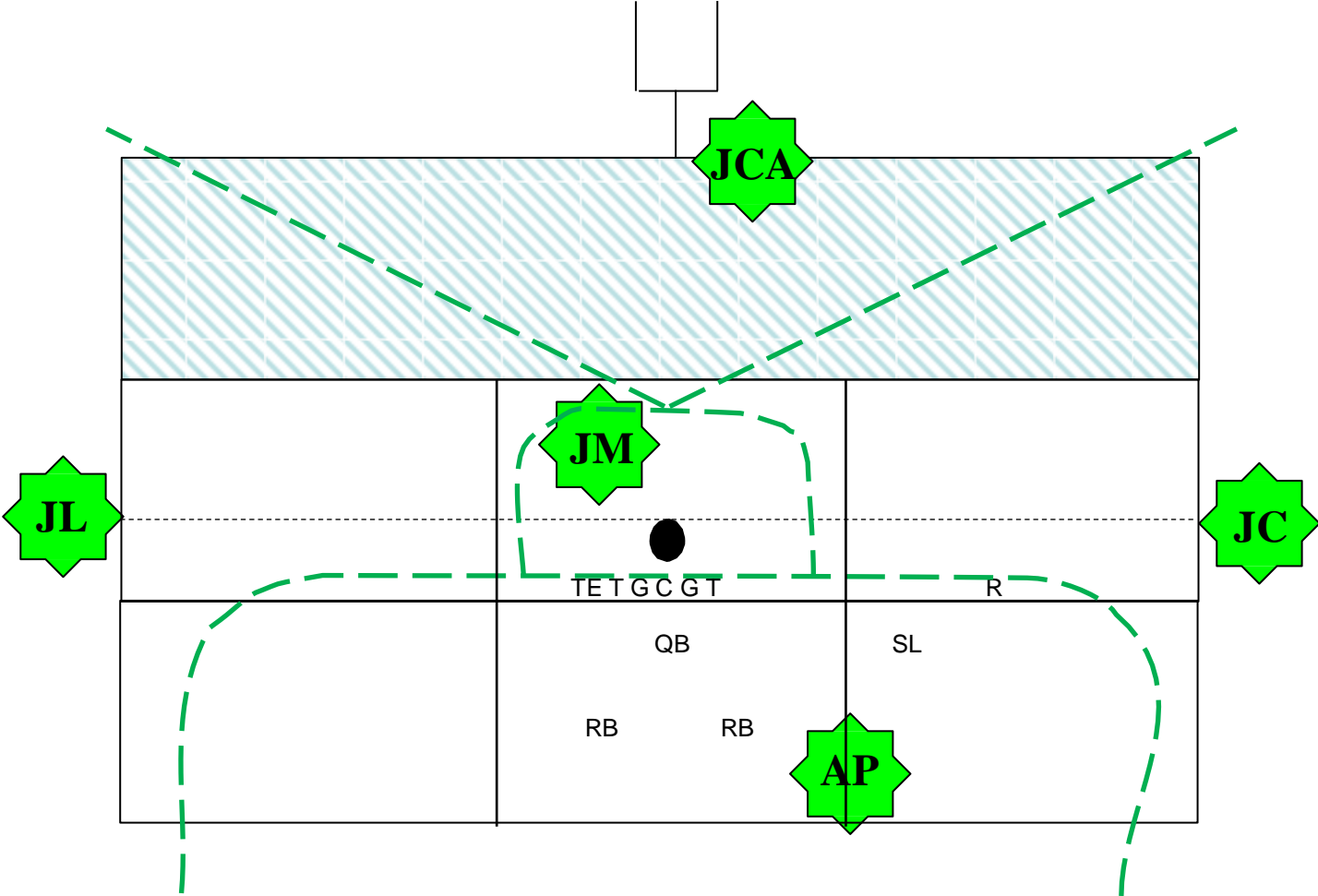


# Exemples sur les clés à 5

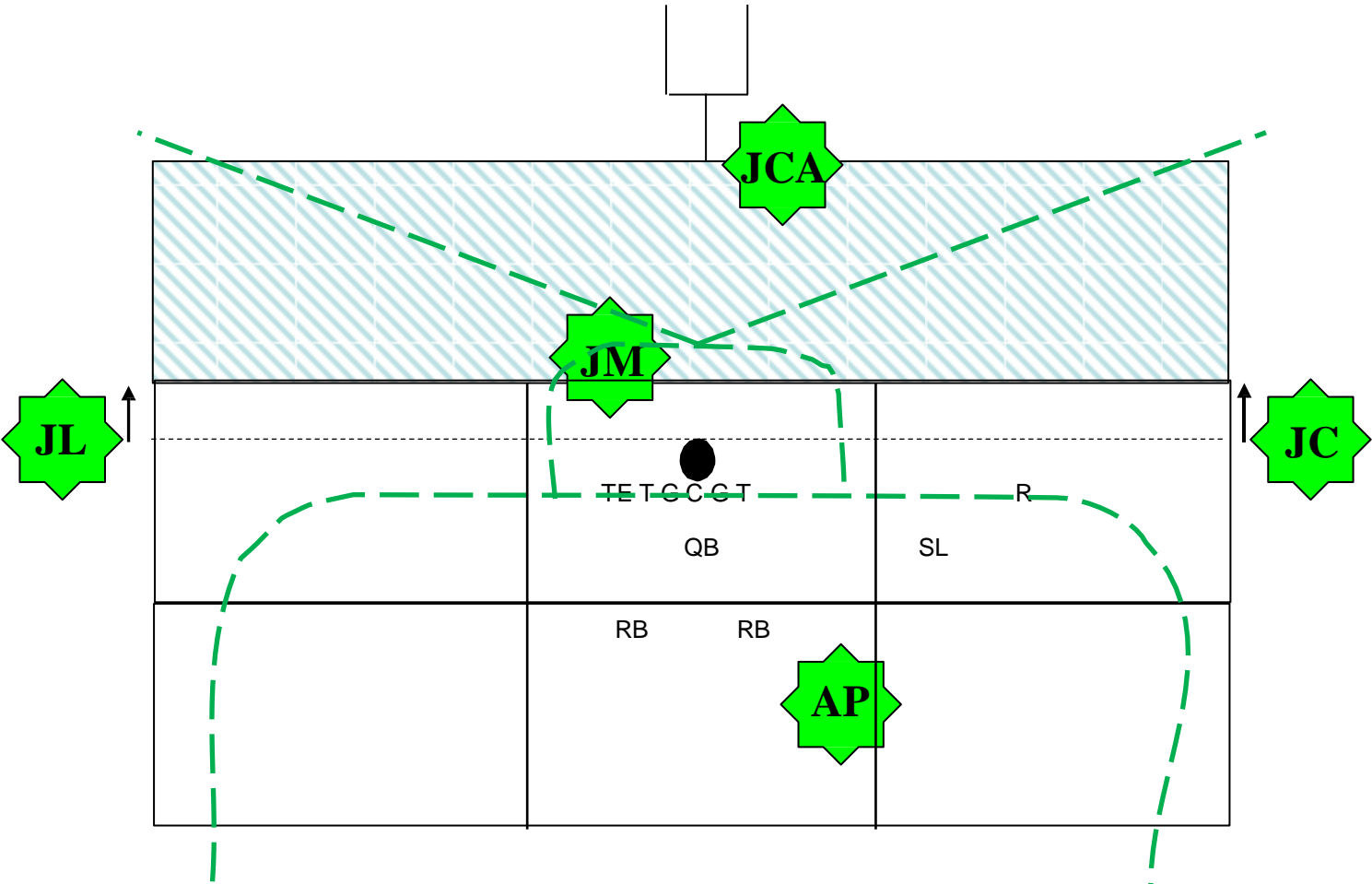


JCA récupère les 2 intérieurs suite à la motion. A discuter en conférence.

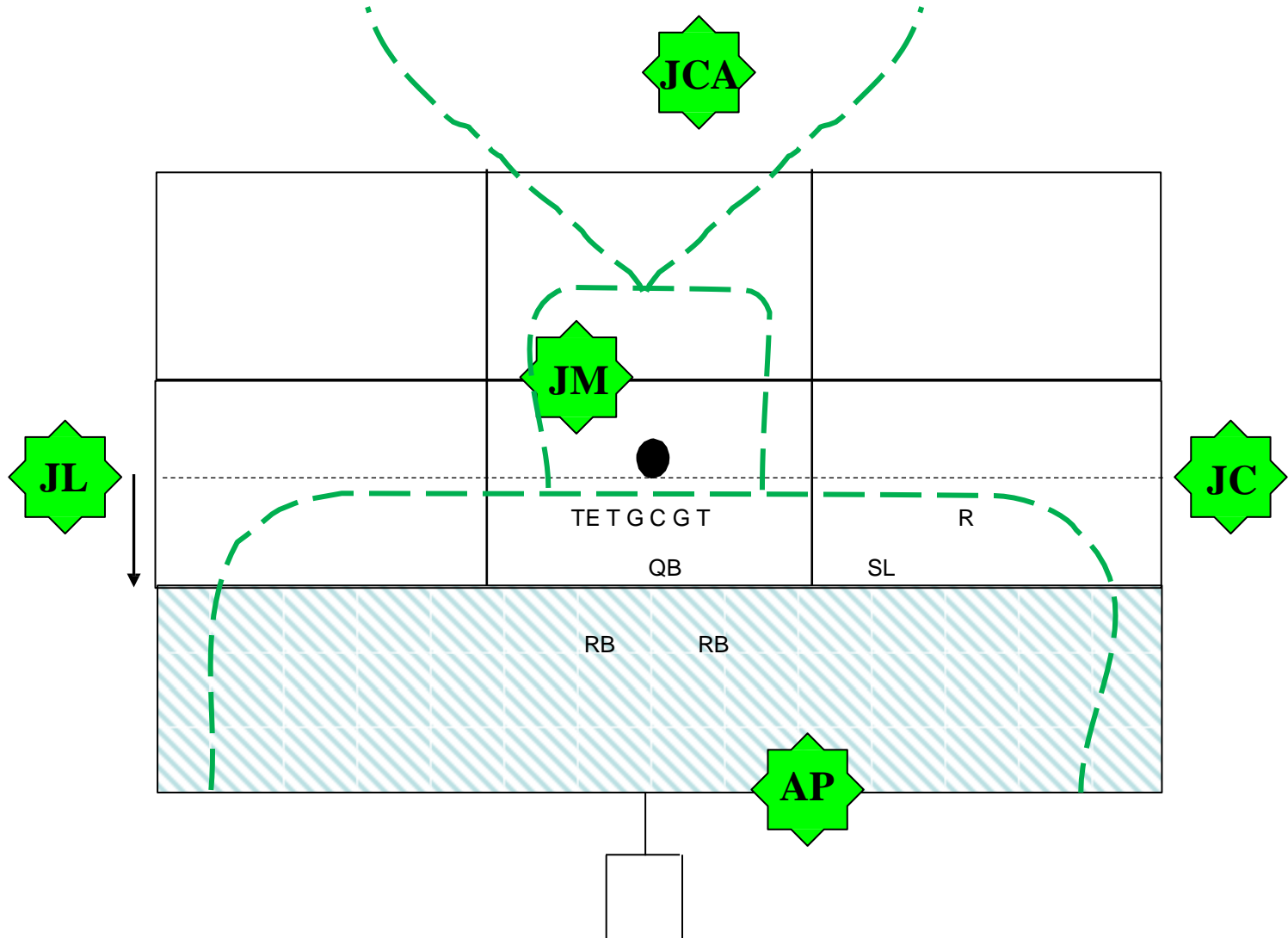
# Couverture à 5 LEB de B entre 5 et 20 yards



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

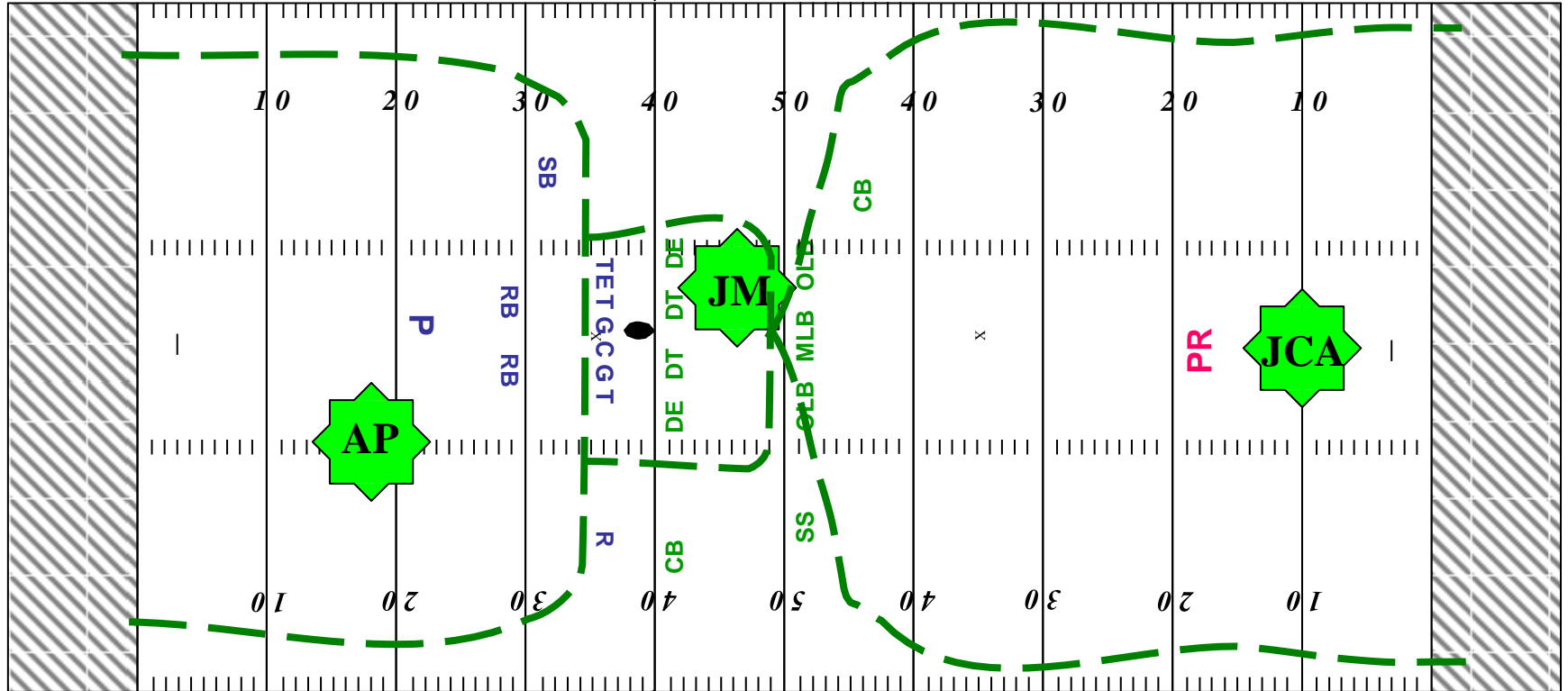


# Couverture à 5 LEB de A entre 5 yards et la LEB



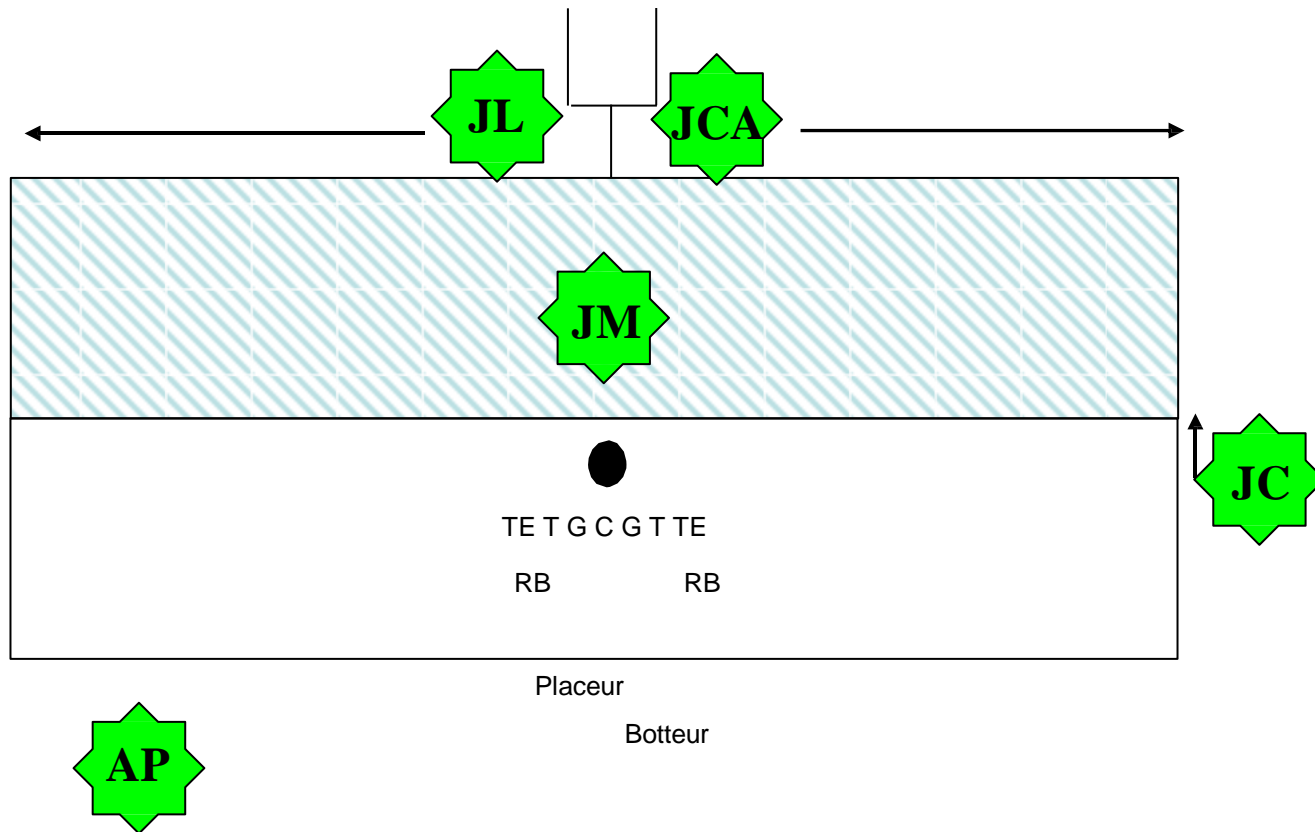
# Punt à 5

JC



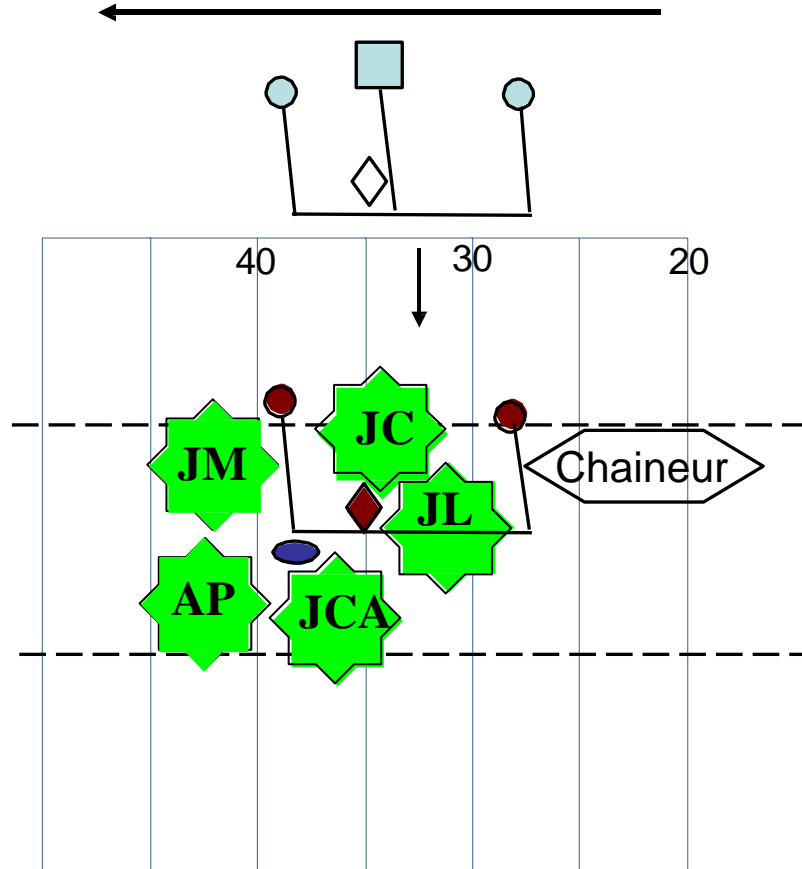
JL

# MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 5





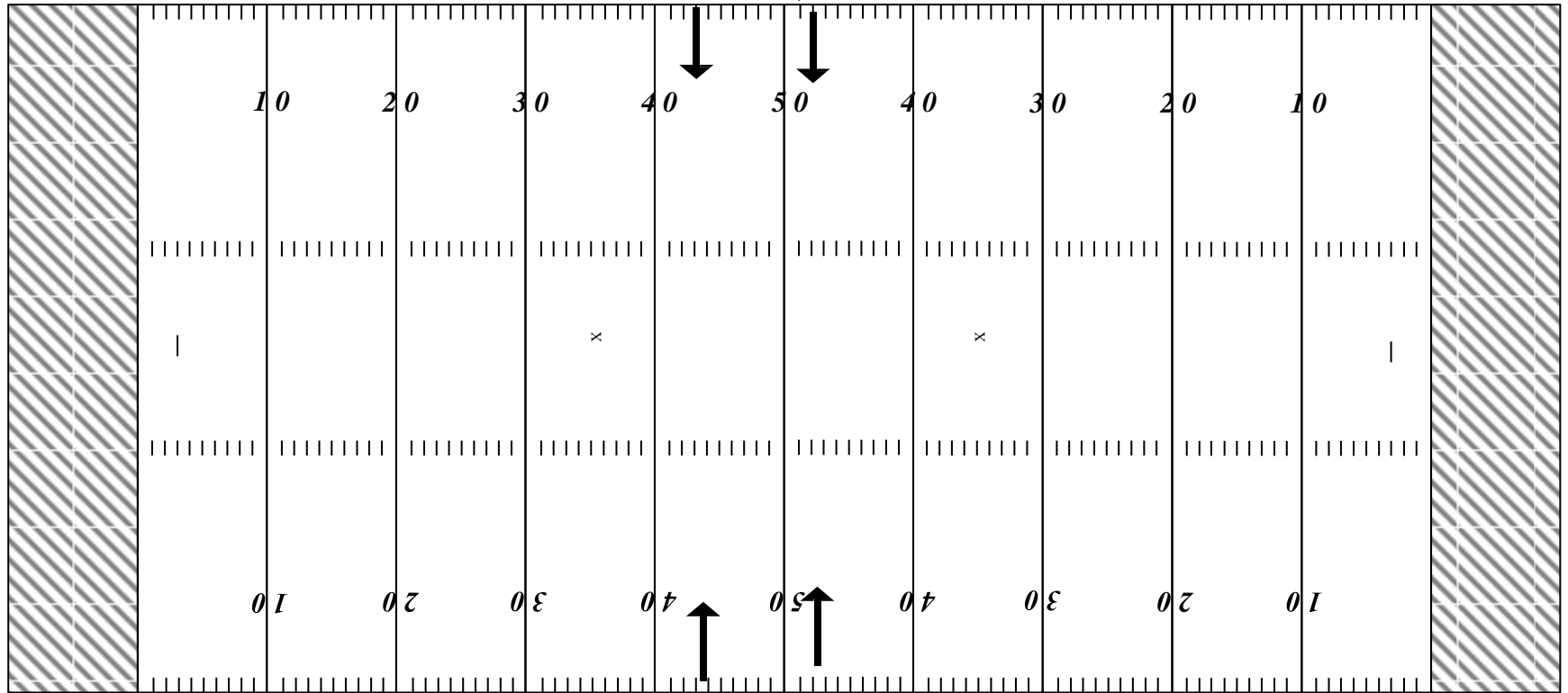
# MESURES à 5



# TIRAGE AU SORT à 4



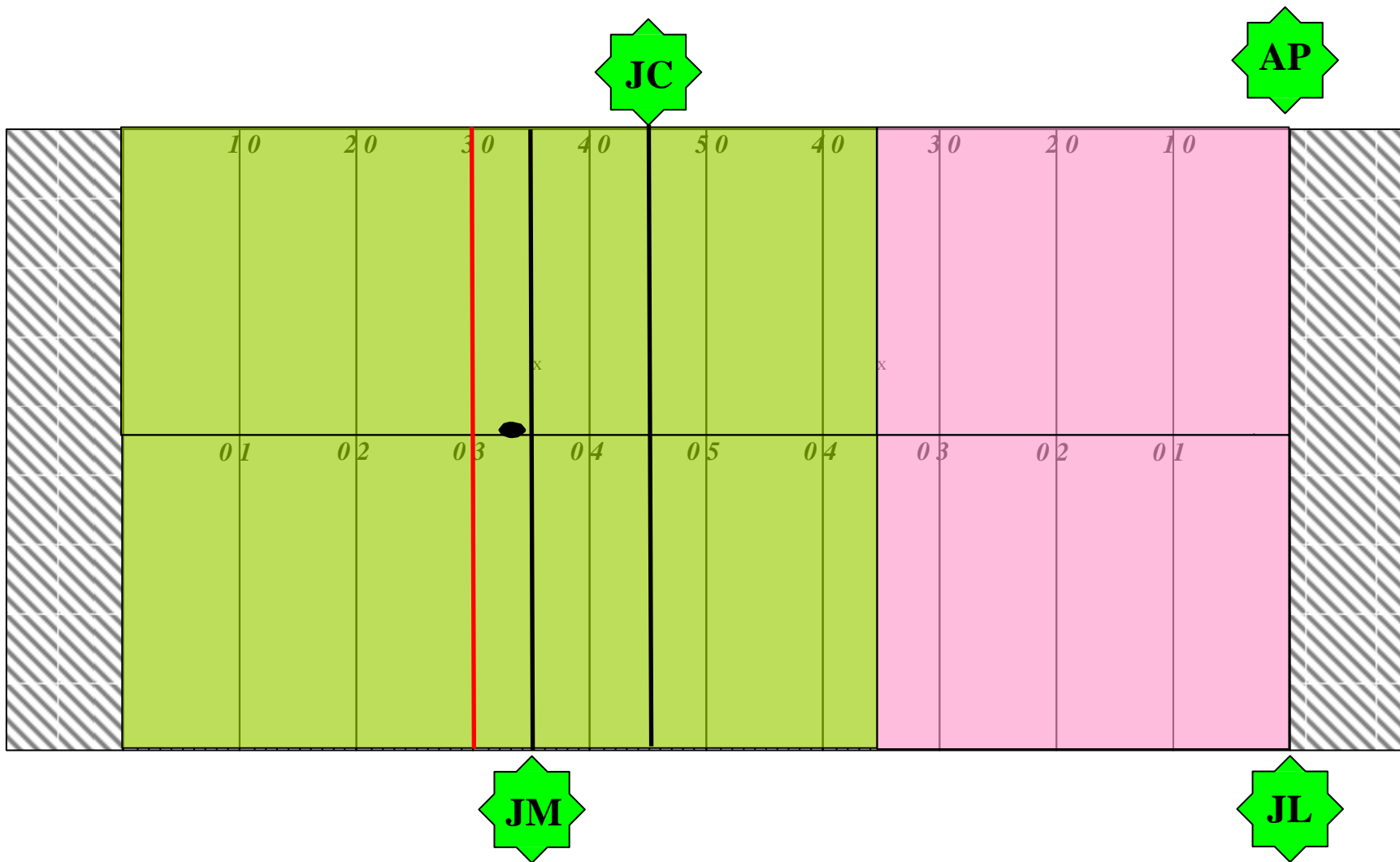
Cap. visiteurs



Cap. locaux

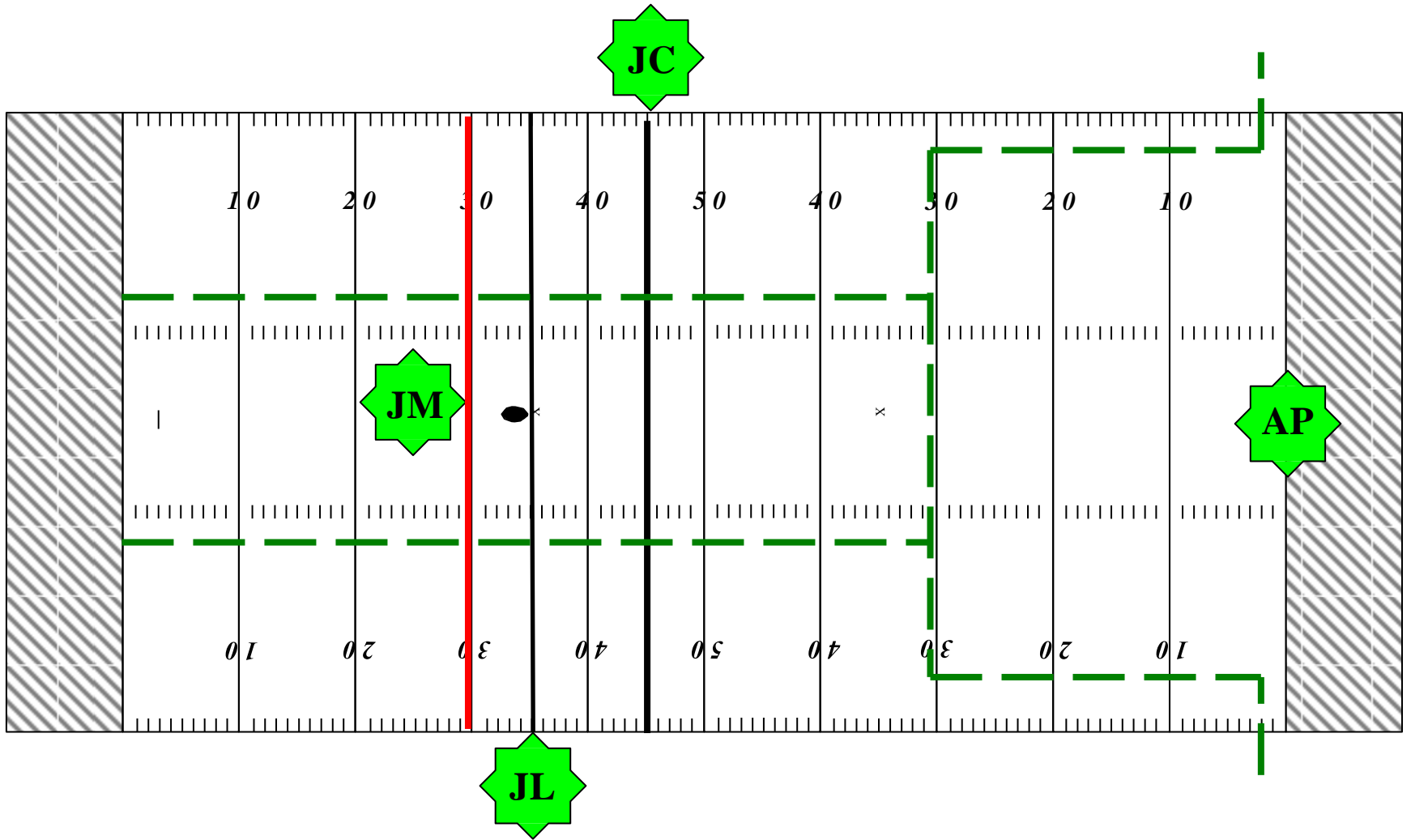
TRIBUNE DE PRESSE

# KO long à 4



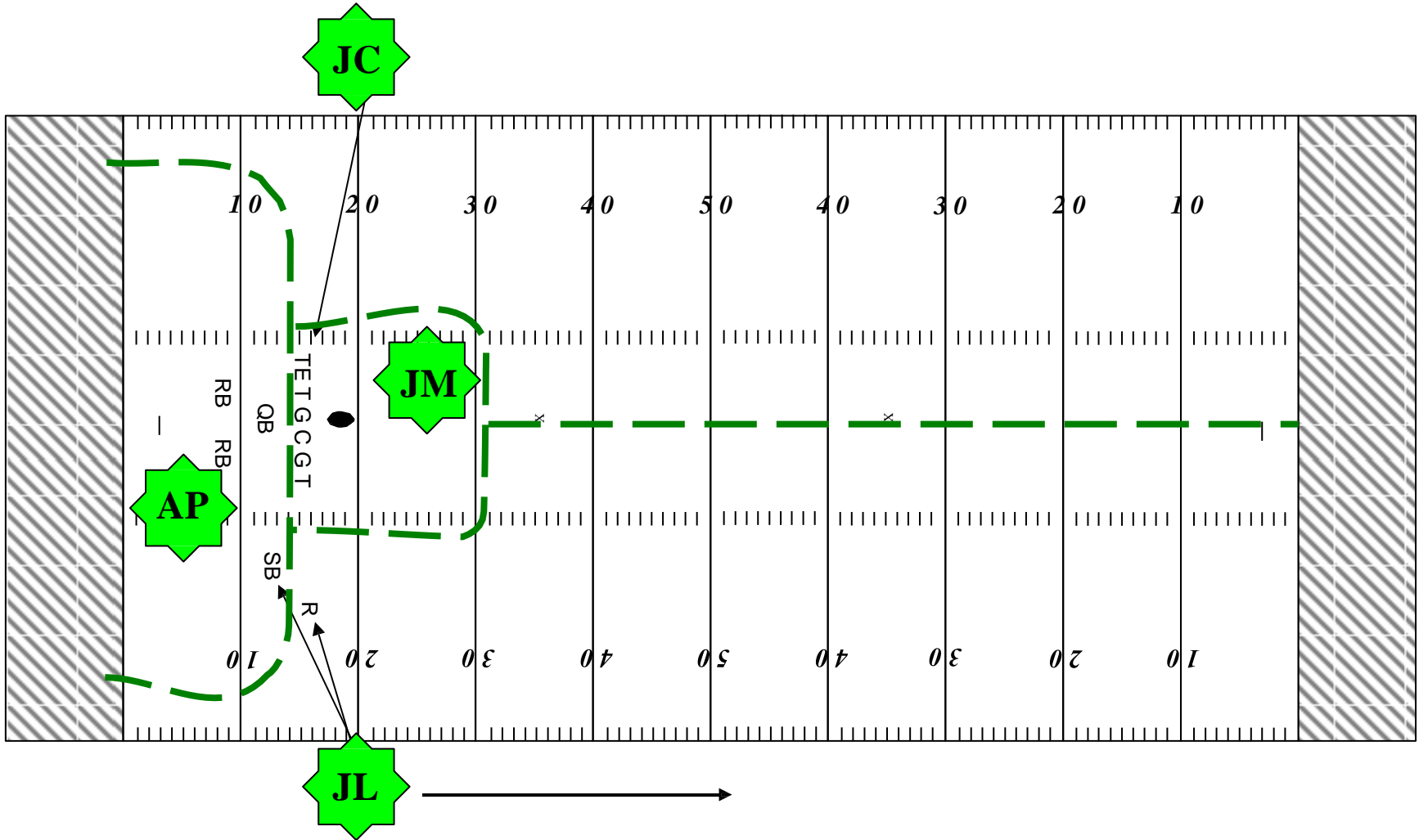
TRIBUNE DE PRESSE

# KO court à 4

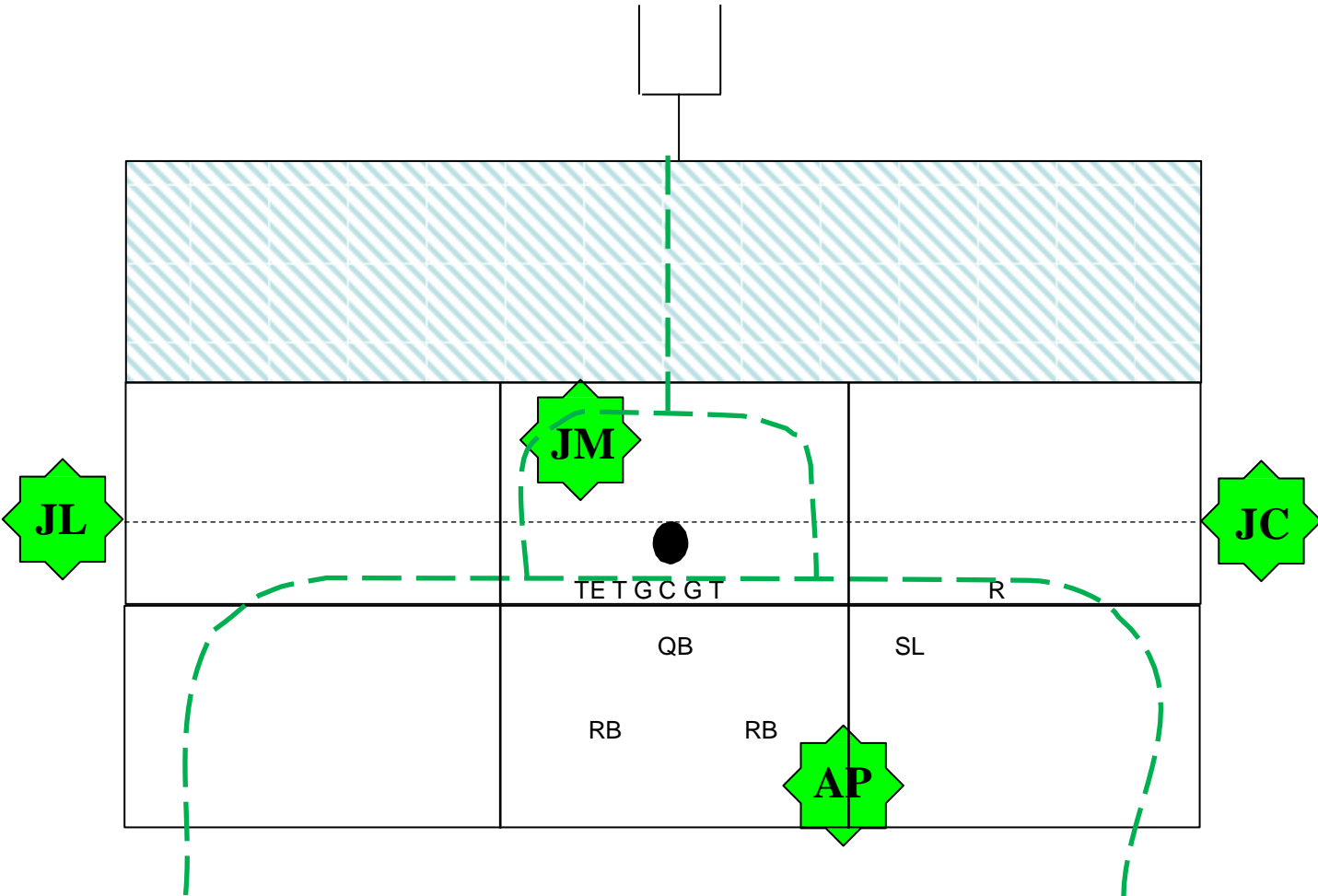


TRIBUNE DE PRESSE

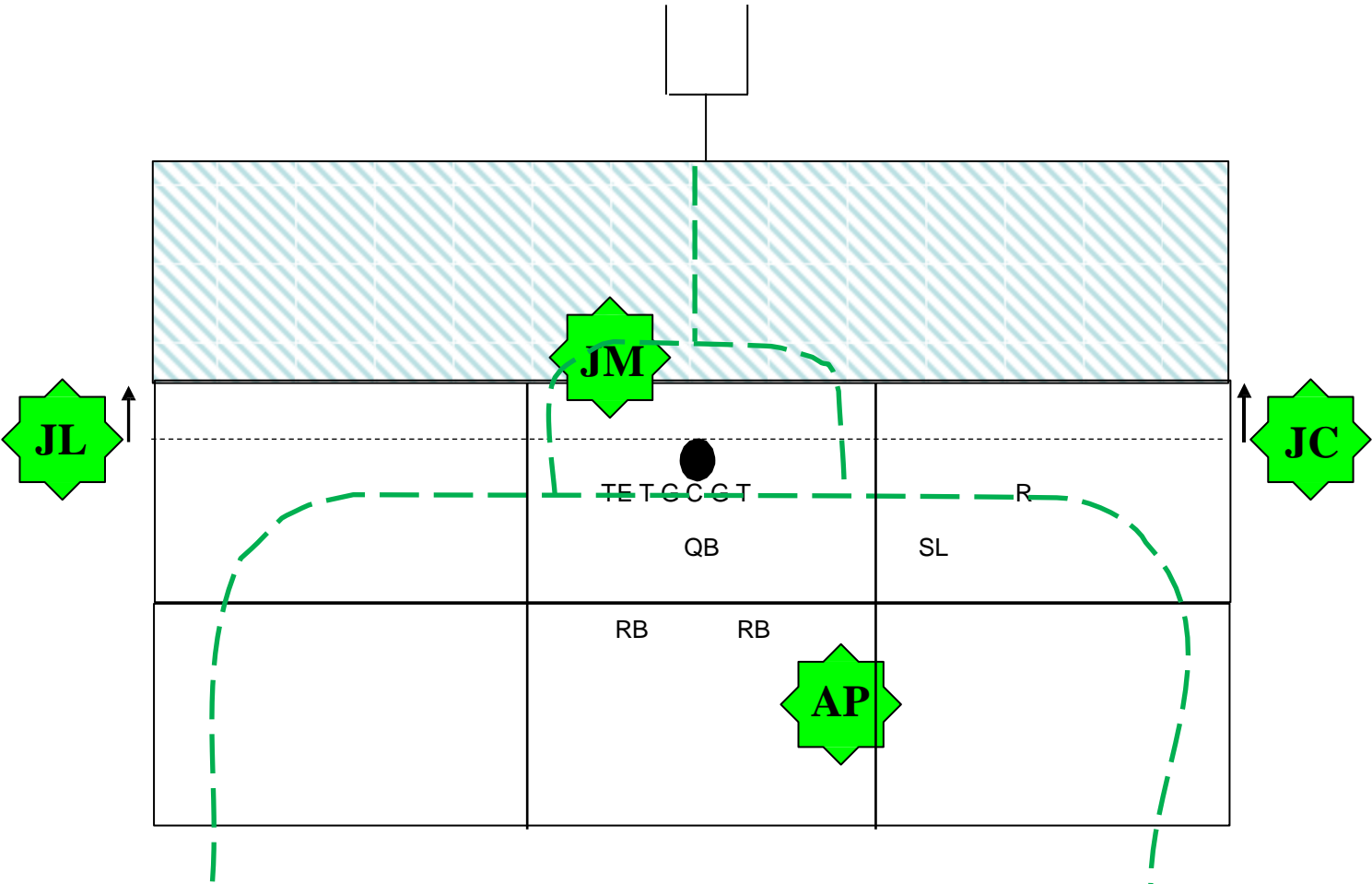
# Mêlée à 4



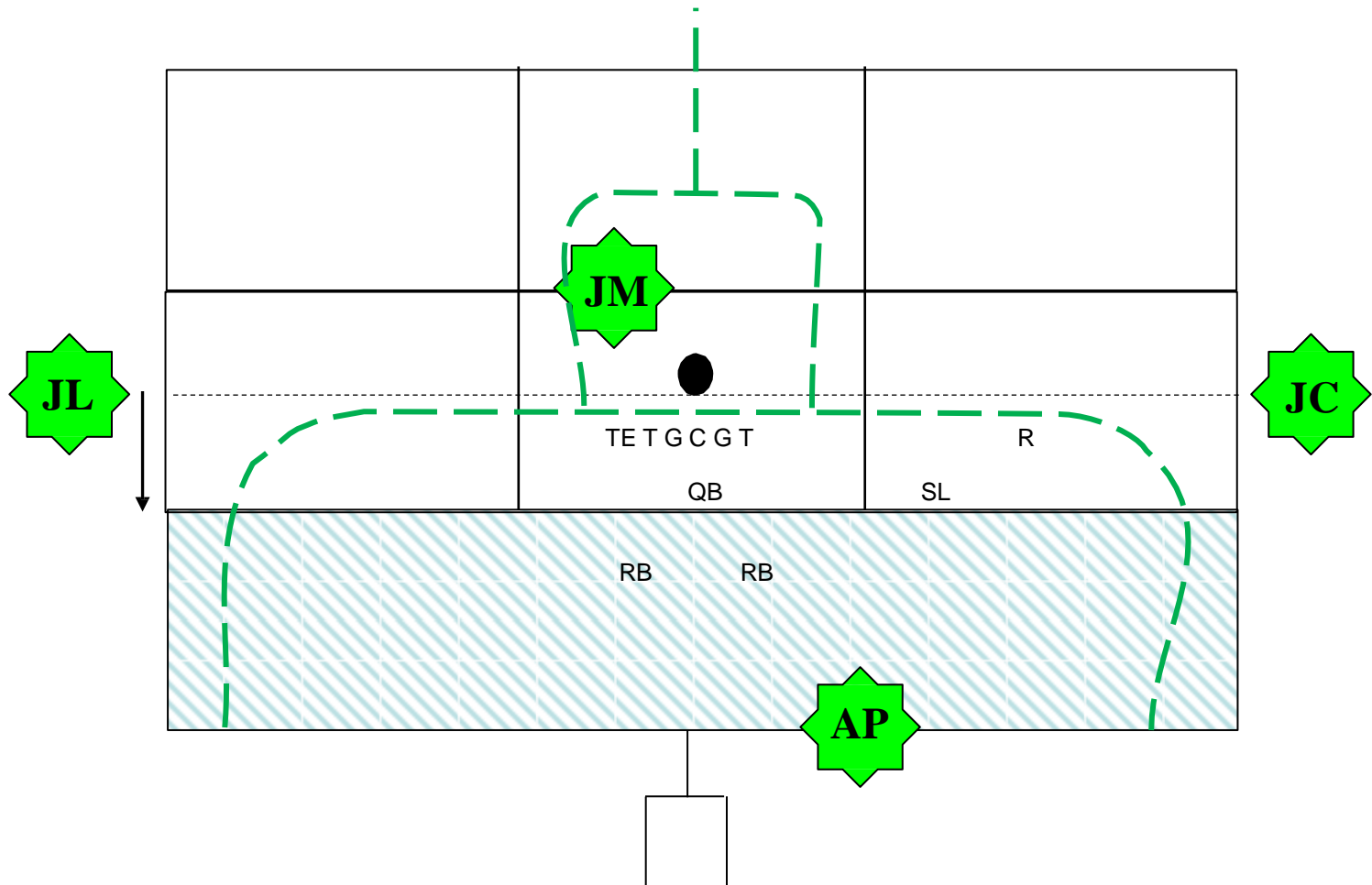
# Couverture à 4 LEB de B entre 5 et 20 yards



# Couverture à 4 LEB de B entre 5 yards et la LEB



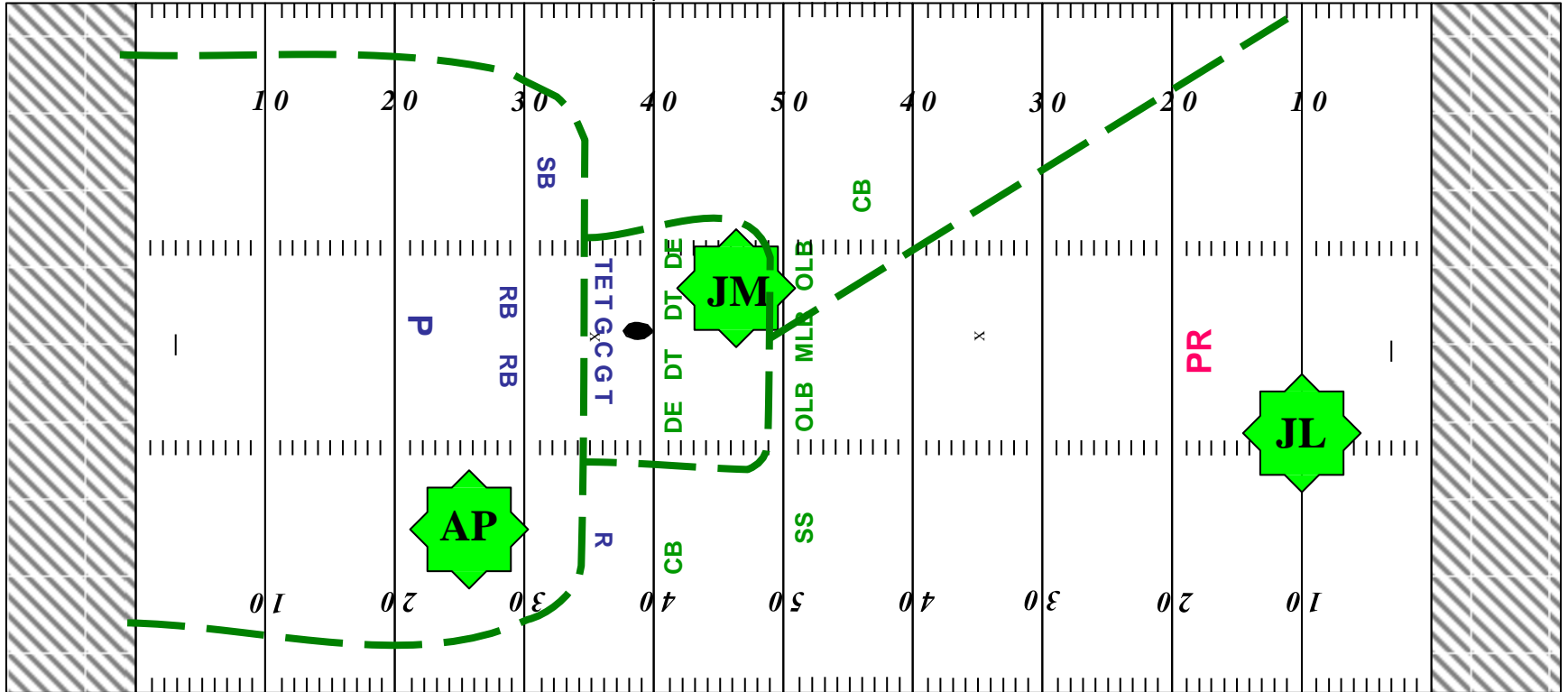
# Couverture à 4 LEB de A entre 5 yards et la LEB



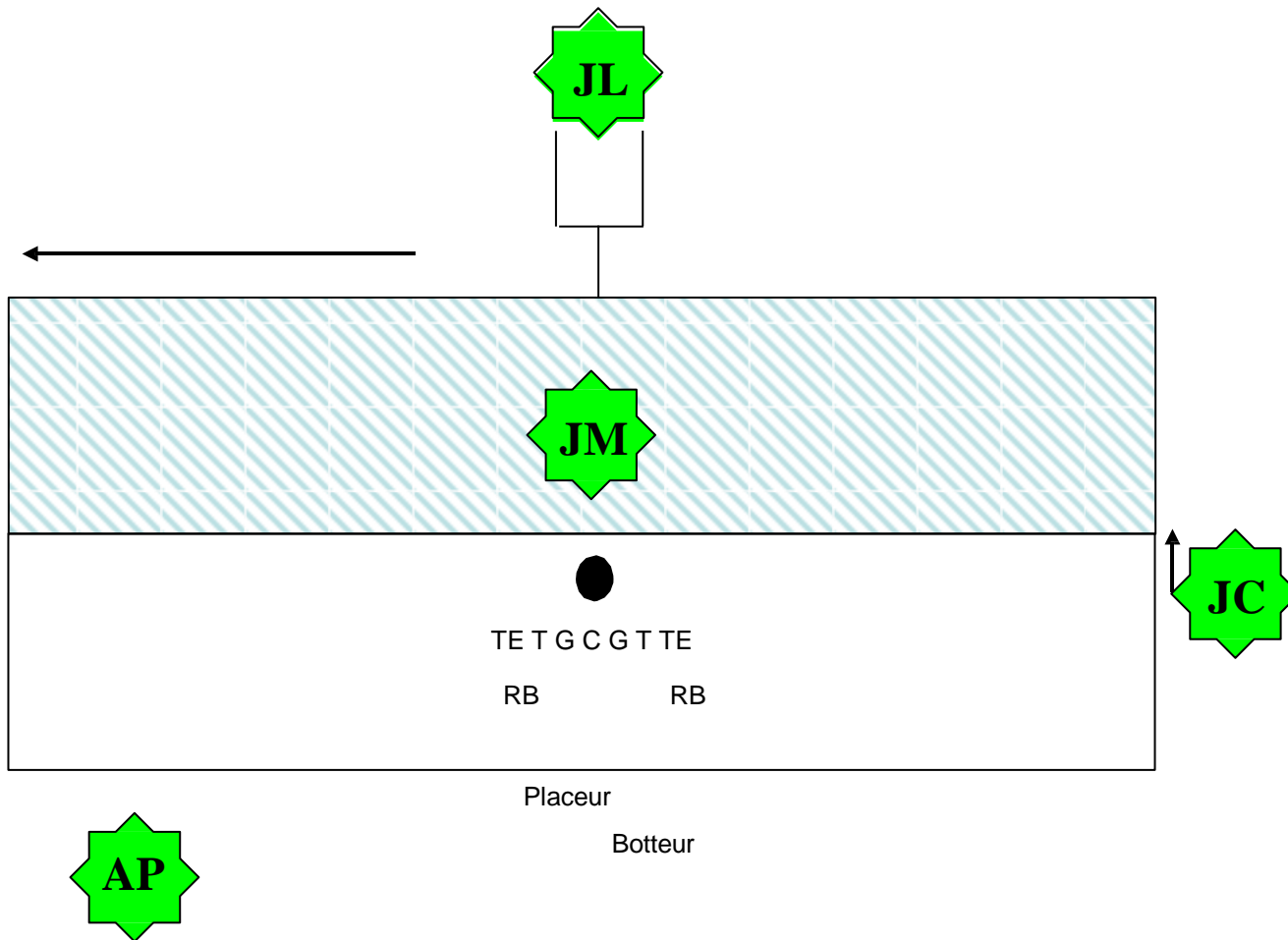


# Punt à 4

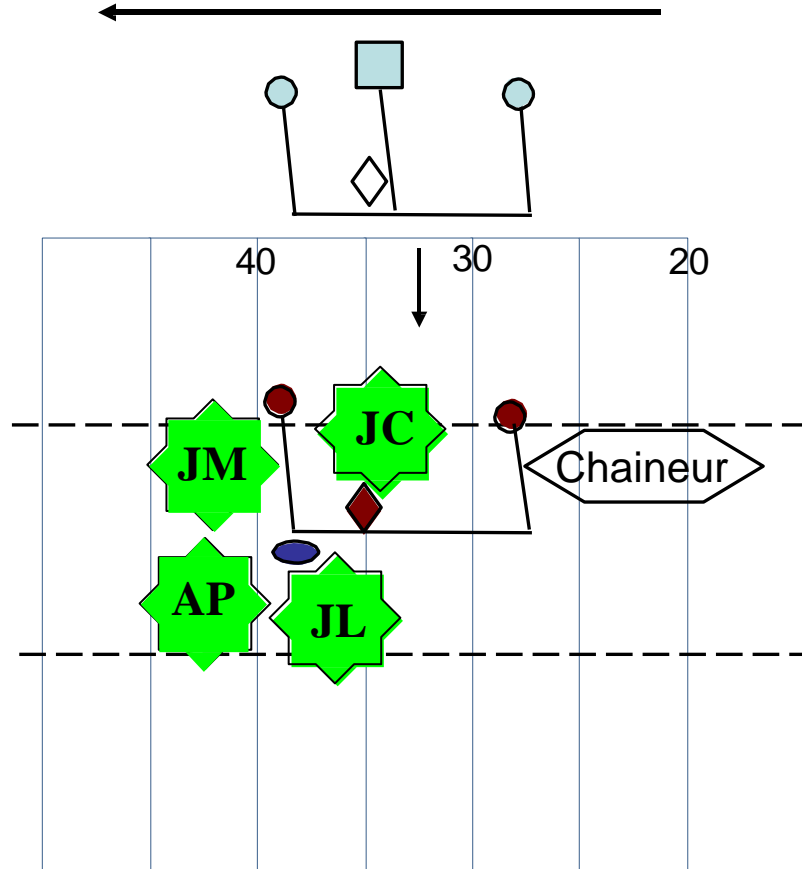
JC



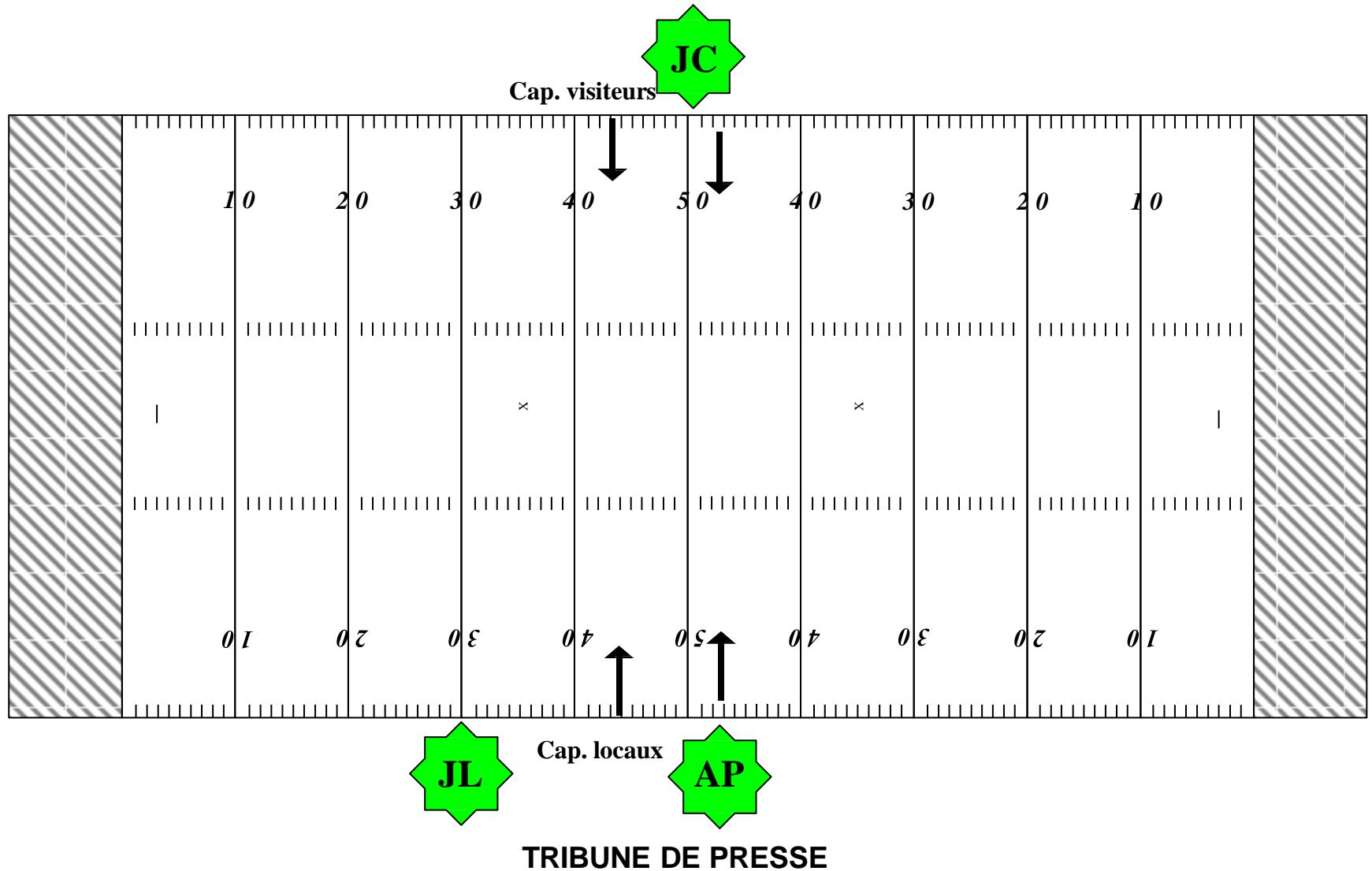
# MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 4



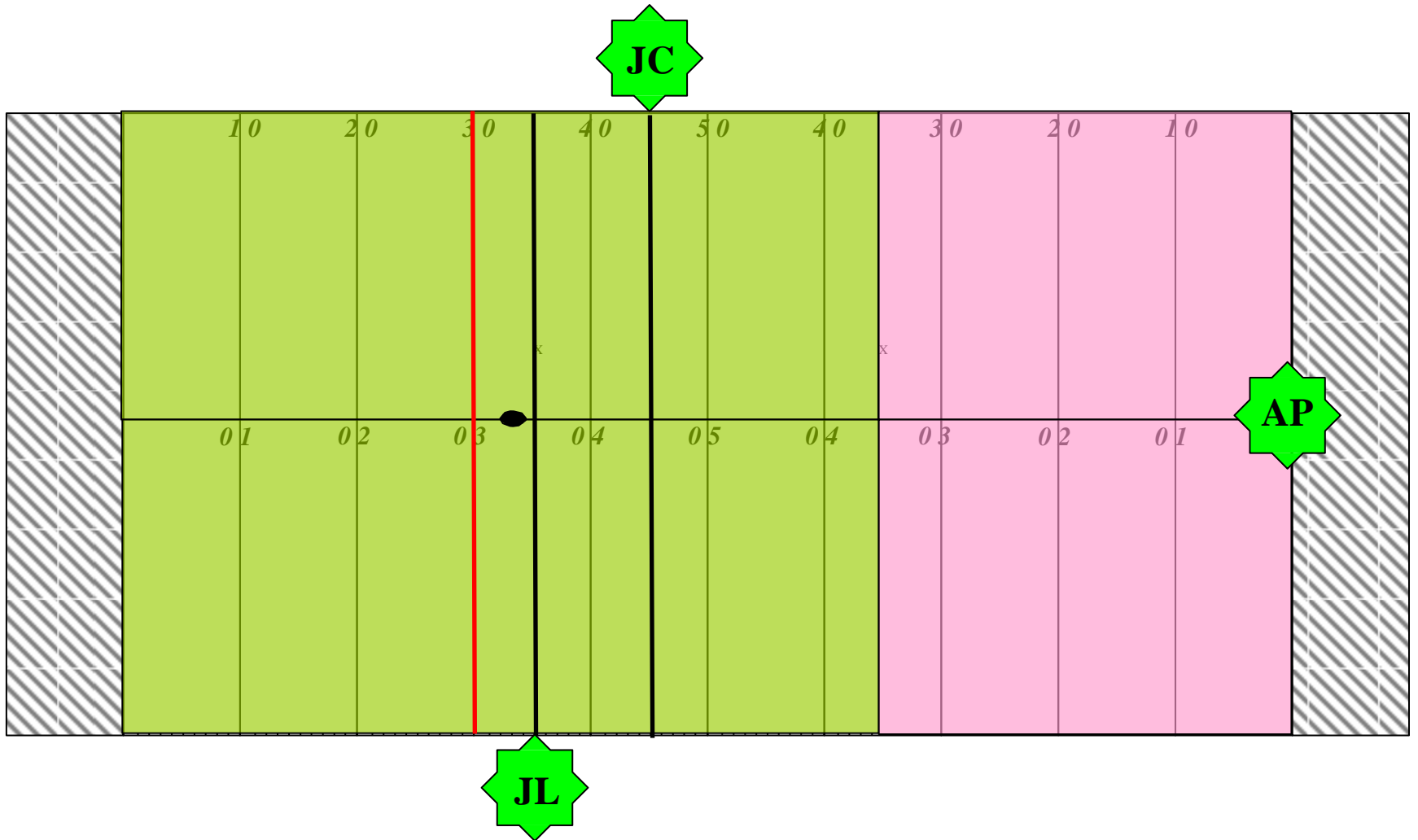
# MESURES à 4



# TIRAGE AU SORT à 3

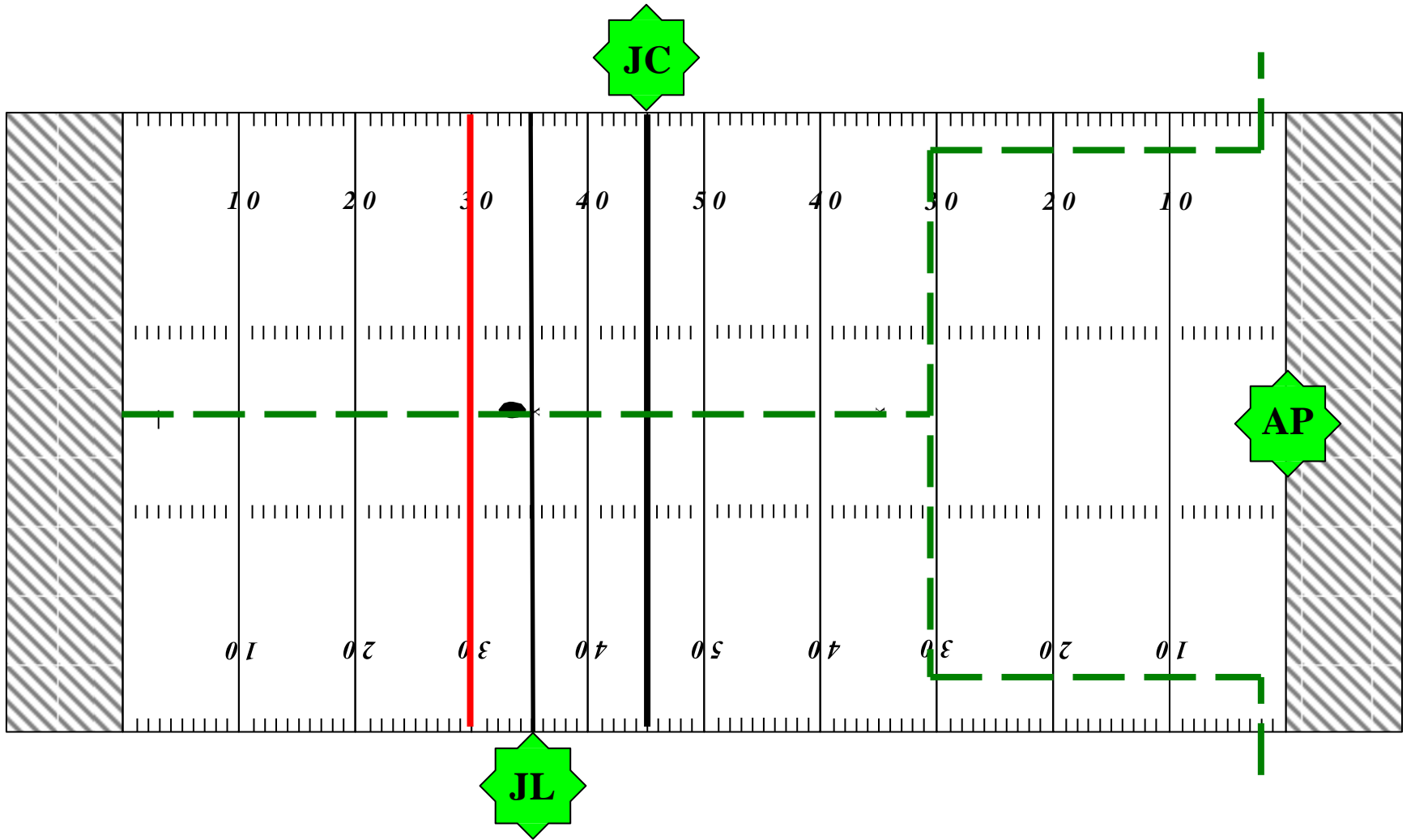


# KO long à 3



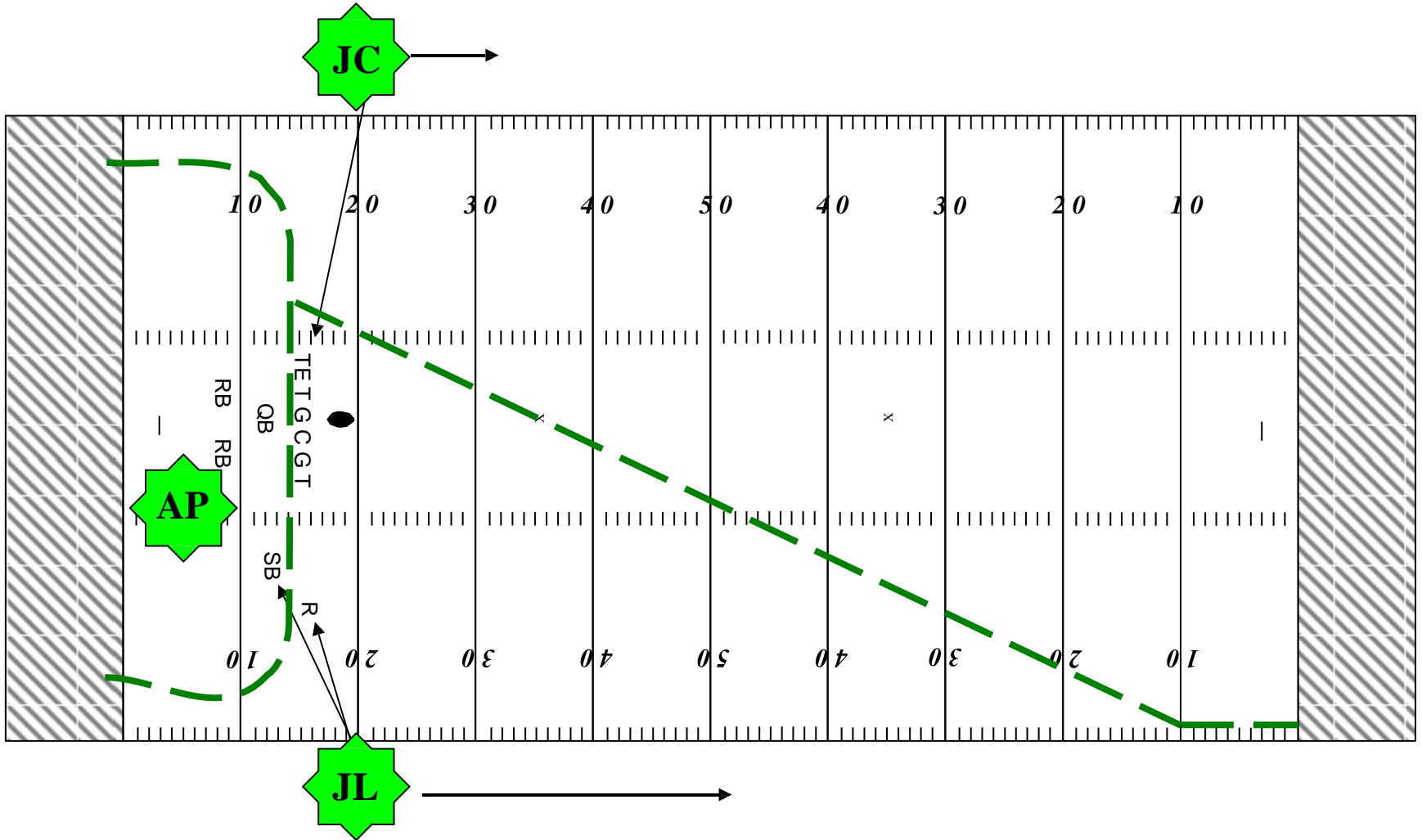
TRIBUNE DE PRESSE

# KO court à 3

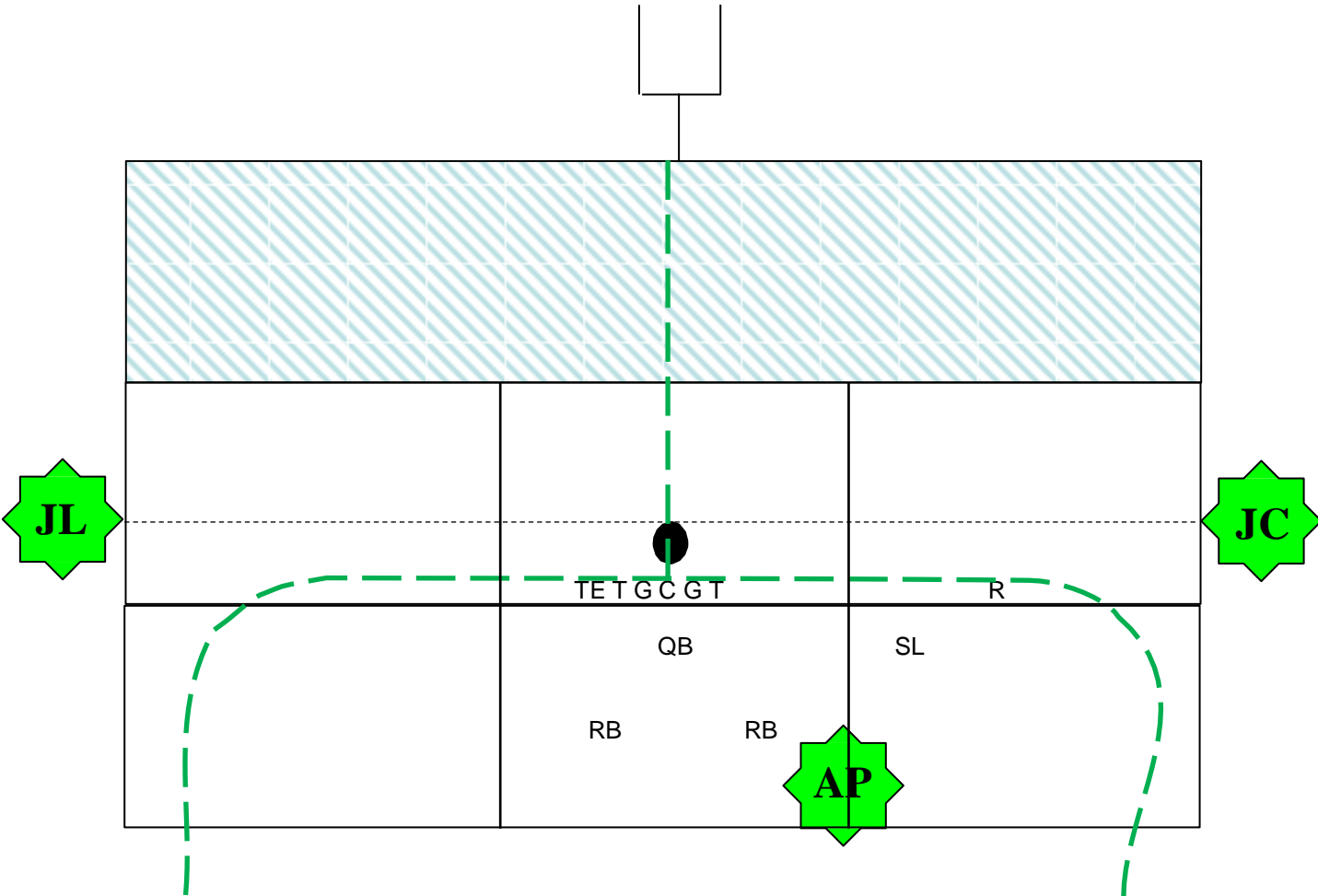


TRIBUNE DE PRESSE

# Mêlée à 3

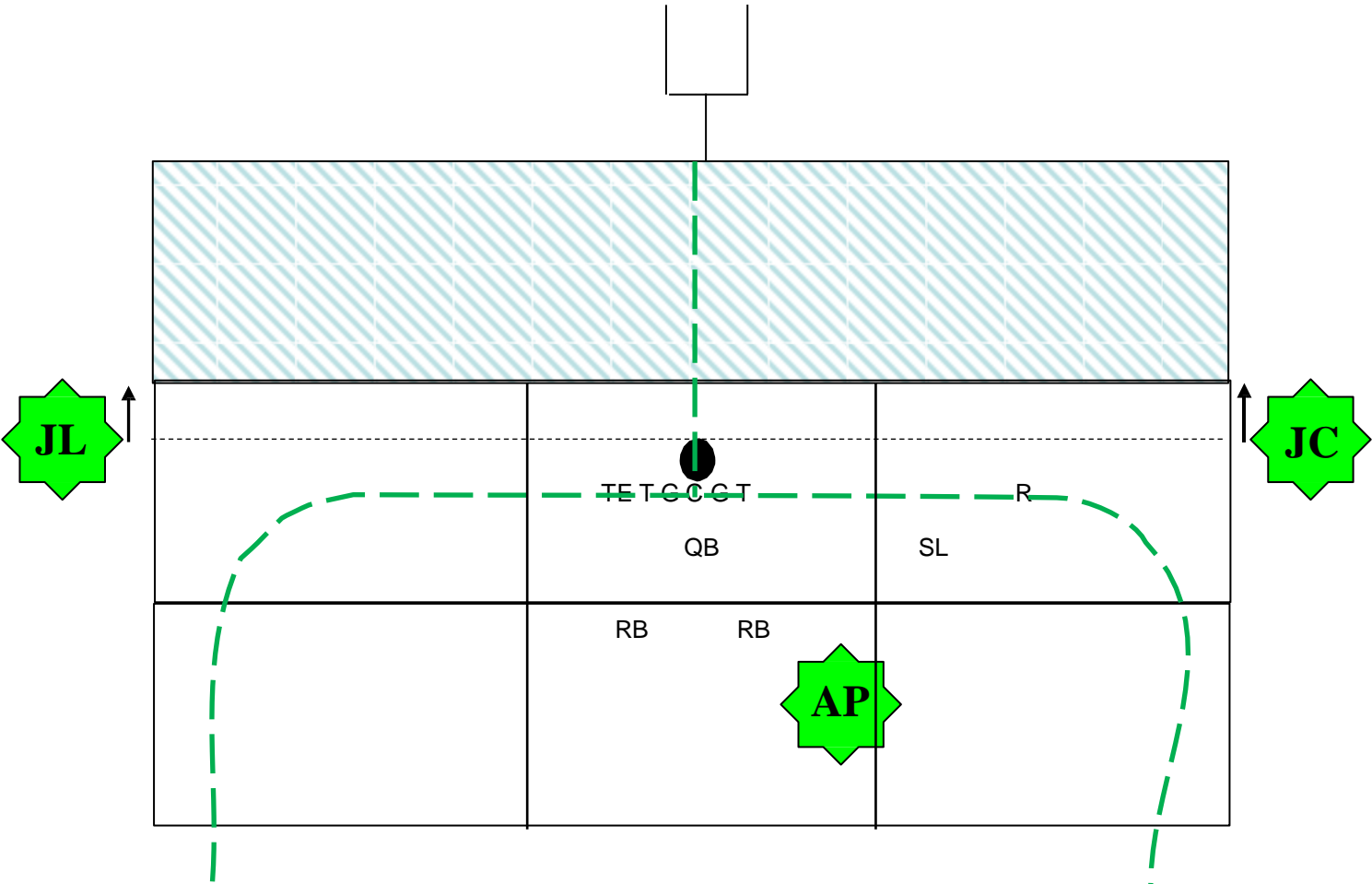


# Couverture à 3 LEB de B entre 5 et 20 yards

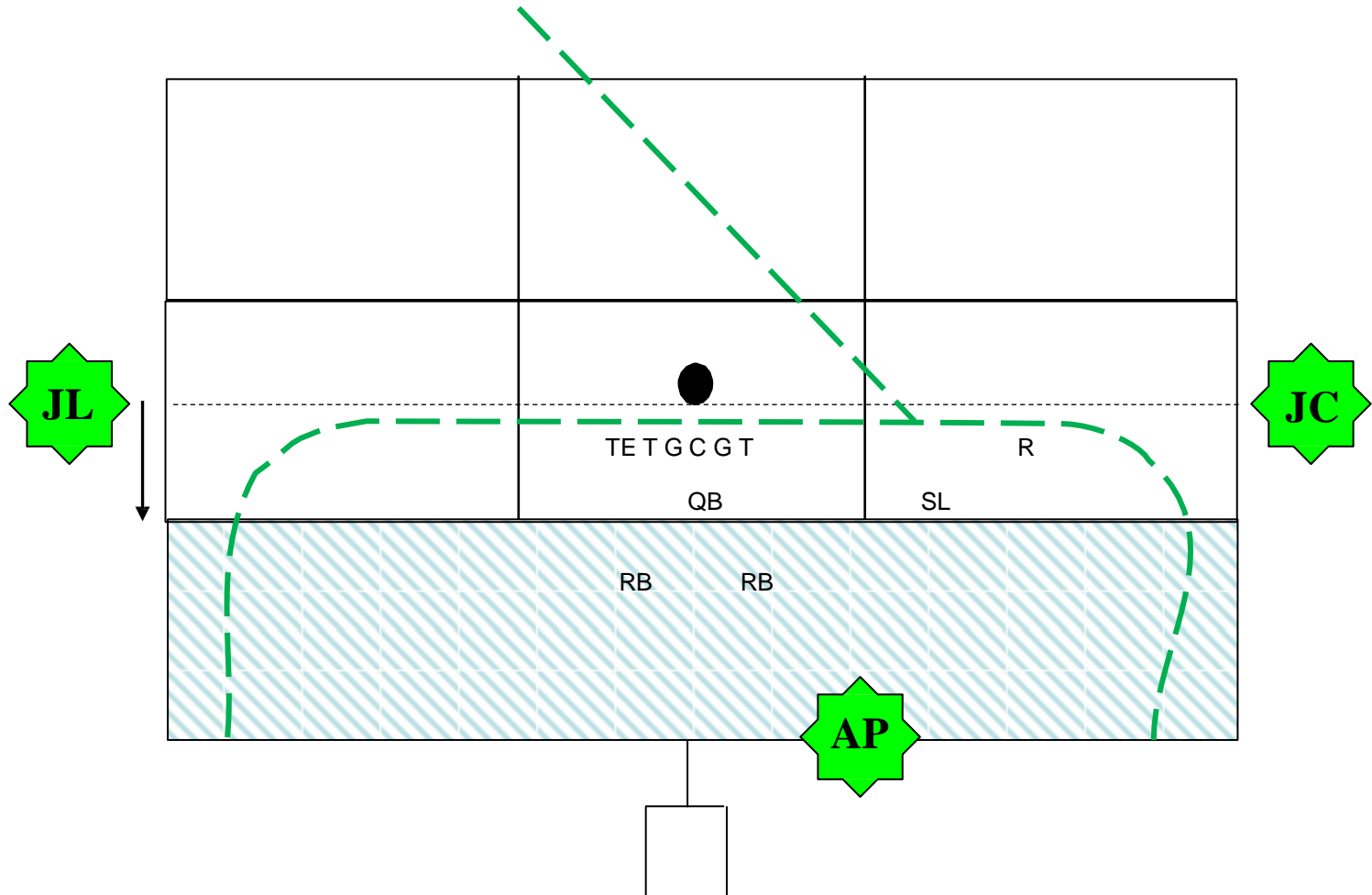




# Couverture à 3 LEB de B entre 5 yards et la LEB

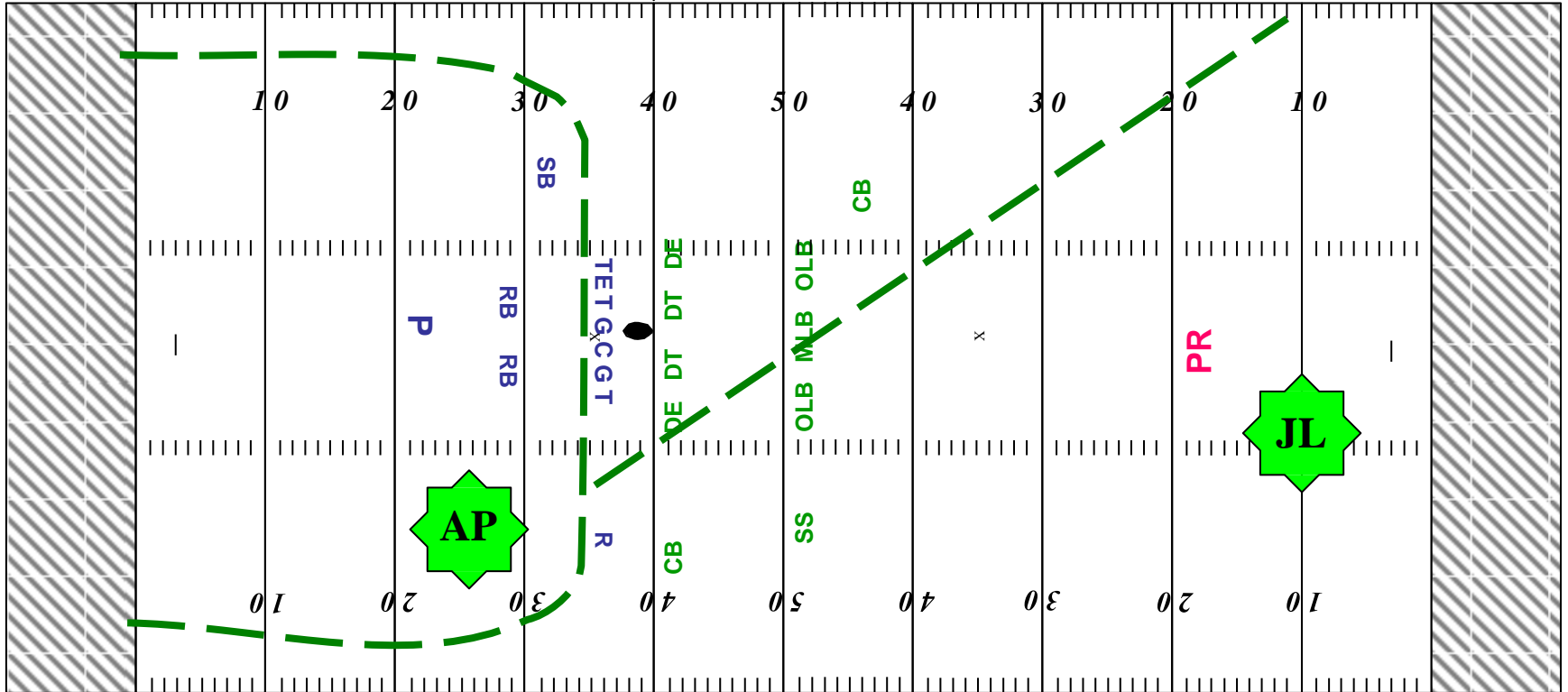


# Couverture à 3 LEB de A entre 5 yards et la LEB

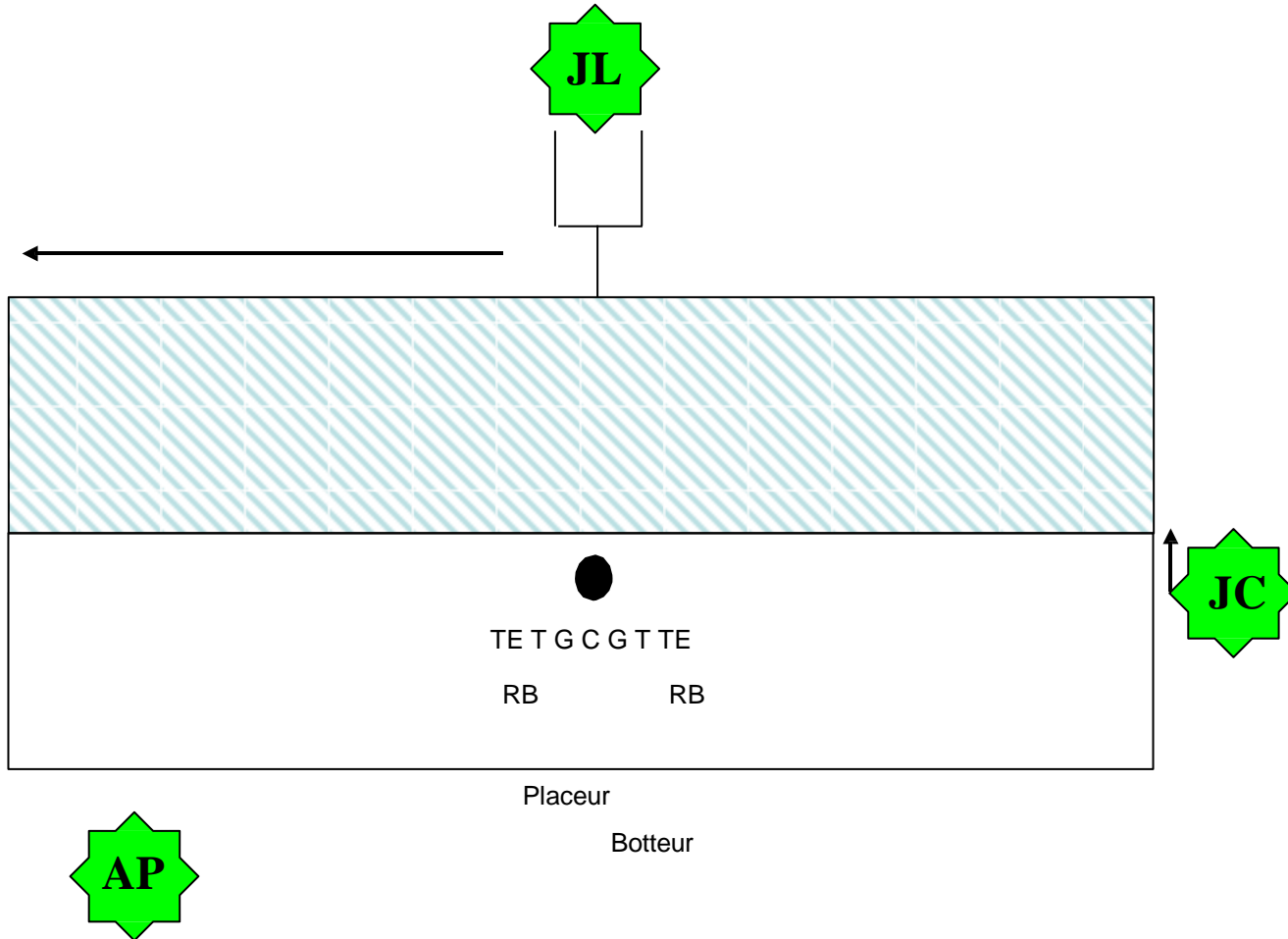


# Punt à 3

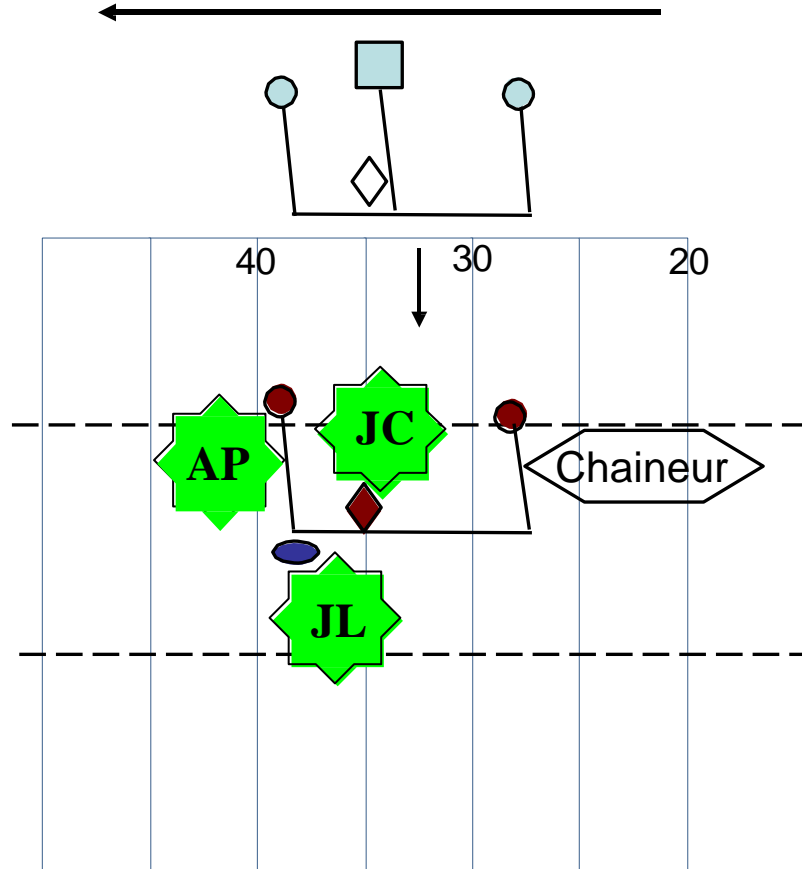
JC





# MECANIQUE FG PROCHE ou TRANSFORMATION à 3



# MESURES à 3



# FLAGER / 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 contacte 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		
Plus de 9 – 11 joueurs pour A		X	[Faute de balle morte]
Plus de 9 – 11 joueurs pour B QUI EST EN TRAIN DE SORTIR	X		[Faute de balle vivante] Si proche ligne de touche, pas de flag, +/- 5yards
Plus de 9 – 11 joueurs pour B STATIQUE EN FORMATION		X	[Faute de balle morte]

# Blocs sous la ceinture : restrictions ATTAQUE

## Le BSC n'est autorisé que dans la zone de la tackle box

### Joueurs non restreints : Définition

- 1- Hommes de ligne positionné ENTIEREMENT dans la tackle box, 5 yards de chaque coté du snappeur
  - 2- Joueurs complètement immobiles et situés ENTIEREMENT à l'intérieur de la zone des tackles
- Tous les joueurs quittant cette zone deviennent des joueurs restreints

### Balle DANS la tackle box : joueur 1

- **Peut** BSC si la force de la charge initiale est dans le 9-3
- **Puis** BSC si la force de la 2<sup>ème</sup> charge est dans le 10-2
- **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 DANS la tackle box : joueur 2

- **Peut** BSC si la force de la charge initiale est dans le 10-2
- **Peut** BSC vers sa propre zone d'en-but

**Balle EN DEHORS de la tackle box : Tous les joueurs sont restreints, BSC interdit**

**Joueurs partiellement restreints : cette définition n'existe pas**

## Aucun autre joueur d'ATTAQUE ne peut BSC

### Joueurs restreints : Définition

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



# Directions et restrictions des blocages sous la ceinture : **ATTAQUE**

La balle est **TOUJOURS** dans la tackle box

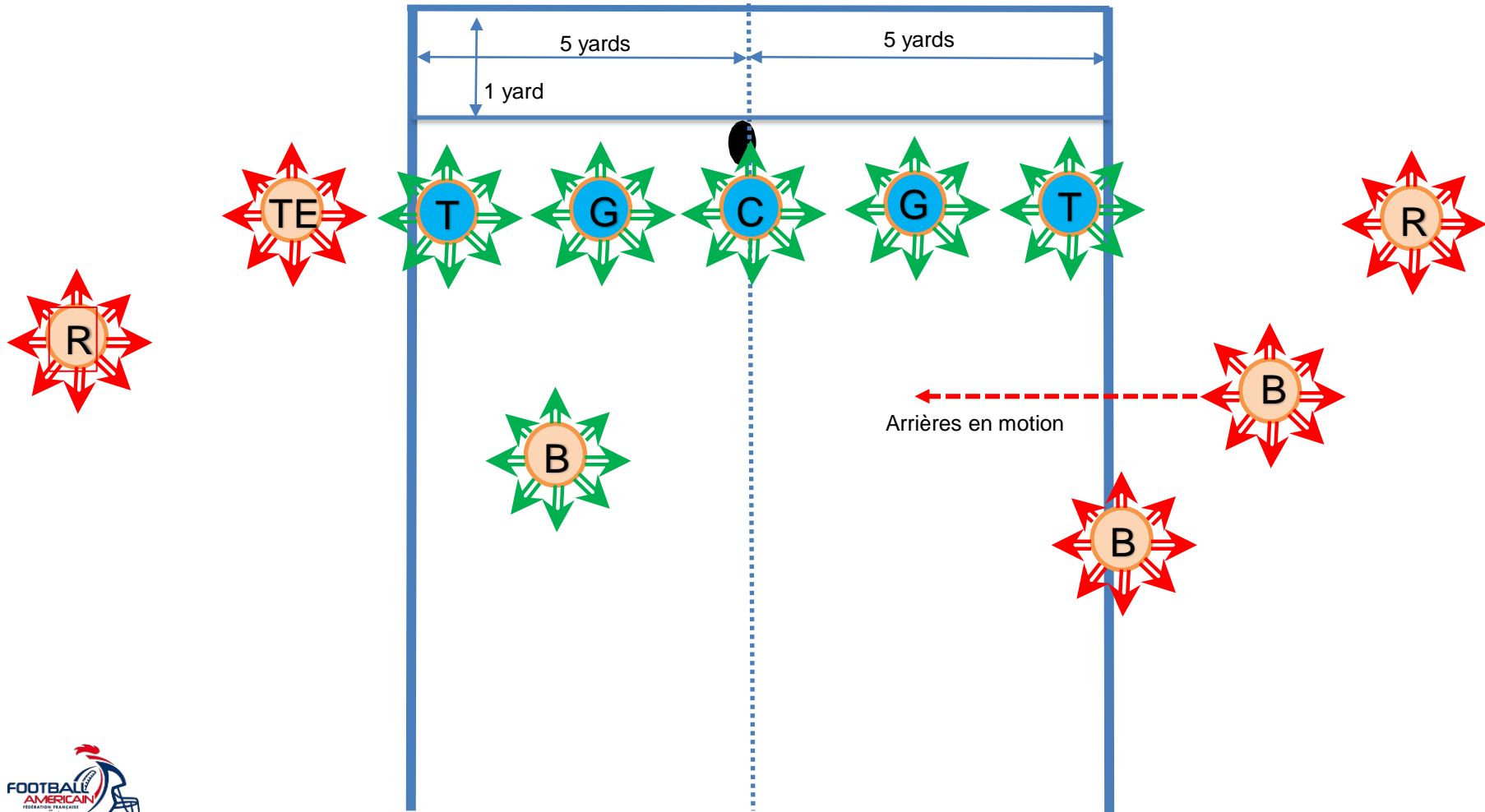
ET

aucun joueur à l'origine non restreint, **N'A QUITTE** la tackle box

Légal   
Illégal 

 Charge  
initiale  


Position de la balle au snap





# Directions et restrictions des blocages sous la ceinture. : **ATTAQUE**

La balle est **TOUJOURS** dans la tackle box

ET

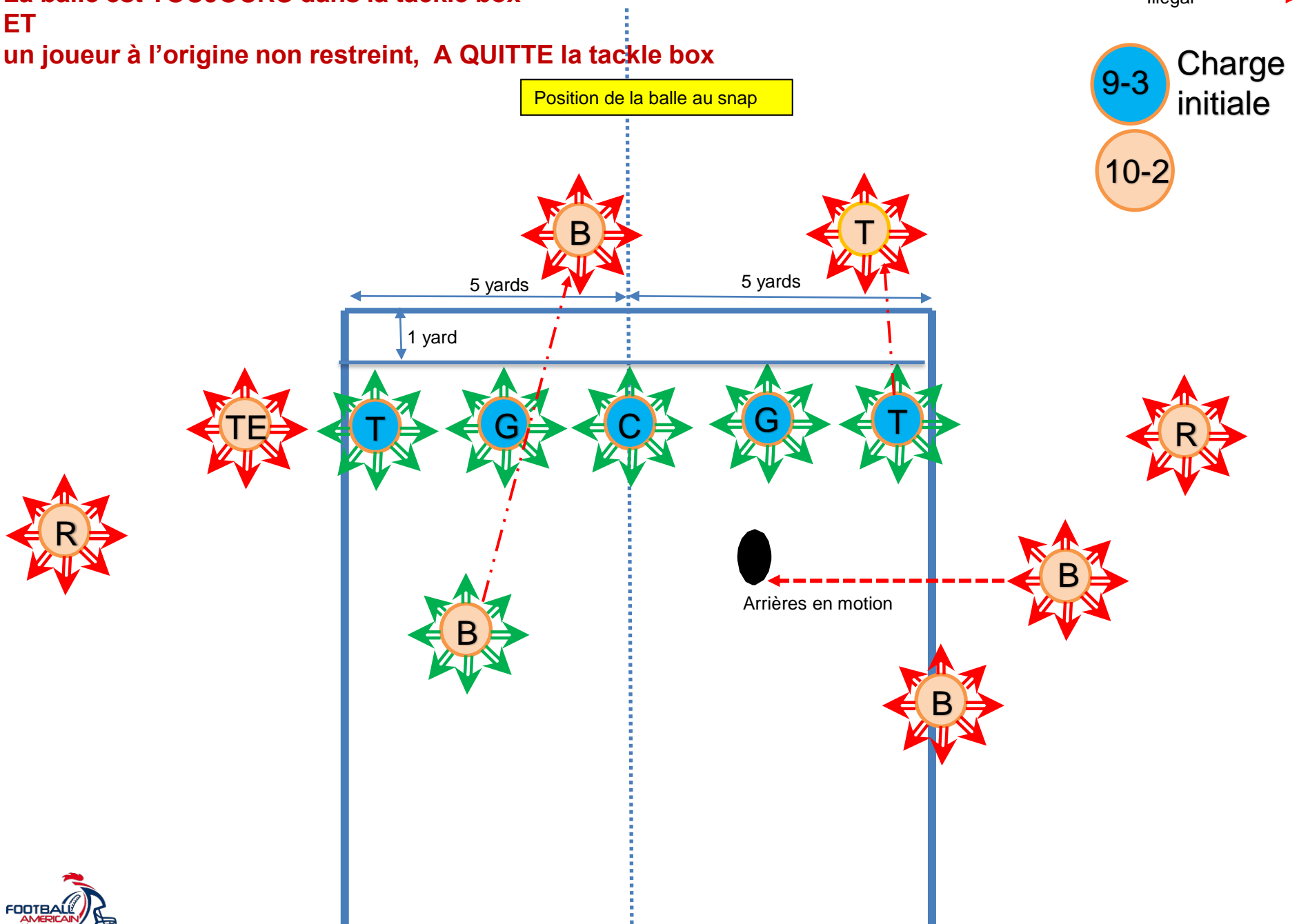
un joueur à l'origine non restreint, **A QUITTE** la tackle box

Légal 

Illégal 

 Charge  
initiale



 10-2



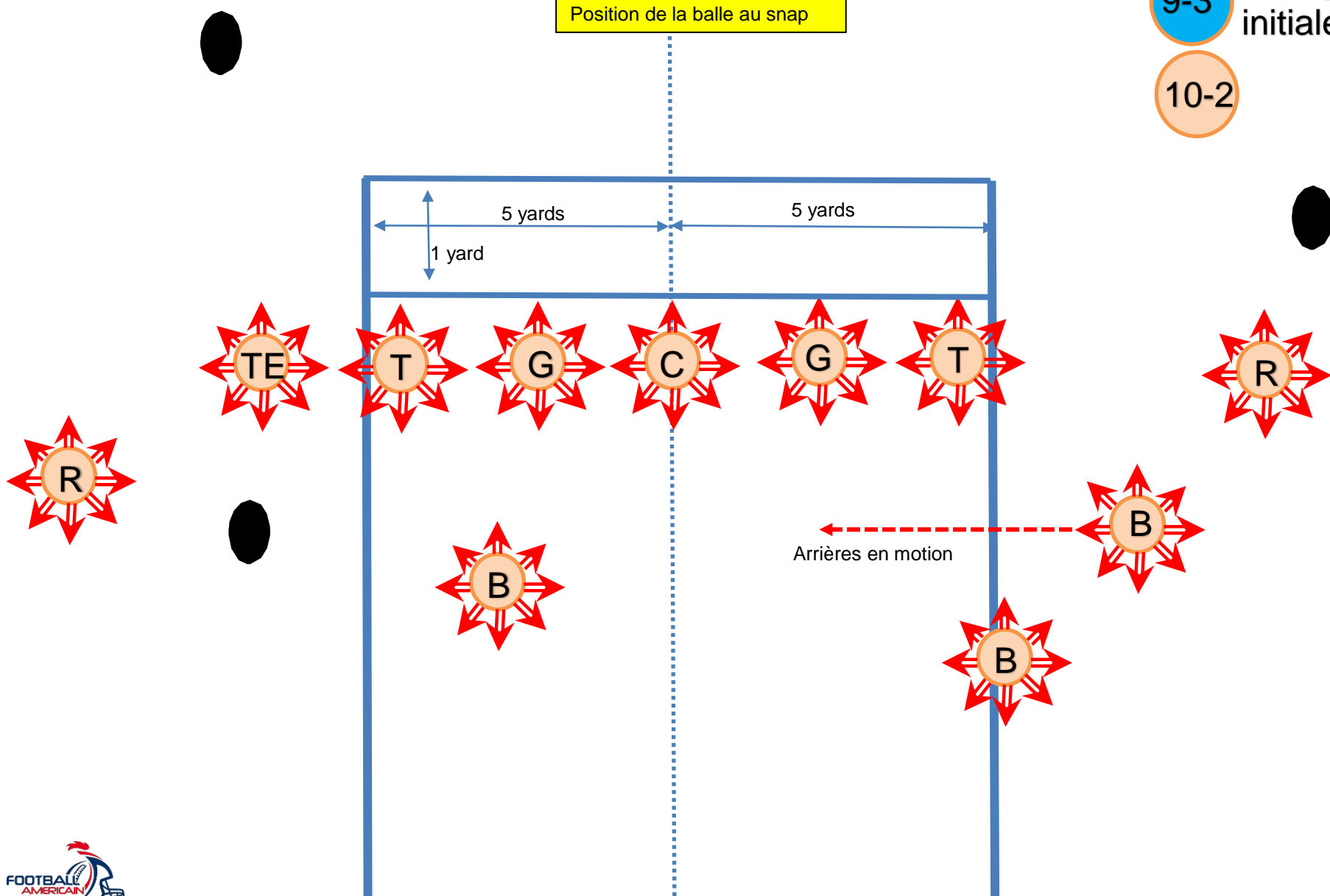
# Directions et restrictions des blocages sous la ceinture : **ATTAQUE**

La balle est **EN DEHORS** de la tackle box,  
quelque soit sa position sur le terrain

Légal   
Illégal 

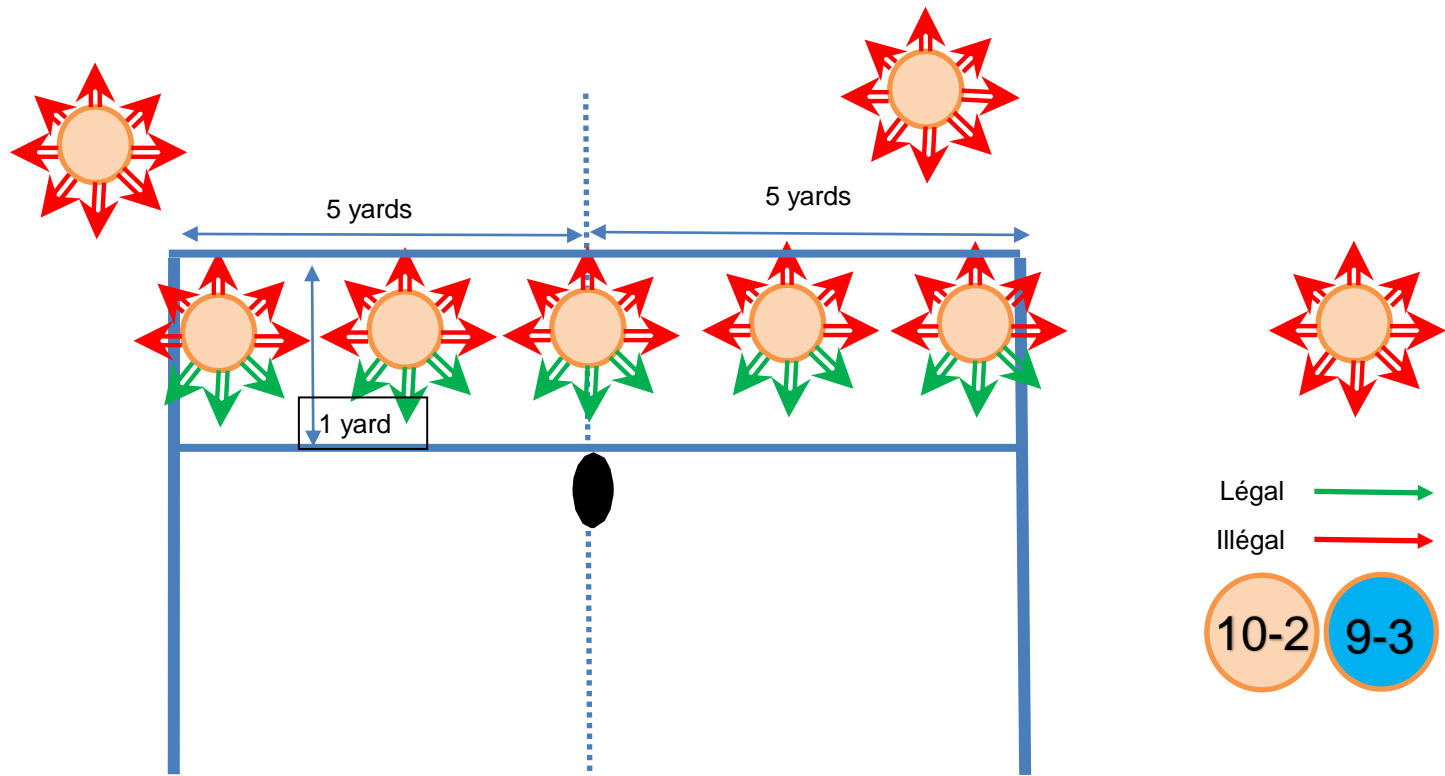
 **9-3** Charge  
initiale  
 **10-2**

Position de la balle au snap



# Directions et restrictions des blocages sous la ceinture : **DEFENSE**

- **Seulement** les joueurs alignés dans une **position immobile dans la zone des 1 yards** au-delà de la ligne de mêlée, et situés dans l'axe étendu de la zone des tackles définie par l'attaque, peuvent légalement bloquer sous la ceinture **lors de leur mouvement initial**. « 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). (D.H. [9.1.6.VI](#), [IX](#))
- **Tous les autres** joueurs de la défense **ne sont pas autorisés** à bloquer sous la ceinture, sauf sur le porteur de balle.



## Coups de pieds & Changements de possession

**Aucun blocage sous la ceinture**

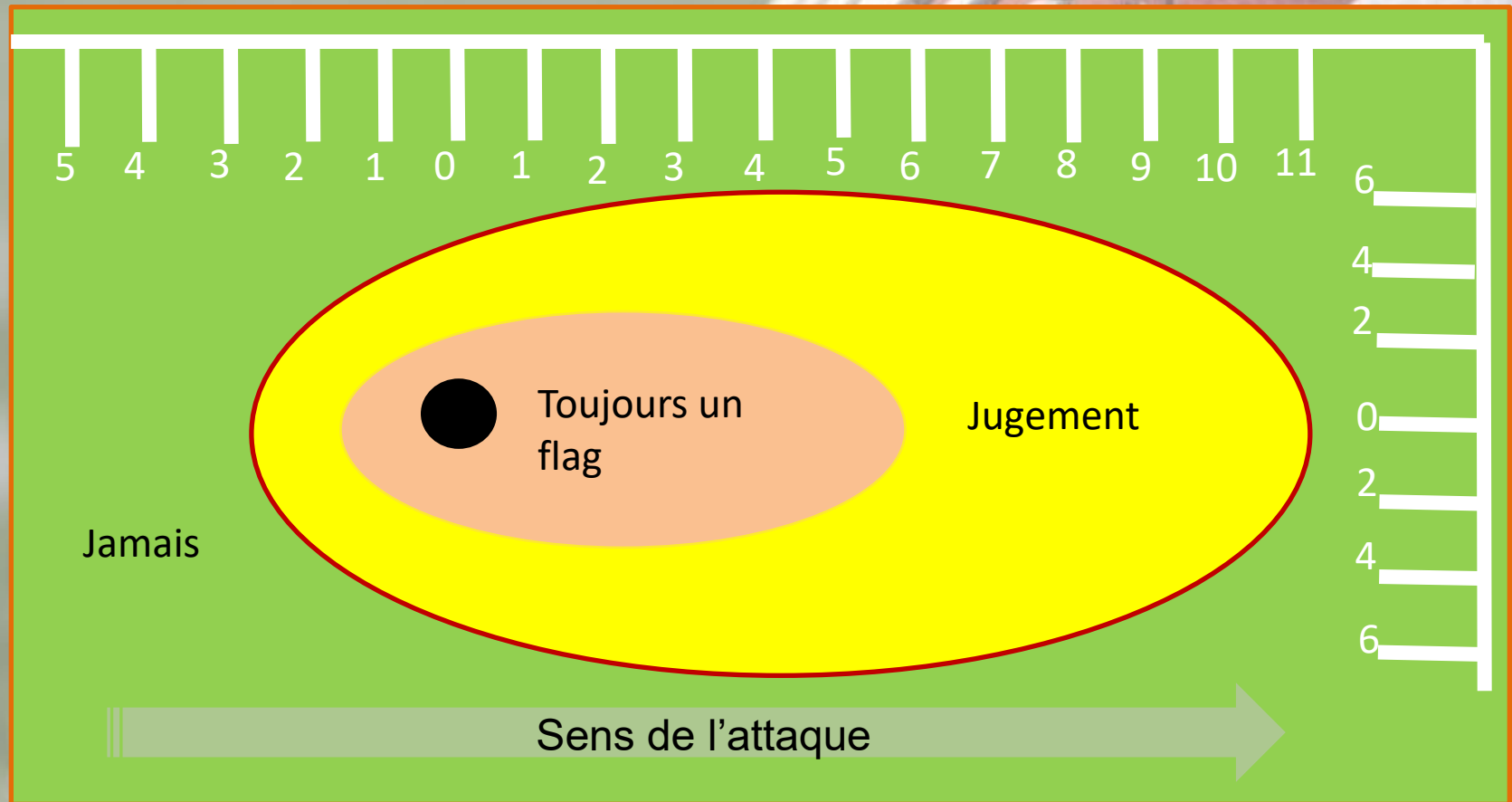
**n'est autorisé**

**sauf**

**sur le porteur de balle**

# Point d'attaque :

## Principe de gestion entre faute et influence



# CHANGEMENTS EDITORIAUX

**V20220901**

Restrictions blocs sous la ceinture