



FFFA

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

CHANGEMENTS DE REGLES

FOOTBALL AMERICAIN

SAISON 2022-2023 Vote du Codir de Juillet 2022
Correctif 20221201



SPECIFICITES IFAF vs FFA REGLES 2022-2023

Les différences entre IFAF et FFA à prendre en compte et à garder en tête sont celles liées aux spécificités de terrain, de gestion des expulsions, et quelques points à la main des fédérations.

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

Rappel : Les règles IFAF sont issues des règles NCAA, mais elles ne sont pas toutes prises à la lettre, car elles sont de plus en plus dirigées et déployées pour leur division 1 et ses caractéristiques techniques, télévisuelles, et en rapport avec leur gestion apparentée à du professionnalisme, et non applicable pour nous.

Par ailleurs, nos spécificités font que certains points de règlements sont adaptés à nos compétitions.

CHANGEMENTS DE REGLES

R 1-2-4 Zone d'équipe et zone d'entraîneurs – Team Area and Coaching Box

ARTICLE 4.

Les zones d'équipes sont étendues entre les lignes des 20 yards.

Pour tous les terrains déjà tracés qui présentent une zone d'équipe entre les lignes des 25 yards, les zones d'équipe seront respectées en tant que telles. Si l'organisateur veut que les zones d'équipes puissent aller jusqu'aux 20 yards, les zones devront être étendues et délimitées en amont de la rencontre

Si aucun marquage additionnel n'est réalisé, les zones d'équipes allant jusqu'aux 25 yards devront être respectées.

Ce qui indique clairement que cela n'est pas une obligation de déterminer des zones d'équipes allant jusqu'aux 20 yards.

R 1.4.4 Spécification : Equipement obligatoire- Specifications : Mandatory Equipment

ARTICLE 4.

- d. *Protège-genoux* : Les protège genoux doivent être entièrement recouverts par le pantalon. Les deux doivent couvrir entièrement les genoux, à minima avant le début de chaque jeu. Aucune protection ou équipement de protection ne doit être porté à l'extérieur du pantalon. (Voir note E).

Ce qui indique clairement que les protections et le pantalon doivent recouvrir les genoux et être tirés vers le bas afin que les genoux soient recouverts avant le début du jeu. Si tel n'est pas le cas, les arbitres demanderont au joueur concerné de sortir pour se mettre en conformité avant d'être autorisé à jouer de nouveau. Précision, si lors des mouvements du joueur, les protections et le pantalon remontent, ils devront être remis en position de conformité avant le jeu suivant.



R 1-4-5 Forme des maillots, couleurs et numérotations – Jerseys Design, Colour and Numerals

ARTICLE 5

a.1 : Le maillot doit avoir des manches qui recouvrent complètement les épaules. Il ne doit pas être modifié ou facilement déchirable. Le maillot doit être long et rentré dans le pantalon, **et fait avec la même forme ou taillée de la même manière. Aucun autre sous vêtement (tee-shirt) ne doit être visible et s'étendre sous la ceinture au niveau du torse. Il doit couvrir toutes les protections portées au niveau de la taille ou au-dessus. Un deuxième maillot remplissant tous les prérequis de la règle 1-4-5 peut-être porté légalement. Une veste, un gilet, quelques soient les attaches ou les fermetures, porté pendant la rencontre est interdit.**

c.1 : Le maillot doit présenter des numéros en caractères arabes clairement visibles et indélébiles d'une hauteur minimale de 20,3 cm (8 pouces) et 25,4 cm (10 pouces) respectivement sur le devant et à l'arrière. Le numéro doit être d'une couleur qui contraste distinctement avec celle du maillot, indépendamment des bordures éventuelles autour du numéro. **Le numéro doit être centré et aucun logo ne peut être à moins de 2,54 cms (1 inch).**

c.2.pénalité : **PÉNALITÉ – Administrer comme faute de balle morte, 15 yards du point suivant. Si le kickoff est retourné pour un touchdown, la pénalité est appliquée sur la transformation ou sur le kickoff suivant, suivant l'option retenue par l'équipe. [S27-UC-UNS]. Les arbitres devront appeler un temps mort d'équipe, ou un délai de jeu lorsqu'il n'y en a plus, au début de chaque quart temps au cours duquel les maillots non conformes sont portés. (D.H. 1-4-5-l)**

Ce qui indique clairement qu'un même 2^{ème} maillot peut être porté sous l'épaule, mais qu'il doit être exactement légal en tous points, comme le maillot qui est visible de tous. Aucun autre type de maillot, veste, chasuble n'est autorisé.

R 1-4-11 Equipement de terrain interdit – Prohibited Field Equipment

ARTICLE 11.

Décisions homologuées 1.4.11

I. L'entraîneur de l'équipe locale ne peut être présent sur la rencontre en personne, et regarde cette dernière par télétransmission, et (a) appelle par téléphone le coordinateur offensif, ou (b) utilise un moyen de visio à distance pour communiquer avec l'équipe dans le vestiaire. **REGLE : La règle 1-4-11-b spécifie et n'autorise que la communication vocale entre la tribune et la zone d'équipe, par conséquent, en (a) l'entraîneur ne peut appeler la zone d'équipe ou la tribune pour ce qui est du coaching. Même si la règle 1-4-11-a autorise l'utilisation de technologies par les entraîneurs, cela ne s'applique qu'aux entraîneurs présents sur le terrain, les zones d'équipes ou la tribune (règle 2-27-16a). Par conséquent, en (b), toute communication virtuelle est interdite. Ces interdictions commencent 60 minutes avant le coup d'envoi officiel, cela incluant les intervalles entre les périodes, ainsi que jusqu'à ce que l'arbitre déclare le score final.**

Ce qui indique clairement qu'aucune communication n'est autorisée autrement qu'entre la tribune et la zone d'équipe.

R 1-4-13 Outils de communication des arbitres

ARTICLE 13.

- a) Un microphone fourni par l'organisateur, est obligatoire pour l'arbitre principal. Un microphone de type « micro-cravate » est fortement recommandé. Il doit être utilisé seulement par l'arbitre principal pour les pénalités et autres annonces de jeu, et ne peut pas être ouvert à d'autres moments. Il doit être contrôlé par l'arbitre principal.
- b) Un système de communication sans fils dont l'accès est strictement réservé et ouvert seulement à l'équipe d'arbitrage, aux superviseurs, et à la revue vidéo si elle était mise en place, est autorisé.
- c) Aucune autre personne que celles citées au b) ne peuvent espionner ou écouter les communications entre les arbitres, avant pendant ou après la rencontre.

PENALITE : Pour les fautes avant ou pendant la rencontre, administrer comme faute de balle morte, 15 yards au point suivant. La personne est exclue. Pour les fautes après la rencontre, faire remonter aux autorités compétentes.

Ce qui indique clairement que toute communication ou écoute par des personnes, en dehors des arbitres et pour les arbitres, est interdite



R 2.16.4_Coup de pied placé – Place Kick

ARTICLE 4

- a. Un coup de pied placé pour un "field goal" est un coup de pied réalisé par un joueur de l'équipe qui possède la balle alors que la balle est maintenue au sol par un co-équipier (Règle [2.16.9](#)).
- b. Le support, **tee**, 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](#)). **S'il est utilisé, le support doit être en contact avec la balle pour que le coup de pied soit légal.**
- c. Un coup de pied libre placé est un coup de pied donné par un joueur de l'équipe qui possède la balle, alors que la balle est posée au sol ou sur un support. Elle peut être maintenue par un co-équipier. La balle peut être positionnée sur le sol et toucher le support.
- d. Aucun matériel ne peut être utilisé pour marquer l'endroit d'où botter un coup de pied de mêlée placé ou pour surélever la balle. Cela constitue une faute de balle vivante au moment du snap (Règle [6.3.10.d](#)).

Ce qui indique clairement que si le support est utilisé, alors la balle doit toucher ce dernier

R 2.27.14 Joueur sans défense – Defenseless Player

ARTICLE 14. Un joueur sans défense est celui qui en raison de sa position physique et de sa concentration est spécialement vulnérable aux blessures. Dans le doute, un joueur est sans défense. **Exemples de joueurs sans défense mais qui ne sont pas limités à :**

- a. Un joueur pendant ou juste après avoir délivré une passe. **Cela inclus un joueur offensif dans une posture de passeur alors qu'il est focalisé sur le terrain.**

Ce qui indique clairement qu'un passeur, lorsqu'il est focalisé sur le tracé de ses receveurs est également un joueur sans défense car il ne voit pas venir l'adversaire.

R 3-1-3 Périodes supplémentaires

ARTICLE 3

- e. **Séries en possession** : Chaque équipe conserve la balle pendant une série en possession jusqu'à ce qu'elle marque ou jusqu'à ce qu'elle ne parvienne pas à obtenir un premier tenu. La balle reste vivante après un changement de possession d'équipe jusqu'à ce qu'elle soit déclarée morte. Cependant, l'équipe A peut ne pas avoir un premier tenu et 10 si elle reprend possession de la balle après un changement de possession d'équipe (D.H. [3.1.3.I-IX](#)). Au début de la **3^{ème} période**, la série de possessions de l'équipe d'attaque devra être une tentative de transformation à 2 points depuis la ligne des 3 yards, sauf si remplacement de la balle suite à une pénalité. Les désignations "équipe A" et "équipe B" sont les mêmes que celles définies à la règle [2.27.1](#).
- f. **La marque** : l'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points à l'issue du temps réglementaire et des périodes supplémentaires sera déclarée vainqueur. Il y aura un nombre égal de séries en possession telles que définies dans le paragraphe (e) ci-dessus, dans chaque période supplémentaire, sauf si l'équipe B marque autrement que lors d'une transformation. A partir de la **2^{ème} période** supplémentaire, les équipes marquant un "touchdown" doivent tenter une transformation à 2 points. Bien que ce ne soit pas illégal, une transformation à un point par l'équipe A ne rapportera aucun point (D.H. [3.1.3 X](#)).

Ce qui indique clairement qu'à partir de la 3^{ème} période, obligation de jouer uniquement des transformations à 2 points et non des séries de 4 tenus.

Ce qui indique clairement qu'à partir de la 2^{ème} série, les transformations sont obligatoirement à 2 points pour être comptabilisées.



R 3-3-5 Temps mort pour blessure

Article 5

- b. Feindre une blessure pour quelque raison que ce soit n'est pas conforme à l'éthique. Il doit être porté toute l'attention à un joueur blessé, mais feindre ou simuler une blessure est malhonnête et contraire à l'esprit de la règle et du sport. Il appartient à une équipe ou à un arbitre de faire remonter aux instances compétentes tout comportement similaire. Les instances pouvant prendre toute sanction adéquate contre le joueur et / ou l'entraîneur concerné. Pour empêcher cela, une attention particulière doit être apportée au Code du Football (Éthique des entraîneurs).

Ce qui indique clairement que ce comportement est à bannir, et que des sanctions disciplinaires pourront être prononcées en accord avec nos règlements.

R 3-4-5 Soustraction de 10 secondes au temps de jeu, résumé – 10 seconds runoff summary

Article 5

Les raisons suivantes sont le résumé des cas de figures lorsque le retrait des 10 secondes est effectif.

- a) Temps mort pour blessure, Règle 3.3.5.f
- b) Temps mort pour perte de casque, Règle 3.3.9.b
- c) Faute, Règle 3.4.4
- d) Revue vidéo, Règle 12, non applicable en France.

Nouvel article, qui indique les cas de figure concernés et les règles adéquates qui le sont en fonction du cas.

R 3.5.3 Plus de onze joueurs sur le terrain

(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".

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

- 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 quand la balle est snappée.

PÉNALITÉ : Faute de balle vivante : 5 yards du point précédent [S22-SUB]. Si le "snap" est imminent ou vient juste de se produire, les arbitres doivent arrêter l'action.

- c. Lorsque l'équipe A est en formation, l'équipe B ne doit pas avoir plus de 11 joueurs en formation également. Si l'horloge de jeu est à 0 et que l'équipe B a plus de 11 joueurs sur le terrain, la faute est contre l'équipe B.

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

C'est une réécriture de l'article. Ce qui indique clairement quoi faire et qui pénaliser si cela se produit. 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.

Pour le cas b), si les joueurs de défense sont en formation, il est inconcevable de laisser partir le jeu avec 12 joueurs, cela créant un avantage certain, il faut siffler et appliquer les 5 yards de pénalité depuis le point précédent. Si le décompte est trouvé à 12 une fois le snap réalisé, ou à la fin du jeu, cette faute devra être traitée comme une faute de balle vivante et les options associées.

R 4.1.3 Balle déclarée morte – Ball Declared Dead

ARTICLE 3.

- r. Quand un porteur de balle commence clairement à glisser les pieds en avant ([D.H. 4.1.3 III](#)). A chaque fois qu'un porteur de balle simule ou fait semblant de glisser les pieds en avant, la balle devra être déclarée morte par les arbitres au point débutant cette action.

Ce qui indique clairement que la balle sera morte à l'endroit du début de l'action afin de n'obtenir aucun gain de terrain.



R 6.1.2 Formation de coup de pied libre (kickoff) – Free Kick Formation

Article 2

Aucune nouveauté, uniquement une réécriture et un ordonnancement des faits.

R 6.5.4 Blocage ou contact illégal – Illegal Block or Contact

ARTICLE 4. Un joueur de l'équipe B qui a effectué un signal d'arrêt de volée (fair catch) valable ou non valable, et qui ne touche pas la balle, ne devra ni bloquer ni commettre de faute sur un adversaire pendant ce tenu (D.H. [6.5.4.I-II](#)).

PÉNALITÉ - Coup de pied libre : Balle à l'équipe qui reçoit à 10 yards du point de faute [S40]. Coup de pied de mêlée : Pénalité de 10 yards, application selon le point résultant d'un coup de pied de mêlée [S40-IBK]. Si une faute personnelle est commise sur cette même action, la pénalité est de 15 yards et les fautifs flagrants doivent être expulsés [S47-DSQ].

Ce qui indique clairement qu'un joueur faisant un signal d'arrêt de volée, et qui par la suite vient bloquer un adversaire, commet une faute. La pénalité est ramenée de 15 à 10 yards. Et si la faute est caractérisée en faute personnelle, la pénalité sera de 15 yards.

R 7.1.6 Transmettre la balle en avant – Handling the Ball Forward

ARTICLE 6.

Aucun joueur ne peut transmettre la balle en avant, excepté pendant un tenu de mêlée dans les cas suivants :

- a. Un arrière de l'équipe A peut transmettre la balle en avant à un autre arrière seulement si les deux sont en-deçà de leur ligne de mêlée, et que le joueur transmettant la balle n'ait jamais eu son corps complètement au-delà de la zone neutre quand il est en possession de la balle.

PÉNALITÉ - 5 yards du point de faute ; également perte du tenu si la faute est commise par l'équipe A avant un changement de possession d'équipe pendant un tenu de mêlée [S35 et S9-IFH].

Ce qui indique clairement que pour ce cas de figure, si le joueur en possession de la balle à complètement franchit la zone neutre, il n'est plus autorisé à transmettre la balle en avant à un autre joueur.

R 7.2.4 Hors-limites – Out of Bounds

Article 4

Décision homologuée 7.2.4

Ancienne DH 7.2.4.III

III. 4ème et 3 sur les B-7, le porteur A20 perd la balle sur les B-5 et la balle rebondit vers la zone d'en-but de B. Sur les B-3, B40 rabat la balle vers la ligne de fond. La balle est recouverte dans la zone d'en-but par A23.

RÈGLE : l'équipe A ne peut bénéficier d'un fumble vers l'avant en 4ème tenu, donc quand A23 recouvre la balle, cette dernière est replacée à l'endroit du fumble. La balle appartient à l'équipe B sur les B-5. Le fait de rabattre la balle est légal, donc il doit être ignoré. (Clarification d'un changement de possession, turnover on downs, par rapport à un safety).

Nouvelle DH 7.2.4.III

III. 4ème et 3 sur les B-7, le porteur A20 perd la balle sur les B-5 et la balle rebondit vers la zone d'en-but de B. Sur les B-3, B40 rabat la balle vers la ligne de fond. La balle est recouverte dans la zone d'en-but par A23.

RÈGLE : safety, 2 points pour l'équipe A, voir D.H. 8.5.1.XI.

Ce qui indique clairement ce changement d'interprétation avec le bon sens qui est que le fait que l'équipe B choisisse de rabattre la balle au lieu de la récupérer, change le statut de la balle avec une nouvelle impulsion, et donc sa responsabilité est engagée, quand bien nous sommes en 4^{ème} tenu.



R 7.2.5 Immobilisée – At Rest

ARTICLE 5.

- a) Passe arrière. Quand une passe arrière s'immobilise dans les limites sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui l'a passée au point de balle morte.
- b) Fumble, balle lâchée. Quand une balle lâchée s'immobilise dans les limites sans qu'aucun joueur ne cherche à s'en assurer la possession :
 - 1- Si devant le point de fumble, la balle devient morte et appartient à l'équipe qui l'a passée au point de balle lâchée.
 - 2- Si derrière le point de fumble, la balle appartient à l'équipe qui l'a lâchée, au point de balle morte.

Ce qui indique clairement une simple réécriture de l'article et aucune nouvelle notion.

R 7.3.11 Toucher la balle illégalement – Illegal Touching

ARTICLE 11. Aucun joueur inéligible à l'origine se trouvant dans les limites ne doit toucher intentionnellement une passe avant légale avant qu'elle n'ait touché un adversaire ou un arbitre (D.H. [5.2.3.I](#) et D.H. [7.3.11.I-II](#)).

PÉNALITÉ - 5 yards du point précédent et perte du tenu [S16-ITP].

Ce qui indique clairement qu'une perte de tenu est ajouté à la pénalité

R 8.5.1 Comment marquer – How Scored

Article 1

Décisions homologuées 8.5.1

XI. 4^{ème} et ligne d'en-but @ B-8. Le porteur A44 est contacté sur les B-5 et perd la balle, puis B54 rabat la balle sur les B-3 vers sa zone d'en-but. A88 voit la balle et la récupère alors qu'elle est toujours dans la zone d'en-but. **RÈGLE : Safety, 2 points pour l'équipe A. la balle est rabattue légalement car rabattue vers l'arrière par B54 (Règle 9.4.1.c), mais B54 donne une nouvelle impulsion et est responsable de son entrée dans la zone d'en-but (Règle 8.7.2.b.1). Quand A88 récupère la balle, la balle est déclarée morte sur la base d'un fumble en 4^{ème} tenu (Règle 7.2.2.A Exception 2). La règle donne un safety car la balle est déclarée morte dans la zone d'en-but et B54 est responsable de la situation (Règle 8.5.1.a). Les règles de safety et de gestion d'un fumble sur 4^{ème} tenu semblent être en conflit ici, mais l'esprit de la règle et l'intention de la règle concernant le safety est spécifique sur ce jeu, et prévaut sur la gestion d'un fumble sur un 4^{ème} tenu, qui donne la gestion de récupération d'un fumble de A sur un 4^{ème} tenu.**

Ce qui indique clairement qu'en complément de la nouvelle interprétation de la DH 7.2.4.III, l'explication de l'esprit de la règle fait que le safety prévaut sur la gestion d'un fumble sur 4^{ème} tenu.

R 9.1.3 Cibler et contacter de façon violente et intentionnelle avec le sommet du casque – Targeting and Making Forcible Contact With the Crown of the Helmet

ARTICLE 3. Aucun joueur ne doit cibler et contacter de façon violente et intentionnelle un adversaire avec le sommet de son casque. Le sommet du casque est toute la partie du casque située au-dessus du niveau du haut de la grille, sur l'ensemble de la circonférence du casque (la distance étant 6 inch=15,24 cms depuis le sommet du casque). Pour qu'il y ait faute il faut qu'au moins un indicateur de ciblage, **targeting**, soit présent (Voir Règle 2.35). En cas de doute c'est une faute (Règle [9.6](#)) (D.H. [9.1.3.I](#))

Ce qui indique clairement la définition de ce qui est identifié comme sommet du casque. Il semble évident pour tous les participants, que la visualisation du sommet du casque lors de l'impact amène à déterminer une zone.

R 9.1.6 Blocage sous la ceinture - Blocking Below the Waist

ARTICLE 6.

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

1. Les hommes de ligne positionnés initialement sur la ligne de mêlée complètement à l'intérieur de la zone des tackles (tackle box) peuvent légalement bloquer sous la ceinture lors de leur charge initiale. Un bloc initié dans les 1 yard au-delà de la ligne de mêlée est considéré comme étant dans la zone des tackles (tackle box). Après la charge initiale, ces hommes de ligne peuvent bloquer sous la ceinture à l'intérieur de la zone des tackles, jusqu'à ce que la balle ait quitté la zone des tackles, uniquement si la force du contact initial est par devant. « Par devant » doit être compris comme à l'intérieur du secteur "10h et 2h" d'une horloge dont le joueur bloqué occuperait le centre vis-à-vis de sa zone de concentration (par définition, le joueur bloqué doit voir venir l'adversaire)
2. Tous les autres joueurs de l'équipe A complètement immobiles et situés à l'intérieur de la zone des tackles (tackle box), sont autorisés à bloquer sous la ceinture uniquement si la force du contact initial est par devant. « Par devant » doit être compris comme à l'intérieur du secteur "10h et 2h" d'une horloge dont le joueur bloqué occuperait le centre vis-à-vis de sa zone de concentration (par définition, le joueur bloqué doit voir venir l'adversaire).
3. Tous les autres joueurs de l'attaque ne sont pas autorisés à bloquer sous la ceinture.

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

1. 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 charge initiale. « 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](#))
2. Tous les autres joueurs de la défense ne sont pas autorisés à bloquer sous la ceinture, sauf sur le porteur de balle.

Ce qui indique clairement qui peut bloquer ou non sous la ceinture. En même temps, cela précise que même si le bloc sous la ceinture qui est initié par un homme de la ligne offensive se termine dans les 1 yards au-delà de la ligne de mêlée, cela est légal, car le mouvement est initié dans la zone des tackles.

Cette même zone est étendue pour la défense uniquement pour les hommes de ligne défensifs situés dans cette zone des 1 yards.

Uniquement les hommes de ligne alignés et immobiles, qu'ils soient offensif ou défensif, et les joueurs d'attaque entièrement dans la zone des tackles et immobiles, peuvent réaliser un BSC

Tous les autres joueurs ne sont pas autorisés à réaliser des blocs sous la ceinture, autrement que sur le porteur de balle.

R 9.1.18 Bloc côté aveugle – Blind Side Block



Ajout d'un signal pour le bloc coté aveugle illégal. Faire le signal de faute personnelle, S38, puis celui-ci. Il est très important de spécifier pendant l'annonce que ce bloc est illégal.

R 9.2.1 Actes de conduites non sportives – Unsportsmanlike Acts

ARTICLE 1

a) 1- (I) Feindre une blessure

PÉNALITÉ – Conduite non sportive. Faute de balle vivante par un joueur : 15 yards [S27-UC*]. Faute de balle vivante par un non-joueur et toute les fautes de balle morte : 15 yards du point d'avancée [S7 & S27 – UC*]. Premier tenu automatique pour les fautes par l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles. Les fautes flagrantes doivent être expulsés [S47-DSQ].

Pour les fautes de A pendant un coup de pied libre ou un dégagement, l'application peut être au point précédent, ou si la balle issue du coup de pied de mêlée a franchi la zone neutre, le point où la balle morte appartient à l'équipe B (à l'exception des field goal) (Règles 6.1.8 et 6.3.13)

Pour les fautes de l'équipe B pendant un jeu de passe légal (Règle 7.3.12 et 10.2.2.e), l'application est à la fin de la dernière course lorsque la course se termine au-delà de la zone neutre, et qu'aucun changement de possession n'a eu lieu pendant le tenu. Si la passe est incomplète ou interceptée, ou si il y a un changement de possession pendant le tenu, la pénalité est appliquée au point précédent.

Ajout d'un cas de figure. *Ce qui indique clairement que le fait de simuler ou feindre une blessure est maintenant considéré comme un acte ou une conduite antisportive. Explication de l'application de la pénalité suivant les jeux.*

b) 5- Les personnes assujetties aux règles, y compris les fanfares, et les organisations liées aux systèmes audio, vidéo ou jeux de lumières, ne doivent pas faire de bruit ou de distraction, au point d'empêcher une équipe d'entendre ses signaux (Règle 1.1.6).

PÉNALITÉ - [5] Conduite antisportive. L'arbitre principal prendra toute décision qu'il considérera équitable, ce qui inclus le fait de faire rejouer le tenu, accorder 15 yards de pénalité, accorder un score, suspendre la rencontre ou arrêter la rencontre si aucun retour à la normalité n'est constaté après avoir demandé à l'organisation de remédier au problème [S27-UFA].

Ce qui indique clairement comment gérer les nuisances qui dépassent le simple fait des encouragements

R 9.2.2 Tactiques déloyales- Unfair Tactics

Article 2

f. Pas plus de un joueur de l'équipe ne peut avoir le même numéro de maillot pendant toute la rencontre. [Exception pour les rencontres non officielles]

PÉNALITÉ – [f] Conduite non sportive contre l'entraîneur principal et le joueur doit immédiatement changer de maillot et faire que les arbitres et les adversaires soient informés. Administrer comme une faute de balle morte, 15 yards [S27-UC-2PN].

Ce qui indique clairement qu'il est interdit d'avoir deux joueurs avec un même numéro.

R 9.2.3 Actes déloyaux- Unfair Acts

Article 3

c. Un acte de manière évidente déloyal et qui n'est pas spécifiquement prévu par les règles, a lieu pendant la rencontre. Cela inclus les remplaçants, les entraîneurs ou toute personne assujettie aux règles, autre qu'un arbitre ou un joueur, interférant dans n'importe quelle situation avec la balle ou avec un joueur alors que la balle est en jeu. (D.H. 4.2.1.II et D.H. 9.2.3.I et IV).

Ce qui indique clairement que tout acte ou action venant interférer avec le déroulement du jeu sera sanctionné

Décisions homologuées 9.2.3

IV. 1/10 @ A-25 avec 0:01'' restant à jouer avec l'équipe A en retard de 5 points. A12 lance une passe qui est complétée par A88 au milieu du terrain. Après la réception de A88, il y a plusieurs passes vers l'arrière laissant toujours la balle vivante en possession de l'équipe A. Une passe latérale de A21 est faite vers A44, et la balle tombe au sol avec aucune récupération immédiate de l'équipe A. L'équipe B croyant que la balle est morte, entre dans le terrain et plusieurs joueurs et membres de l'équipe sont dans le terrain lorsque A44 récupère la balle et reprend une course à travers toutes les personnes présentes sur le terrain, remonte le terrain et est finalement mis au sol par B50 sur les B-30. **RÈGLE : aucun remplaçant, entraîneur ou toute autre personne assujettie aux règles, autre qu'un arbitre ou un joueur, ne peut interférer de quelque manière avec le jeu, la balle ou un joueur, lorsque la balle est en jeu. Cet acte déloyal est pénalisé de 15 yards et administré comme une faute de balle vivante. L'arbitre principal peut appliquer toute pénalité qu'il jugera équitable, y compris accorder un score.**



R 9.3.4 Saisies et Utilisation des mains ou bras : Défense - Holding and Use of Hands or Arms : Defense

ARTICLE 4.

- a. Les joueurs de défense peuvent utiliser les mains et les bras pour pousser, tirer, écarter ou soulever des joueurs d'attaque :
 1. Lorsqu'ils tentent d'atteindre le coureur, **ou le joueur simulant de porter la balle.**
 2. Lorsque ces joueurs d'attaque tentent visiblement de les bloquer.
- b. Un joueur de défense peut utiliser les mains et les bras pour écarter ou bloquer un adversaire en tentant de récupérer une balle libre (Règle [9.1.5 Exc. 3-4](#) et règle [9.3.5 Exc. 3 et 5](#)) :
 1. Lors d'une passe arrière, d'une balle lâchée, ou d'un coup de pied qu'il est éligible à toucher.
 2. Lors de toute passe avant qui a franchi la zone neutre et a été touchée par n'importe quel joueur ou un arbitre.
- c. Lorsqu'ils ne tentent pas d'atteindre la balle ou le coureur, les joueurs de défense doivent respecter **l'article 9.3.3.a et 9.3.3.b ci-dessus.**
- d. Les joueurs de défense ne peuvent pas utiliser les mains et les bras pour plaquer, retenir, ou faire obstruction illégale de quelque autre façon sur un adversaire autre que le coureur.
- e. Les joueurs de défense peuvent écarter ou bloquer légalement un receveur éligible jusqu'à ce que le receveur occupe la même ligne de "yardage" que le défenseur, ou jusqu'à ce que le défenseur n'ait plus la possibilité de le bloquer. Le contact continu est illégal (D.H. [9.3.5.1](#)).

PÉNALITÉ [a-b-d] - 10 yards et [c-e] - 10 yards et premier tenu automatique si le premier tenu n'est pas en conflit avec d'autres règles [S38, S42, S43 ou S45 - IUH/DEH/PF-*].

Ce qui indique clairement que lorsque la défense commet une saisie ou un usage illégal des mains, la règle ajoute une 1^{ère} automatique. Cela simplifie l'application des saisies ou usages illégaux des mains sur un receveur éligible.

Juan Perez-Canto
Matthieu Lermier
Olivier Caldes
Olivier Lebraud