

REF NEWS

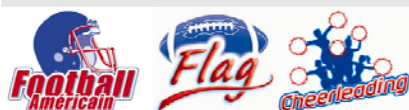
newsletter des arbitres
de football américain

newsletter # 14

Avril 2011

SOMMAIRE

Edito	page 01
Extranet	page 01
Infos FFFA	page 02
Infos CRA	page 03
Mécaniques	page 03
Rester concentré	page 05
Problématique	page 05
Test mensuel	page 08



Anniversaires

Jacques BRAISAZ	11/04/63
Charles RENEL	22/04/78
Nicolas SWINGON	16/04/85

Equipe de rédaction

Thomas DUTRIEUX
Sébastien ROBILLARD
Stéphane LASCOURS
Juan PEREZ CANTO

Bien entendu pour faire vivre cette newsletter nous avons besoin de vos contributions : articles, photos, etc.

Contacts :

thomasdutrieux@infonie.fr
sebrobi97@gmail.com
slasc@free.fr
jperezcanto@free.fr

EDITO

Nous voilà maintenant à un peu plus de la moitié de la saison D1&D2. Nous sommes toujours, pour l'instant, épargnés par les reports de match. Nous n'en avons eu que 3 à gérer pour la D2, et aucun pour la D1. Quelques rencontres ont tout de même été déplacées.

Concernant les autres catégories, beaucoup de reports ont été à gérer depuis le début de la saison, cela ne facilitant pas la gestion des différentes CRA pour les affectations des arbitres principaux.

Les play-offs approchent à grand pas pour les catégories cadet, junior à 9 et à 11, ainsi que pour la D3, et le corps arbitral félicite tous les participants.

Il est également essentiel que toutes ces rencontres soient arbitrées avec un Arbitre Principal désigné par la CRA ou la ligue, d'où un effort demandé aux différents ARR, ARN et ARI disponibles de se porter volontaire auprès de leur CRA ou Ligue.

Juan PEREZ CANTO
Responsable des Arbitres



EXTRANET

Les nouvelles feuilles de licenciés issues de l'extranet sont pratiquement calées, quelques bugs persistent concernant les JAF et les surclassements, qui sont toujours sur listing fédéral.

Les feuilles issues de l'extranet présentent les joueurs avec la photo : vu le format de la photo, la feuille de licenciés comporte plusieurs pages.

Avec la feuille de match issue de l'extranet, il n'y a plus besoin des listings et des attestations des Présidents de clubs. De la même manière, en cas de présentation des attestations de licences, il n'y a pas besoin de présenter un autre document avec photo.

Juan PEREZ-CANTO
Responsable des Arbitres



CHAMPIONNATS

CHAMPIONNATS EN LIGNE

Retrouver tous les résultats de tous les championnats nationaux, D1, D2, D3, J11, J9, C, en ligne sur le site fédéral, rubrique Championnats : [http://www.ffa.org/index.php?act=2,22,,](http://www.ffa.org/index.php?act=2,22,)

SMS

Un numéro de portable à été mis en place pour l'envoi des résultats afin que les championnats soit mis à jour : **06 45 16 77 23**. Il suffit d'envoyer un SMS rappelant le championnat, les équipes et le score.

Pour l'Elite, les scoreurs devront également être envoyés.

Vous pouvez également envoyer les scores à la FFFA, à l'adresse suivante viesportive@ffa.org

EQUIPE DE FRANCE Junior

Le match qualificatif pour l'European Junior Championship contre la Serbie se déroulera le 23 avril à 14h au Stade Géo André de la Courneuve.

COUPE DU MONDE

La France participera à la Coupe du monde 2011 qui se déroulera en Autriche du 8 au 16 juillet !

Toutes les informations sur le site web : www.americanfootball2011.com



CHAMPIONNATS D1&D2

Les évaluations des ARC et des équipes CFA, tout comme les rapports des entraîneurs sont distribuées au groupe des collecteurs. L'analyse de tous ces documents est lancée, et les réponses aux entraîneurs sont apportées dès réception de leurs rapports. Et en cas de besoin, les rectificatifs et remarques sont faites aux arbitres concernés.

Il est tout de même noté un relâchement sur le renseignement et sur la présence de tous les documents. Merci donc de vous ressaisir.

Merci de continuer à noter également sur la feuille de match les raisons des expulsions et les noms afin d'avoir un suivi en temps et en heure et de pouvoir agir sur l'extranet le plus rapidement possible. Pour information, nous en sommes à 9 joueurs expulsés depuis le début de la saison.

Juan PEREZ CANTO



FORMATION

Une formation ARC en région PACA a été animée le 19 mars dernier, ce qui prouve encore que le besoin de certaines ligues est permanent.

Nous en sommes à 48 formations pour cette saison !

Juan PEREZ CANTO



EUROBOWL

Dracs de Badalone 10 - **62 Spartiates**

Spartiates 66 - 08 Dracs de Badalone

EFAF CUP

Black Panthers vs Black Hawks de Prague le 9 avril à 18h,

Sollerod Gold Diggers vs Cougars le 9 avril à 15h.

Cougars vs Jets de Coventry le 23 avril à 18h.

Rhinos de Milan vs Black Panthers le 7 mai à 18h.



COMMISSION REGIONALE D'ARBITRAGE [CRA]

De nombreuses rencontres ne sont pas dirigées par un arbitre principal mandaté par la CRA ou la ligue. Face à ce constat, et suite à la mise en place des cahiers des charges, le nombre d'ARR va considérablement être augmenté.

En fonction du niveau de compétition, chaque club devra fournir de 1 à 3 ARR pour la saison 2012-2013 :

- ✓ D1 : 2 ARR validés (validés pour la saison 2011-2012) + 1 ARR en cour de validation (début de saison 2012-2013)
- ✓ D2 : 1 ARR validé (validé pour la saison 2011-2012) + 1 ARR en cour de validation (début de saison 2012-2013)
- ✓ D3 : 1 ARR validé (validé pour la saison 2011-2012)

Ce qui veut dire clairement que nous n'avons que la saison 2011-2012, pour accueillir, former et valider les futurs ARR, soit dès le début de la rentrée prochaine, mis à part pour ceux qui seront en cours de validation, pour la D1 et la D2, qui peuvent arriver et être présentés à l'ouverture de la saison 2012-2013.

Certains clubs ont déjà dans leurs effectifs des ARR, mais beaucoup d'entre eux n'en n'ont pas encore présenté lors des 2 dernières saisons ou lors des 2 derniers Junior Bowl de Dijon et d'Amiens.

Afin de pouvoir nous organiser au sein de la Commission Football Américain, il est nécessaire d'avoir un retour sur le nombre d'ARR qui seront présentés avant la fin de cette saison afin de pouvoir nous projeter. L'organisation nécessaire en termes de formateurs, superviseurs, et de nombres de rencontres, tournois ou autres rassemblements doit pouvoir nous permettre de tous les recevoir.

Afin de continuer le travail commencé pour l'organisation de cette tâche essentielle, et pour le bon fonctionnement de nos ligues, une enquête va être envoyée à tous les acteurs concernés.

Pour ce faire, les Ligues, au travers de leur responsable de CRA, lorsque qu'une Commission Régionale d'Arbitrage est en place, devront nous faire parvenir un tableau récapitulatif des candidats que chaque ligue présentera.

La collaboration de tous, est essentielle à la mise en place et au bon déroulement de ces formations.

Nous reviendrons vers vous tous pour vous présenter notre campagne de formation et restons à votre disposition pour toute question ou éclaircissement que vous jugeriez nécessaire.

Juan PEREZ CANTO



MECANIQUES

Les nouveaux flags sont arrivés pour la saison prochaine. Afin de parfaire la communication vis-à-vis des touches, des couleurs sont attribuées en fonction du nombre de yards de pénalité :

Jaune, pour les fautes de 5 yards; Blanc, pour les fautes de 10 yards; Noir, pour les fautes de 15 yards.

Il est certain qu'il faudra un peu de temps d'adaptation aux arbitres, et que des flags de la mauvaise couleur seront sûrement jetés par erreur : le temps que les arbitres puissent gérer l'emplacement des flags autour de la ceinture. Le principal étant bien entendu que les fautes soient appelées. Nous
reviendrons sur ce nouvel aspect avant le début de la prochaine saison.



RESTER CONCENTRE ET EVITER LES PENALITES « FANTÔMES » (1/3)

En 21 ans d'arbitrage dans le football américain, j'ai contribué, « parfois peu inspiré », aux plus mauvaises erreurs qu'un arbitre peut faire. Cet article est basé sur ce que je considère comme deux des plus grosses erreurs que nous pouvons faire sur le terrain :

- ✓ Manque ou perte de concentration.
- ✓ Pénalités « Fantômes »

Je mettrais le manque de concentration en haut de ma liste, en termes d'indices dans la magnitude des erreurs d'arbitrage.

Cela peut vous jouer des tours, avant, pendant et après chaque jeu. De la même manière que les golfeurs font quelques essais avant de taper dans la balle, les bons arbitres ont quatre ou cinq étapes de progression (au-delà c'est probablement trop) qu'ils doivent suivre avant chaque snap.

Comme arbitre principal, ma routine comprend la confirmation du tenu, le statut de l'horloge, les substitutions, la distance à parcourir qui donne une indication sur le jeu à suivre ; compter l'attaque dès qu'ils cassent le huddle et confirmer cela avec le juge de mêlée ; le contrôle de la formation d'attaque qui m'indiquera quel sera mon joueur clé au moment du snap.

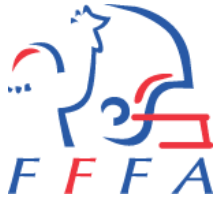
Dés que le centre est prêt à snapper la balle, je regarde le quarter back qui vérifie les réactions de la défense. Au snap, je me concentre sur ma clé qui est le Q.B. tant qu'il n'est pas physiquement libre de tout danger. Cela me permet également d'avoir une vision sur la ligne d'attaque et les actions des tackles et du centre. Si vous n'avez pas une certaine routine, ou si vous l'oubliez, si vous perdez votre concentration, avant que la balle soit snappée, le résultat risque d'être différent de ce que vous espériez.

L'endroit où vous jouez, que vous soyez 3 ou 7 arbitres, n'a aucune importance comme le fait que vous soyez arbitre depuis moins d'un mois ou depuis 30 ans (on les appelle dans ce cas les dinosaures). Si vous n'avez pas une routine simple d'avant snap, que vous suivrez à chaque jeu et bien créez en vous une.

Une fois que la balle est snappée, la durée moyenne d'un jeu est de 7 à 10 secondes. Si nous perdons notre attention pendant ce temps, même une seconde, nous pouvons rater une faute évidente, penser que nous avons « cru » voir une faute qui en réalité n'a jamais existée, ne pas voir le coureur qui touche du bord du pied la ligne de touche, penser qu'un receveur qui est en l'air retombe en dehors du terrain, alors qu'il a d'abord touché le sol dans le terrain à quelques centimètres de la ligne de touche. Comme nous pourrions également ne pas voir un receveur contrôler une passe au moment où son élan l'emmène en dehors du terrain, penser que le quarter back a fait un fumble alors qu'il fait une passe vers l'avant.

Nous pouvons faire se lever le public et les touches parce que nous n'avons pas vu et traité tout ce qui est arrivé. Si nous ne sommes pas concentrés sur la totalité du jeu, nous nous épuiserons à essayer de justifier notre décision ou notre non-décision.

A 7 arbitres, nous couvrons les zones plus rapidement. Moins nous sommes d'arbitres, plus d'espace nous aurons à couvrir et moins rapidement nous serons présent à l'endroit idéal. Nous avons logiquement le potentiel pour contrôler des zones bien précises, mais en réalité nous ne pouvons pas tout voir.



RESTER CONCENTRE ET EVITER LES PENALITES « FANTÔMES » (2/3)

Parfois nous nous focalisons sur des zones où rien n'arrive ou ne va arriver. Si le Q.B. recule et qu'aucun défenseur ne le menace, il ne sert pas à grand-chose que je garde mes yeux fixés uniquement sur lui ! Par contre, je regarderais les blocs effectués par les tackles, ou les joueurs dans l'arrière champ, sur les défenseurs qui s'approchent. Quand je sens que le Q.B. est sous pression, je me concentre à ce moment précis uniquement sur lui et je laisse la légalité des blocs au juge de mêlée et aux juges de touche. Choisir entre rater un holding sur la ligne ou rater une brutalité sur le passeur, je choisirais toujours la première. Il est plus important d'assurer la sécurité des joueurs que de rater une autre faute.

Quand le quarter back reçoit le snap et transmet la balle à un coureur, qui court vers une ligne de touche, c'est uniquement lorsque le Q.B. est dégagé de tout danger, que je porterais mon attention sur les blocs devant le coureur, qui représentent d'énormes pénalités qui peuvent mettre en danger la sécurité des joueurs (horse collar, face mask, blocs illégaux, coups avec le casque etc.)

Quand le jeu se termine, nous pourrions nous relâcher dès que le coureur est plaqué ou sorti en touche. Nous manquerions à coup sur, un placage à retardement, ou un bloc illégal sous la ceinture. Un mauvais arbitrage de balle morte peut faire dégénérer un match. D'où l'importance de continuer à arbitrer « la tête haute » et ne pas arriver sur le point trop rapidement.

Les deux derniers aspects de la concentration, sont des éléments extérieurs qui peuvent nous distraire (les Cheers par exemple), et penser, qu'en raison de l'ampleur du score, plus rien ne se passera et nous nous laissons endormir.

La météo, trop chaud ou trop froid, des entraîneurs belliqueux etc., peuvent également nous faire perdre notre concentration. Il faut trouver un moyen de sortir ces pensées de nos têtes. Le meilleur moyen pour cela, est à chaque jeu de penser à sa routine. Comme lorsqu'il y a un score fleuve, les joueurs qui perdent se sentent frustrés parce qu'ils ont l'air ridicule face à leurs adversaires et ceux qui mènent au score se sentent euphoriques, et la combinaison des deux facteurs, peut être fatale pour notre concentration et donc pour continuer à diriger le match.

Les pénalités « fantômes », vues par les entraîneurs et superviseurs comme un « péché capital », c'est quand vous appelez une faute qui n'a jamais réellement eu lieu. Tous les entraîneurs et superviseurs vous diront, même si aucune des deux n'est bonne, qu'ils préfèrent que nous ne signalions pas une faute réelle, plutôt que nous signalions une faute qui n'a jamais existée. Ceci-dit, avant de lancer un flag, nous devons être certains que nous avons réellement vu une faute. En fonction de cela, si vous voyez un arbitre jeter un flag et que vous avez vu la même action, et que vous être certain de ce que vous avez vu (la totalité de l'action bien entendu) et que selon vous il n'y avait aucune faute, il vaut mieux aller voir l'arbitre concerné, lui demander s'il a vu la totalité de l'action et s'il est certain de sa pénalité, plutôt que se dire « *Je ne veux pas l'offenser, je vais accepter sa pénalité* ». Cela nous arrive malheureusement trop, quelque soit notre niveau d'arbitrage.

S'il se sent « embêté » parce que vous avez soulevé le problème, tant pis pour lui. Ceci c'est ce qui représente le travail d'équipe.



RESTER CONCENTRE ET EVITER LES PENALITES « FANTÔMES » (2/2)

Il y a quelques temps sur un match européen, j'ai jeté un flag pour ce qui était, selon moi, un placage en touche du Q.B. Le juge de champ, vient me voir et me dit qu'il est certain à 100% que le contact avait été initié dans le terrain. Cela m'a mis un doute dans ma tête et j'ai essayé de revoir l'action pendant quelques secondes. Après cette réflexion, j'ai décidé de lui faire confiance et d'annuler le flag. A la vidéo on voit que le juge de champ, avait raison et que mon erreur est venue du fait que je ne vois pas le début du placage, parce qu'un joueur est passé devant moi. Après une discussion sur un autre match avec le même arbitre, il m'a avoué qu'il avait hésité à venir me voir du fait de mon expérience et de la casquette blanche ! Cela ne veut rien dire. Ce n'est pas parce que l'on a de l'expérience que l'on ne commet pas des erreurs. De plus, il n'y a rien de plus stupide que de mettre 15 yards de pénalité contre la défense et donner un 1^{er} tenu automatique à l'attaque, alors que le défenseur a fait son travail correctement. Sans parler du fait qu'une telle décision peut faire dégénérer un match car le défenseur se sentant lésé, vient vous dire ce qu'il pense de vous et ensuite vous jetez un flag pour une C.N.S. etc. etc.

Il faut au maximum tout faire pour éviter ces pénalités « fantômes ».

Olivier VALONGO d'après une idée parue dans Referee Magazine.



PROBLEMATIQUE DU MOIS Violation vs Faute (1/2)

La règle identifie deux formes d'infractions : les fautes et les violations.

Une faute est une infraction pour laquelle les arbitres appliquent des pénalités. Dans tous les cas, sauf deux, une pénalité entraîne une perte de yardage et peut également comprendre une perte de tenu (qui est en fait une perte du droit à rejouer le tenu).

Une des deux exceptions est la faute commise par un receveur éligible à l'origine de A qui sort volontairement en touche puis revient pour toucher une passe avant légale. Cette pénalité entraîne simplement une perte de tenu, appliquée au point précédent.

L'autre exception est le rejet intentionnel qui permet d'éviter de perdre du terrain. Dans ce cas la perte de tenu s'applique depuis le point ou la passe est effectuée. Cela revient à traiter cette phase comme un « sack » de la défense. Cette faute peut, comme n'importe quelle autre faute, être annulée par une faute commise par l'adversaire.

D'autre part, une violation n'entraîne pas de pénalité. Elle peut en revanche coûter un temps mort d'équipe ou donner à l'adversaire le privilège de prendre la balle à un point avantageux.





BLAGUE

Un jeune novice arrive au monastère.

La tâche qui lui est assignée est d'aider les autres moines copistes à recopier les anciens canons et règles de l'église.

Il remarque directement que ces moines effectuent leur travail à partir de copies et non des manuscrits originaux.

Il va immédiatement voir le Père abbé, lui faisant remarquer que si quelqu'un fait une petite erreur dans une copie, elle va de ce fait, se propager dans toutes les copies ultérieures.

Le Père abbé lui répond: "Cela fait des siècles que nous procédons ainsi, que nous copions à partir de la copie précédente. Mais ta remarque est très pertinente, mon fils. Aussi irai-je vérifier moi-même les originaux dès demain".

Le lendemain matin, le Père abbé descend dans les profondeurs du sous-sol du monastère, dans la cave voûtée où sont précieusement conservés manuscrits et parchemins originaux.

Cela fait des siècles que personne n'y a mis les pieds et que les scellés des coffres sont intacts.

Il y passe la journée entière, puis la soirée, puis la nuit, et ce, sans donner signe de vie.

Le temps passe et l'inquiétude grandit. A tel point que le jeune novice décide d'aller voir ce qui se passe.

Il descend et trouve le Père abbé complètement hagard, les vêtements déchirés, le front ensanglanté, se cognant sans relâche la tête contre le mur de pierres vénérables.

Le jeune moine se précipite et demande:

- Père abbé, que se passe-t-il donc ?

- Aaaaaaaaaaaaaahhhh...Les idiots !

- Quels idiots ? demande le jeune moine.

- Mais quels IDIOTS ! C'était vœu de "charité"... et pas de "chasteté" !



PROBLEMATIQUE DU MOIS

Violation vs Faute (2/2)

Les violations qui conduisent à la perte d'un temps mort concernent :

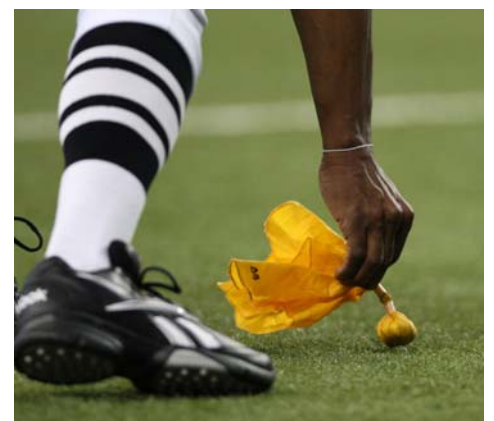
- équipement obligatoire non porté,
- équipement illégal,
- conférence avec un entraîneur lorsque l'interprétation de l'arbitre principal n'est pas inversée,

Celles qui donnent un privilège à l'équipe adverse sont :

- toucher illégalement un coup de pied d'engagement ou un coup de pied de mêlée par l'équipe qui botte,
- rabattre un coup de pied de mêlée dans la zone d'en-but par l'équipe qui botte.

Les violations pour toucher illégalement et rabattre méritent quelques précisions. Toucher illégalement un coups de pied donne l'opportunité à l'équipe qui reçoit de prendre la balle à n'importe quel point de touché illégal, peut importe quelle équipe est en possession de la balle à la fin du tenu. Ce privilège est cependant annulé en cas de fautes s'annulant ou d'acceptation par l'une ou l'autre équipe d'une pénalité.

La violation qui consiste à rabattre la balle dans la zone d'en-but autorise l'équipe qui reçoit à choisir un « touchback » comme option. Cette violation st un cas particulier pour deux raisons : ce n'est pas une faute, contrairement à tous les autres cas de balle rabattue dans la zone d'en-but, et nue pénalité acceptée n'abolit pas le privilège de l'équipe qui reçoit de prendre un « touchback » comme option.



Pour finir, il faut noter que les violations n'annulent pas des fautes. Aucun flag ne doit être jeté en cas de violation, puisqu'aucune faute n'a été commise !

Stéphane LASCOURS

D'après le Redding Study Guide 2009-10



RESULTATS MARS

Q1- b : 1^{ère} et 10 pour B sur les 25 yards de A. Le résultat du jeu serait 1^{ère} et 10 pour A sur ses 42 yards, du fait que B75 a été le premier joueur à toucher la balle après qu'elle ait franchit la zone neutre. La zone neutre est étendue de trois yards pour le bloc d'un coup de pied bas. Dans les autres cas la zone neutre n'est pas étendue. A64 fait une interférence sur B75, puisque celui-ci avait l'opportunité de recevoir un coup de pied. La pénalité de 15 yards est appliquée du point de faute. Si aucun joueur n'était à proximité de B75 ce serait 1^{ère} et 10 pour A sur ses 42 yards.

Q2- a : 1^{ère} et 10 pour B sur les 34 yards de A. Quand un signal d'arrêt de volée est fait, et que le joueur rate la balle, celui-ci conserve l'opportunité pour compléter la réception. S'il contrôle la balle, celle-ci sera remise en jeu à l'endroit où il l'a touchée initialement. La pénalité de 10 yards pour la saisie de B66 est appliquée à l'endroit où le coup de pied prend fin, soit sur les 39 yards de A. La pénalité de 15 yards pour le plaquage d'A87 est appliqué à partir du point de fin de l'application de la saisie, soit sur les 49 yards de A.

Q3- c : 1^{ère} et 10 pour B sur ses 13 yards. La balle est remise en jeu au point de fumble, car la règle sur les fumbles lors des 4èmes tenus s'applique sur ce type de jeu. Règles 2-10-1 et 4-1-3.

Q4- b : Faute de balle vivante. La balle doit être placée sur la ligne des 30 yards. La balle doit être mise en jeu sur la ligne des 30 yards. C'est une faute de balle vivante. Règle 6-1-2-Pen. La faute pourra être appliquée à la fin du coup de pied si la balle appartient à B ou au point précédent.

Q5- b : 3^{ème} et 1 pour A sur ses 38 yards. Du fait que B retombe sur la ligne de touche, il est en dehors du terrain. La balle est donc sortie en touche au-delà du point de fumble. On remet la balle au point de fumble et la balle sera pour A. Règles 2-2-5b, 4-2-3, 7-2-4b-1.

TEST AVRIL

Q1 – 1^{ère} et 10 pour A, sur ses 20 yards. A13 fait une passe avant, à partir de ses 15 yards vers A32 qui est placé sur ses 18 yards. Avant que la passe soit lancée A81 bloque B52 sur les 25 yards de A. A 32 court et est plaqué sur ses 35 yards.

- a – 1^{ère} et 10 pour A sur ses 35 yards
- b – Passe interférence offensive. 1^{ère} et 20 pour A sur ses 10 yards
- c – Passe interférence offensive. 1^{ère} et 17,5 pour A sur ses 12,5 yards

Q2 – 4^{ème} et 10 pour A, sur ses 20 yards. A est en formation de coup de pied. A25 est en mouvement (motion) illégal au snap. Le juge de ligne jette un flag et siffle avant que le punteur A8 qui est sur ses 10 yards ait pu botter la balle.

- a – B décline la pénalité et le jeu suivant sera 1^{ère} et 10 pour B sur les 10 yards de A
- b – Coup de sifflet intempestif et on rejoue le jeu
- c – B décline la pénalité et A peut choisir entre rejouer le tenu ou prendre le résultat du jeu

Q3 – 3^{ème} et 7 pour A sur les 35 yards de B. A32 court et le juge de chaîne doit éviter l'entraîneur principal de A qui est sur la ligne de touche de son équipe au niveau des 25 yards de B. Auparavant la touche avait déjà été avertie pour un jeu similaire. A32 continue à courir et marque le T.D. Dans la zone d'en but A32 « Spike » jette la balle au sol.

- a – TD accordé et B a l'option d'appliquer les deux pénalités sur la transformation, soit sur le kick off suivant, soit une pénalité appliquée sur la transformation et l'autre sur le kick off
- b – Gêne sur la touche. Le TD est refusé. Application des deux pénalités à partir du point de faute, soit 20 yards de pénalité à partir des 25 yards de B
- c – Le T.D. est accordé et B ne peut choisir l'application que pour la C.N.S. La gêne sur la touche étant obligatoirement appliquée sur la transformation

Q4 – Transformation à 2 points pour A. Le receveur éligible A82 bloque le défenseur B34 dans la zone d'en but. La passe avant de A13 vers A85 qui est dans la zone d'en but est complétée.

- a – Si la pénalité est acceptée elle sera appliquée sur le kick off suivant
- b – Sur les transformations, une passe interférence offensive implique une perte du tenu et donc il n'y a pas de score
- c – Si la pénalité est acceptée, elle sera appliquée du point précédent, 15 yards de pénalité et le tenu est rejoué

Q5 – Mécaniques ! Juste avant qu'A31 qui court le long de la touche, ne sorte en touche, celui-ci est saisi par la grille. Le juge de chaîne et le juge de côté jettent un flag. Le juge de ligne de l'autre côté du terrain jette également un flag pour la même faute.

- a – Le juge de ligne n'a pas à jeter un flag lorsque le jeu est à l'opposé
- b – Le juge de ligne a bien fait de jeter le flag même si c'était à l'opposé du jeu
- c – Le juge de côté n'aurait pas du jeter son flag, car le coureur n'était pas sa clé initiale

