



FFFA

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

COMPLEMENT & LISTE

REGLES ET DECISIONS HOMOLOGUEES CONCERNEES
V20230928

CHANGEMENTS DE REGLES FOOTBALL AMERICAIN

SAISON 2023-2024 Vote du Codir de Juillet 2023

SPECIFICITES IFAF vs FFA REGLES 2023-2024

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.

COMPLEMENT REGLES ET DECISIONS HOMOLOGUEES CHANGEMENTS DE REGLES

Ceci est à remplacer ou à mettre en complément du livre des règles de la saison dernière.

R 1-4-11-g Equipements de terrain interdits – Prohibited Signal Devices

ARTICLE 11.

Dans le cadre de la gestion des drones sur les installations sportives, ils ne sont pas autorisés sur le terrain ou les zones décrites à l'alinéa 1), quand des personnes ou des participants sont présentes dans ces mêmes parties.

Ce qui indique clairement que, conformément à nos règlements fédéraux, il est également stipulé dans les règles de jeu que l'usage d'un drone n'est autorisé que par les législations françaises en vigueur sur le sujet, et il est également rappelé ici que le fait d'avoir une autorisation de piloter n'est pas une autorisation d'utilisation en dehors des conditions stipulées par la législation.

R 2.23.1 Snapper la balle

Décision homologuée 2.23.1

- II. 3^{ème} et 5 sur les B-25. Le passeur A12 est en formation shotgun. Le centre commence le mouvement vers l'arrière avec un mouvement rapide et continu. Pendant le mouvement vers l'arrière, (a) la balle glisse des mains du centre et est libre sur les B-29 où elle est recouverte par B54, ou (b) le centre ralenti ou s'arrête avant de relâcher la balle et la balle glisse par la suite de ses mains et est libre sur les B-29 où B54 récupère la balle. **RÈGLE :** (a) Le snap est légal et devient une passe vers l'arrière. Balle pour l'équipe B, 1/10@B-29. (b) Faute de balle morte par l'équipe A, snap illégal. Balle pour l'équipe A, 3/10@B-30. Pour que ce soit un snap légal, la balle doit être transmise de la main à la main, ou passée vers l'arrière depuis sa position au sol dans un mouvement rapide et continu, et la balle quittant les mains du centre dans son mouvement. Si la balle, pendant son mouvement vers l'arrière durant un snap légal, glisse des mains du centre, elle devient une passe arrière et la balle est libre. Tout autre action ou mouvement du centre comme ne pas relâcher la balle, faire une pause, redémarrer ou interrompre le mouvement continu de la balle pendant le jeu, est considéré comme un snap illégal.

R 3.2.3 Allongement des périodes – Extension of Periods

ARTICLE 3.

- a. Les 1^{ers} et 3^{èmes} quarts temps ne seront pas prolongés et toute pénalité sera reportée sur le quart temps suivant.

Ce qui indique clairement et précise qu'il n'y aura pas de prolongement du quart temps lorsque cela concerne le 1^{er} ou le 3^{ème}. Application de pénalité, positionnement des chaînes puis changement de quart temps à réaliser.

Décisions homologuées 3.2.3

- I. Pendant l'allongement d'une période après que la balle a été déclarée prête à jouer et avant le "snap", l'équipe A commet une faute. **RÈGLE :** Faute de balle morte. L'équipe A est pénalisée pour la faute et le tenu est joué.
- II. Le temps expire pendant le coup de pied libre donné par l'équipe A à la fin du 2^{ème} quart temps. A1 a dépassé lors du coup de pied. **RÈGLE :** Pénalité - 5 yards du point précédent, du point de fin de course ou du point du "touchback" et la période est allongée. Le coup de pied libre est rejoué ou un tenu hors temps est attribué à l'équipe B.
- III. Le temps expire pendant une tentative de "field goal" de l'équipe A à la fin du 2^{ème} quart temps. L'équipe B a dépassé. **RÈGLE :** Pénalité - 5 yards du point précédent, la période est allongée (Règle 10.2.2.d.4.a).
- IV. Un joueur de A gêne la réception d'un coup de pied pendant un tenu (qui n'est pas une tentative de transformation) durant lequel le temps expire dans le 1^{er} quart temps. **RÈGLE :** Pénalité - 15 yards du point de faute, la période est allongée. La période n'est pas étendue, et la pénalité doit être appliquée au début du 2^{ème} quart temps.



R 3-3-2-e-1 Démarrage et arrêt du temps – Starting and Stopping the clock

ARTICLE 3

e-1 Quand l'équipe d'attaque gagne un 1^{er} tenu, l'horloge de match ne doit pas être arrêtée pour donner un premier tenu, excepté lorsque nous sommes dans les 2 dernières minutes dans le 2^{ème} ou le 4^{ème} quart temps.

Ce qui indique clairement que le temps ne sera pas arrêté par l'opérateur concerné, ou l'arbitre en charge du chronomètre sur le terrain en l'absence d'horloges visibles, et que le temps tourne toujours dans cette situation.

Ce n'est que lorsque l'on se trouve dans les 2 dernières minutes, que l'opérateur, ou l'arbitre en charge du chronomètre sur le terrain en l'absence d'horloges visibles, doit arrêter le temps sur les signaux des arbitres donnant une 1^{ère} tentative, puis doivent le démarrer au signal de l'arbitre principal indiquant que la balle est prête à jouer.

Quand nous sommes dans les 2 dernières minutes des 2^{ème} et 4^{ème} quarts temps, cette procédure doit être appliquée.

Aucune autre gestion du temps n'est modifiée par cette évolution.

R 3.2.4 Instruments de chronométrage – Timing Devices

ARTICLE 4.

a. Horloge de match. Le temps doit être décompté sur une horloge de match qui peut être soit une montre chronomètre utilisé par le juge de ligne (JL), le juge de champ arrière (JCA), le juge de côté (JCo) ou le juge de champ (JCh), soit une horloge de match gérée par un assistant sous la direction de l'arbitre désigné. Le type d'horloge de match, et son positionnement, doivent être déterminés par l'organisateur de la rencontre. L'opérateur doit être positionné de façon visible sur le bord de touche, ou en tribune de presse. Si l'opérateur est en tribune, il est recommandé qu'il soit situé entre les lignes d'en-but. Le positionnement doit être fait de manière à être protégé des interférences du public, et avoir une vue directe sur le terrain de jeu. L'horloge ne doit pas avoir de décompte de fractions de seconde. F.F.F.A. : L'horloge de match visible, lorsqu'il y en a une, est sous le contrôle d'un assistant, sous responsabilité de l'organisateur, et non pas d'un des arbitres sur le terrain.

R 3.3.1 Temps mort – Timeout

ARTICLE 1.

Décisions homologuées 3.3.1

V. 3/5 @B-30. En fin de mi-temps et avec les deux équipes ayant leurs 3 temps morts à prendre. Avec l'équipe A en formation et prête pour lancer le jeu, l'équipe B demande un temps mort qui est accordé. Après le temps mort, les 2 équipes sont en formation et la balle est déclarée prête à jouer. a) l'équipe B demande un temps mort, b) l'équipe A demande un temps mort. **REGLE** : a), les arbitres ne doivent pas tenir compte de la demande. L'équipe B a encore 2 temps morts possible, mais en a déjà pris 1 durant le même intervalle de balle morte, et donc la demande ne doit pas être prise en compte. b) le temps mort est accordé car l'équipe A possède des temps morts à prendre et qu'ils n'en ont pas pris pendant cet intervalle de balle morte.

VI. 3/5 @B-30. En fin de mi-temps et avec les deux équipes ayant leurs 3 temps morts à prendre. Avec l'équipe A en formation et prête pour lancer le jeu, l'équipe B demande un temps mort qui est accordé. Après le temps mort, les 2 équipes sont en formation et la balle est déclarée prête à jouer. Juste avant le snap, A77 fait un faux départ et l'équipe A est pénalisée de 5 yards pour un même tenu mais en 3/10. L'équipe B demande un temps mort car il lui en reste 2. **REGLE** : les arbitres ne doivent pas tenir compte de la demande. L'équipe B a encore 2 temps morts possible, mais en a déjà pris 1 durant le même intervalle de balle morte, et donc la demande ne doit pas être prise en compte. Comme le faux départ est une faute de balle morte, nous sommes toujours dans le même intervalle de balle morte quand l'équipe B demande un nouveau temps mort

R 3.3.2 Démarrage et arrêt du temps- Starting and Stopping the Clock

ARTICLE 2.

e. Démarrage au signal de l'arbitre principal. Pour chaque situation suivante, l'horloge de match est arrêtée sur le signal d'un arbitre. Si le jeu suivant démarre avec un "snap", l'horloge de match démarrera au signal de l'arbitre principal :

1. L'équipe A gagne un premier tenu, par le jeu ou par une pénalité, avec 2 minutes ou moins à jouer dans le 2^{ème} ou 4^{ème} quart temps.



R 3-3-4-a Temps morts attribués aux équipes – Charged Team Timeouts

ARTICLE 4.

- a. Chaque équipe a droit à trois, 3, temps morts pendant chaque mi-temps. Des temps morts consécutifs pour la même équipe ne peuvent pas être accordés pour chaque période de temps pendant laquelle la même balle est morte.

Ce qui indique et précise clairement qu'une même équipe ne peut pas prendre 2 temps mort consécutifs. Toute fois l'équipe adverse peut également prendre un temps mort après celui de l'adversaire. Et donc la première équipe ne peut pas prendre de nouveau un temps mort après celui de l'adversaire.

R 3.3.5 Temps morts pour blessure – Injury Timeout

ARTICLE 5.

- f. Retrait des 10 secondes. S'il n'y a pas d'autre raison d'arrêter l'horloge de match que la blessure du joueur, (mise à part la perte de son casque ou du casque d'un de ses co-équipiers, règle 3.3.9), alors qu'il reste moins d'une minute à jouer dans la mi-temps, l'équipe adverse a l'option de soustraction des 10 secondes.
1. L'horloge de jeu sera réglée sur 40 secondes s'il s'agit d'un joueur blessé de l'équipe de défense et sur 25 secondes s'il s'agit d'un joueur blessé de l'équipe d'attaque (Règle 3.2.4.c.4).
 2. Si l'option de soustraction des 10 secondes est retenue, la règle 3.4.6 s'applique (D.H. 3.3.5.VIII et X).

R 3.3.9 Temps mort pour perte de casque – Helmet Comes Off - Timeout

ARTICLE 9.

- a. Un joueur perdant son casque sans que cela soit consécutif à une faute doit quitter le jeu pour le tenu suivant. L'horloge de match sera arrêtée à la fin du tenu. Le joueur peut rester en jeu si son équipe prend un temps mort d'équipe.
- b. S'il n'y a pas d'autre raison pour arrêter l'horloge de match que la perte du casque du joueur (mise à part une blessure de ce même joueur ou d'un co-équipier Règle 3.3.5), les conditions suivantes s'appliquent, (D.H. 3.3.9.I-III) :
 1. L'horloge de jeu sera réglée sur 25 secondes si cela concerne un joueur d'attaque, et sur 40 secondes si cela concerne un joueur de défense, ou des joueurs des 2 équipes. Avec une minute ou plus à jouer dans chaque mi-temps l'horloge de match démarrera au signal de balle prête à jouer de l'arbitre principal.
 2. Retrait de 10 secondes. Avec moins d'une minute à jouer en fin de mi-temps, et l'horloge arrêtée pour des joueurs d'une seule équipe, l'adversaire a l'option du retrait de 10 secondes, sauf si la perte du casque est imputable directement à une faute de l'adversaire. La règle 3-4-6 s'applique.

R 3.4.3 Tactiques de temps déloyales – Unfair Clock tactics

ARTICLE 3.

- b. Si l'horloge de match est arrêtée uniquement pour appliquer une pénalité pour une faute commise par l'équipe menant au score (ou pour n'importe quelle équipe s'il y a égalité au score) avec moins de 2 minutes à jouer dans une mi-temps, et que le temps démarre par la règle au signal de balle prête à jouer de l'arbitre principal, elle redémarrera au snap, si l'équipe lésée le souhaite. L'horloge de match démarrera au signal balle prête à jouer à la suite d'une passe avant ou arrière illégale de l'équipe A destinée à conserver du temps (Règle 3.3.2.e.14) (D.H. 3.4.3.I-V).

R 3.4.4 Soustraction de 10 secondes au temps de jeu - Faute – 10-second Runoff from Game Clock - Foul

ARTICLE 4.

- a. Avec l'horloge de match en train de décompter et moins d'une minute de jeu restante dans l'une des mi-temps, avant un changement de possession, si une des deux équipes commet une faute arrêtant immédiatement l'horloge, et que la pénalité est acceptée, les arbitres pourront soustraire 10 (dix) secondes à l'horloge de match au choix de l'équipe lésée. Les fautes incluses dans cette catégorie sont les suivantes cette liste n'étant pas exhaustive :

Décisions homologuées 3.4.4

- VI. 2^{ème} quart temps et un score d'égalité. Au snap l'horloge de match indique 0 :45. Pendant le jeu, A55 perd son casque. Le tackle droit A77 est flagué pour saisie. Le porteur de balle est plaqué dans les limites avant la ligne à atteindre. **RÈGLE :** A55 doit quitter le jeu pour un tenu. Il n'y a pas d'option de soustraction de 10 secondes car, à la fin du jeu, l'horloge a été arrêtée pour la perte de casque et pour l'application de la pénalité pour saisie. L'horloge de jeu est réglée sur 25 secondes, et l'horloge de match démarre au signal de l'arbitre principal, ou au snap suivant l'option de l'équipe lésée. (Règle 3-3-9)



R 3.5.3 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".

PÉNALITÉ - Faute de balle morte : 5 yards du point suivant [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. **L'infraction est traitée comme une faute de balle vivante.** (D.H. 3.5.3.I à VII).

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

- 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 (ou à 5" ou moins et que l'équipe A demande un temps mort), et que l'équipe B à 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].

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

ARTICLE 2

PÉNALITÉ – Faute de balle morte. Coup de pied illégal. 5 yards du point d'avancé. [S7 et S18 ou S19-IFK/OFK] (D.H. 6.1.2.VII).

Décisions homologuées 6.1.2

- X. **Coup de pied libre depuis les A-35. Tard dans le match avec l'équipe A en retard de 2 points, et en formation pour un coup de pied court avec 6 joueurs à gauche et 4 joueurs à droite du botteur. Le botteur A90 est positionné pour botter la balle vers la gauche de la formation et en s'approchant pour botter la balle il s'arrête brusquement, alors que les joueurs positionnés à gauche franchissent la ligne de retrait, s'arrêtent, puis reviennent derrière leur ligne de retrait. C'est alors que A90 se retourne rapidement, et botte la balle vers la droite de la formation, alors que tous les joueurs de l'équipe A sont derrière leur ligne de retrait. **RÈGLE : Faute de balle morte, 5 yards de pénalité depuis le point suivant. De par la règle 6.1.2.c, tous les joueurs de l'équipe A, excepté le botteur ou le placeur potentiel, doivent être derrière la balle au moment du coup de pied. Si ils sont devant et que la balle est bottée, c'est une faute de balle vivante pour dépassement sur coup de pied libre. Par interprétation, si un joueur de l'équipe A est au-delà de la ligne de retrait quand la balle est déclarée prête à jouer, et qu'il revient derrière avant que la balle ne soit bottée, c'est une faute de balle morte pour horsjeu, et dépassement par l'équipe A. Cette interprétation ne s'applique pas quand la balle tombe du support (Règle 6.1.2.d). Quand la balle tombe du support, les arbitres doivent siffler immédiatement, et remettre le jeu.****

R 6.3.10 Coups de pied légaux et illégaux – Legal and Illegal Kicks

ARTICLE 10.

- a. Un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) légal est un dégagement, un drop ou un coup de pied placé, exécuté en accord avec les règles.
- b. Un coup de pied de retour est un coup de pied illégal et constitue une faute de balle vivante qui rend la balle morte. (Règle 2.16.8)

PÉNALITÉ - Pour un coup de pied de retour (faute de balle vivante) : 5 yards du point de faute [S31-KIK].

- c. Un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) effectué quand le corps entier du botteur **et la balle est ou a été** au-delà de la zone neutre est un coup de pied illégal. C'est une faute de balle vivante qui rend la balle morte.

PÉNALITÉ - Pour un coup de pied illégal au-delà de la zone neutre (faute de balle vivante) : 5 yards du point précédent et perte du tenu [S31 et S9-KIK].

- d. Aucun équipement ne sera utilisé pour marquer le point d'un coup de pied de mêlée (scrimmage kick) placé ou pour élever la balle. Ceci est une faute de balle vivante au moment du "snap".

PÉNALITÉ - 5 yards du point précédent [S19_KIK].

Décisions homologuées 6.3.11

- III. **L'équipe A "snappe" sur les 50 yards et dégage. La balle n'a pas été touchée au-delà de la zone neutre quand A88 l'atteint en vol à travers la ligne d'en-but de B, et la rabat vers l'arrière dans l'aire de jeu. B22 rate la balle sur les B-2 et A43 la récupère sur les B-6. Lorsque la balle était libre, B77 a saisi A21 sur les B-10. **RÈGLE : L'équipe A peut annuler le privilège du toucher illégal en acceptant la pénalité pour la saisie, appliquée du point précédent avec un 1^{er} tenu automatique attribué.** Les règles relatives aux applications selon le point résultant d'un coup de pied de mêlée ne concernent pas les fautes commises par l'équipe B lorsque l'équipe A est en possession légale de la balle quand celle-ci est déclarée morte.**

R 7.1.5 Obligations concernant la formation défensive – Defensive Team Requirements**Décisions homologuées 7.1.5**

V. 3/2 @B-45. L'équipe A est en formation et le snap est imminent. Le quarterback est en formation shotgun et est en train de signaler le départ avec une cadence de clap avec ses mains. L'équipe B, par, a) un membre de l'équipe, b) un entraîneur assistant, tape dans ses mains et provoque un faux départ ou le départ du snap. **REGLE** : Faute de balle morte, retard de jeu pour signaux déconcertants [S21] pour les deux (a) et (b). L'équipe A aura 1/10 @ B-40. La règle stipule qu'aucun joueur ne peut appeler des signaux défensifs qui simulent le son ou la cadence des signaux de départ offensifs, ou qui interfèrent avec eux. L'esprit de la règle inclurait les membres de l'équipe ou les entraîneurs qui applaudissent lorsque le claquement est imminent et pourrait provoquer un faux départ de l'attaque.

R 7.3.1 Passe avant légale – Legal Forward Pass

ARTICLE 1. L'équipe A ne peut faire qu'une seule passe avant pendant chaque tenu, avant que la possession d'équipe ne change, à condition que la passe soit exécutée d'un point situé dans ou en-deçà de la zone neutre.

Décision homologuée 7.3.1

I. 1/10 @A-25. Le quarterback A12 est en formation shotgun et le receveur écarté A80, qui est aligné sur le côté ouvert de la formation, par en arrière pour débiter un mouvement latéral vers le QB, (motion), avant le snap. Au snap, A80 se dirige vers A12 pour exécuter le jeu. A12 relâche la balle en l'air et A80 a) récupère la balle alors qu'il passe devant A12 et part vers l'avant où il est mis en dehors des limites sur les A-40, ou b) rate la balle et la balle tombe au sol. **REGLE** : Le mouvement de la balle donné par A12 est considéré comme une passe avant légale, sauf si c'est clairement lancé vers l'arrière : a) passe avant complétée pour A80 et la course donne un 1^{er} tenu pour l'équipe A. b) quand la balle touche le sol, cela est jugé comme une passe incomplète et le jeu est terminé.

II. 1/10 @A-25. Le quarterback A12 est en formation shotgun et le receveur écarté A80, qui est aligné sur le côté ouvert de la formation, par en arrière pour débiter un mouvement latéral vers le QB, (motion), avant le snap. Au snap, A80 se dirige vers A12 pour exécuter le jeu. A12 relâche la balle en l'air mais c'est une feinte, et A80 passe devant mais ne touche pas la balle. A12 récupère la balle et a), part vers l'avant où il est mis en dehors des limites sur les A-40, ou b) lance une passe avant vers A88 qui attrape la balle sur les A-40 et est mis au sol. **REGLE** : Le mouvement de la balle donné par A12 est considéré comme une passe avant légale, sauf si c'est clairement lancé vers l'arrière : a) la récupération de la balle en l'air par A12 est légale et le résultat de la course donne une 1^{ère} pour l'équipe A. b) la récupération de la balle en l'air par A12 est légale, mais la passe de A12 vers A88 est la deuxième passe vers l'avant pendant le même tenu, et c'est une passe illégale de par la règle 7.3.2.d.

R 7.3.4 Eligibilité perdue en sortant des limites – Eligibility Lost by Going Out of Bounds

ARTICLE 4. Aucun receveur d'attaque éligible qui sort des limites et y revient pendant un tenu ne doit toucher une passe avant légale dans l'aire de jeu ou dans les zones d'en-but ou pendant qu'elle est en vol avant qu'elle n'ait été touchée par un adversaire ou un arbitre (D.H. [7.3.4.I-II](#) et [IV](#)).

Décisions homologuées 7.3.4

II. A88, receveur éligible, sort de lui-même hors-limites pendant un tenu durant lequel une passe avant légale est lancée. Il revient dans l'aire de jeu, mais ne touche pas la balle et il est retenu par un adversaire avant que la balle ne soit touchée par un joueur quelconque. **RÈGLE** : Il n'y a pas de gêne de passe. A88 n'est pas éligible pour réceptionner une passe avant légale. Pénalité - 10 yards du point précédent et 1^{er} tenu automatique.

R 7.3.9 Gêne de passe : Récapitulatif – Pass Interference : Summary

ARTICLE 9.

Décisions homologuées 7.3.9

I. Une passe avant légale ayant franchi la zone neutre est effleurée ou ratée par un receveur éligible d'une des deux équipes ou ricoche sur un arbitre. Puis, pendant que la balle est encore en l'air, l'équipe A ou B saisit ou fait une autre faute sur un adversaire éligible qui est au-delà de la zone neutre. **RÈGLE** : Les règles concernant la gêne de passe ne s'appliquent plus dès que la passe a été touchée. Pénaliser comme une faute pendant une balle libre. Pénalité - 10 yards (Règle [9.3.4](#)), ou 15 yards pour autre faute du point précédent.

R 8.3.2 Possibilité de marquer - Opportunity to Score

ARTICLE 2. Une transformation est la possibilité, pour l'une ou l'autre équipe, de marquer 1 ou 2 points supplémentaires, alors que l'horloge de match est arrêtée après un "touchdown", ou lors de la 3^{ème} série ou autre prolongation. C'est un intervalle particulier lors d'une rencontre qui comprend, pour ce qui concerne l'application des pénalités uniquement, un tenu et la période de "balle prête à jouer" qui le précède.



R 9.1 SECTION 1. Fautes Personnelles

Toutes les fautes de cette section (à moins qu'elles ne soient notées) et tous les autres actes pour brutalités inutiles sont des fautes personnelles.

Pour les fautes personnelles flagrantes nécessitant une révision vidéo, voir la règle 9-6, (il n'y a pas de révision vidéo prévue par les Règlements F.F.A.). Sauf indication contraire, les pénalités pour toutes les fautes personnelles sont les suivantes :

PÉNALITÉ - Fautes personnelles. 15 yards. Pour les fautes de balle morte, 15 yards depuis le point d'avancée. Premier tenu automatique pour les fautes de l'équipe B si cela n'entre pas en conflit avec d'autres règles.

Les pénalités pour les fautes personnelles de balle vivante de l'équipe A en-deçà de la zone neutre sont appliquées depuis le point précédent. "safety" si la faute de balle vivante a lieu en-deçà de la ligne d'en-but de l'équipe A. [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 ou S46 – PF*]. Les fautes flagrantes doivent être expulsés [S47-DSQ].

Pour les fautes de l'équipe A lors d'un coup de pied libre ou de mêlée : L'application peut être soit depuis le point précédent, ou, si le coup de pied a franchi la zone neutre, soit depuis le point où la balle appartient à l'équipe B (à l'exception des "field goals") (Règle 6.1.8 et 6.3.13).

Pour les fautes personnelles commises par l'équipe B durant un jeu de passe avant légal, (Règles 7.3.12 et 10.2.2.e) : l'application se fera depuis la fin de la dernière course lorsque cette dernière se termine au-delà de la zone neutre et qu'il n'y a pas eu de changement de possession pendant le tenu. Si la passe est incomplète ou interceptée, ou s'il y a eu un changement de possession pendant le tenu, la pénalité est appliquée au point précédent.

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.
2. Tous les autres joueurs de l'équipe A complètement immobiles et situés complètement, ou avec n'importe quelle partie de leur corps, à l'intérieur de la zone des tackles (tackle box), sont autorisés à bloquer sous la ceinture, jusqu'à ce que la balle ait quitté la zone des tackles, uniquement si la force du contact initial est par devant.

Pour 1) et 2) « 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.

Décisions homologuées 9.1.6

X. 3/10 @A-25. L'arrière A21 est en position stationnaire et complètement dans la tackle box. Juste après le snap, A21 sort de la tackle box. Le passeur A12 est dans sa poche de protection et A21 voit le linebacker B54 qui va le menacer. A21 revient dans la tackle box et avant que A12 ne lance une passe, il bloque B54 en dessous de la ceinture par devant à l'intérieur de la tackle box. **REGLE** : faute pour bloc sous la ceinture illégal de A21. Une fois que le joueur a quitté la tackle box pendant le jeu, il est considéré comme en dehors de la tackle box pour le reste du tenu. A21 ne peut bloquer sous la ceinture une fois qu'il est considéré comme étant en dehors de la tackle box.

XI. 3/10 @A-25. Le tackle gauche A77 est aligné à l'intérieur de la tackle box et le défenseur B55 est aligné proche de la zone neutre en bout de ligne à l'extérieur de A77. Au snap, A77 fait un pas en arrière pour se positionner en protection de passe, et B55 arrive droit vers lui pour mettre la pression sur le passeur. Pendant la charge initiale de B55, A77 fait un bloc sous la ceinture, et le bloc est directement sur le côté et derrière la zone neutre. A77 a un pied dans la tackle box au moment où le bloc est lancé. **REGLE** : Bloc légal. Cette action est considérée comme une charge initiale et A77 peut bloquer sous la ceinture et n'est pas restreint au bloc uniquement par devant. Après la charge initiale, et s'il s'agit clairement d'un deuxième mouvement de A77, alors il sera limité à bloquer uniquement par devant dans la tackle box.

XII. 3/10 @A-25. Le tackle gauche A77 est aligné à l'intérieur de la tackle box et le défenseur B55 est aligné proche de la zone neutre en bout de ligne à l'intérieur de A77 et est en face du garde gauche. Le jeu part vers la droite et B60, dans son mouvement initial, part en poursuite. A77 part vers sa droite et bloque B60 par le côté et sous la ceinture. **REGLE** : Bloc légal de A77. Cette action est considérée comme charge initiale et A77 peut bloquer sous la ceinture et n'est pas limité à bloquer par devant. Il n'y a pas à compter les pas mais à juger si cette action n'est pas un deuxième mouvement de A77. Après la charge initiale, et si cela est clairement une deuxième action ou mouvement, alors A77 est limité à bloquer dans la tackle box uniquement par devant.

XIII. 3/10 @A-25. L'arrière A21 est en position stationnaire et complètement dans la tackle box. Juste après le snap, A21 part vers l'avant et bloque le linebacker 1 yard devant la zone neutre. Le bloc est réalisé sous la ceinture et par devant. **REGLE** : Bloc légal de A21. Un bloc initié dans les 1 yard au-delà de la zone neutre est considéré comme étant dans la tackle box, pour un homme de ligne comme pour un arrière, à partir du moment qu'ils sont en accord avec les règles du bloc sous la ceinture.

R 9.1.16 Brutaliser ou heurter en courant le botteur ou le placeur – Roughing or Running into Kicker or Holder

ARTICLE 16.

- a. Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne doit heurter en courant ni brutaliser le botteur, ou le placeur d'un coup de pied placé (D.H. [9.1.16.I](#), [III](#) et [VI](#)).
1. Brutaliser est une faute personnelle de balle vivante qui met en danger le botteur ou le placeur.
 2. Heurter en courant le botteur ou le placeur est une faute de balle vivante qui a lieu lorsque le botteur ou le placeur est déplacé de sa position d'origine mais n'est pas brutalisé (D.H. [9.1.16.II](#)).
 3. Un contact incident avec un botteur ou un placeur n'est pas une faute.
 4. La protection du botteur due à cette règle prend fin :
 - (a) quand le botteur a eu un temps raisonnable pour regagner son équilibre (D.H. [9.1.16.IV](#));
 - (b) quand le botteur porte ou possède la balle, et se déplace à l'extérieur de la zone des "tackles" (Règle [2.34](#)) avant de botter.
 - (c) quand le botteur porte, ou possède, la balle plus de 5 yards en-deçà de sa position initiale au snap, dans une formation de coup de pied de mêlée.
 5. Quand le contact d'un joueur de défense avec le botteur ou le placeur est causé par le blocage d'un adversaire (légal ou illégal), il n'y a pas de faute pour heurter en courant ou brutaliser.
 6. Un joueur qui contacte le botteur ou le placeur après avoir touché la balle n'est pas considéré comme ayant heurté en courant ou brutalisé le botteur.
 7. Quand un joueur, autre que celui qui contre un coup de pied de mêlée, heurte en courant ou brutalise le botteur ou le placeur c'est une faute.
 8. En cas de doute pour savoir si la faute est « heurter » en courant ou brutaliser », la faute est brutaliser.

R 9.2.1 Actes de conduites non sportives – Unsportsmanlike Acts

Décisions homologuées 9.2.1

- I. L'équipe B marque un "touchdown" sur un retour de coup de pied d'engagement, et des remplaçants, sans intention d'entrer en jeu, courent depuis leur zone d'équipe jusque dans la zone d'en-but pour féliciter le porteur de balle. **REGLE** : Acte non sportif. Pénalité - 15 yards sur la transformation, ou au coup de pied d'engagement suivant, **ou point suivant en période supplémentaire**. Les arbitres devront noter les numéros des joueurs fautifs, pour une possible expulsion, plus avant dans la rencontre, en cas de 2^{ème} faute pour conduite non sportive (Règle [9.2.1.a. Pénalité](#)).

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

ARTICLE 4.

Décision homologuée 9.3.4

- III. 4/12 @A-35. L'équipe A est en formation pour un coup de pied de mêlée et a l'intention de se dégager. Immédiatement après le snap, B55 agrippe le tackle droit A77 et le tire vers le coté, et B21 passe dans le trou créé avec l'intention de contrer le coup de pied. Le botteur tape le coup de pied et la balle est arrêtée sur les B-35. **REGLE** : Saisie de B55. Cette faute survient avant que le coup de pied ne soit effectué et la pénalité n'est pas gouvernée par la règle du point résultant d'un coup de pied de mêlée. Les 10 yards de pénalité sont appliqués au point précédent, avec 1^{er} tenu automatique. L'équipe A est en 1/10@ A-45.
- IV. 4/12 @A-35. L'équipe A est en formation pour un coup de pied de mêlée avec A88 positionné sur le coté droit et ouvert de la formation et en position écartée. Après le snap, B21 coince A88, puis le retient pendant que A88 essaie de descendre le terrain pendant le coup de pied. Le dégagement est arrêté sur les B-35. **REGLE** : Saisie de B21. La pénalité est gouvernée par la règle du point résultant d'un coup de pied de mêlée, et ce point sert de point de base pour l'application de pénalité. Les 10 yards de pénalité seront appliqués à la fin du coup de pied. L'équipe B aura la balle, 1/10 @B-25.



R 12-2-1-c Autorité du juge vidéo

ARTICLE 1.

- C.** Lorsque la rencontre ne peut être réalisée avec une cabine ou un endroit spécifique pour la révision vidéo, cette dernière peut être réalisée avec cette procédure :
- L'arbitre principal est le seul à prendre la décision de réaliser une révision, et peut inclure un membre de l'équipe d'arbitrage dans la gestion de la révision.
 - L'équipement utilisé pour la révision vidéo doit être positionné à l'extérieur des limites du terrain, lignes de touche ou des zones d'en-but, et complètement à l'extérieur des zones d'équipes. L'arbitre principal et l'arbitre complémentaire le cas échéant, doivent se voir offrir un endroit séparé et sécurisé, loin des spectateurs et des personnes en bord de touche, avec une tente ou une structure d'abri de type semblable.
 - L'arbitre principal arrêtera le jeu pour passer en revue toutes les fautes de ciblage, (targeting), qui sont signalées sur le terrain. Le seul autre cas pour arrêter un match en vue d'une révision vidéo est celui suite à un challenge de l'entraîneur principal, comme le précise la règle 12-2-1-b. Lorsque l'entraîneur principal demande un temps mort pour une révision vidéo pour un ciblage, le drapeau du challenge doit être posé sur le terrain de jeu et les arbitres appelés.
 - Sauf si ce n'est pas pour un ciblage, l'équipe d'arbitrage ne peut pas pour aucune autre raison demander une révision vidéo.
 - L'entraîneur principal peut demander une révision vidéo pour ciblage si l'équipe dispose d'un temps mort et qu'il lui reste la possibilité d'un challenge.

Ce qui indique et précise clairement ce qui peut être fait en révision vidéo si le dispositif n'est pas celui attendu par la mise en place d'un juge vidéo et des moyens associés. Par ailleurs, la révision vidéo, comme indiqué dans les règles de jeu, ne sont pas votées et mises en place en France, mais les règles sont mises à jour.

Juan Perez-Canto
Matthieu Lermier
Olivier Caldes
Olivier Lebraud