

REF NEWS

newsletter des arbitres
de football américain

newsletter # 16

Juin 2011

SOMMAIRE

Edito	page 01
Casque de diamant	page 01
Saison D1&D2	page 02
EFAF/IFAF	page 03
Infos CRA	page 04
Orage	page 04
Honigs	page 07
Problématiques	page 08
Test mensuel	page 09



Anniversaires

Frédéric CAPRARO	09/06/88
Sébastien PLISSON	19/06/74
Jean-Do ROSSIO	25/06/57
Olivier LEBRAUD	29/06/68
Fabio BENNOUAT	29/06/88

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 :

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

EDITO

Nous entrons dans le dernier mois de la saison régulière, avec les play-offs et play-downs D1&D2 et finales Cadet et D3. Les finales J9 et J11 ont eu lieu lors du dernier week-end de mai.

Cette saison a une nouvelle fois été pleine de rebondissements et je vous remercie tous pour votre collaboration et votre disponibilité.

Toutes les finales restant à venir seront arbitrées par des équipes fédérales, allant de 5 à 7 membres, en fonction des catégories, des destinations et des disponibilités des uns et des autres.

Les rencontres de play-downs seront arbitrées comme celles de la saison régulière.

Juan PEREZ CANTO

Responsable des Arbitres



XVIIème Casque de Diamant

La Finale du Championnat de France Elite de Football Américain aura lieu le **SAMEDI 18 JUIN 2011** (coup d'envoi à 15h, ouverture des portes à 11h30) au **STADE CHARLETY**.

L'**ENTREE** sera **GRATUITE** pour tous !

Venez nombreux assister à un match riche en spectacle, suspens et émotion, où les deux meilleures équipes du championnat Elite 2011 s'affrontent pour le titre de Champion de France. Profitez également des nombreuses animations (match flag en lever de rideau, stands, cheerleaders...) et de notre tirage au sort avec un voyage aux Etats-Unis et de nombreux lots à gagner).



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,,>

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

BONUS VIDEO

A consommer sans modération...

http://www.youtube.com/watch?v=hzJOlpSwweM&feature=youtu_gdata_player

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



SAISON D1&D2

Je vous remercie de votre disponibilité et de votre réactivité tout au long de la saison.

Le mail du lundi aux équipes que nous devons arbitrer le week-end suivant est parfois oublié, malgré le fait que certaines équipes ne répondent toujours pas, mais elles sont peu nombreuses, ainsi que certains arbitres qui ne le font pas systématiquement : messieurs, merci de le faire à chaque fois, les équipes l'attendent.

De la même manière, le fonctionnement avec les rapports d'entraîneur est maintenant bien rodé, avec toutefois quelques oublis ou incompréhensions.

Par contre, le renseignement des rapports de fautes n'est pas systématiquement fait et demande des relances afin de se mettre à jour. Mais pour une première saison de mise en place, cela s'est relativement bien passé et je vous remercie pour votre implication.

Les rencontres d'avant match avec un entraîneur et un capitaine de chaque équipe ne sont pas faits à chaque fois, ou leur contenu est complètement dilué, merci donc de vous ressaisir pour la saison prochaine. Quelque soit le niveau de l'arbitre principal, ARI ou ARN, le contenu n'est pas respecté vis-à-vis du guide D1&D2. Les discours de quelques minutes dans les vestiaires ne portent leurs fruits que si les actes correspondent à la teneur des propos. Il est essentiel que tous les acteurs puissent se parler avant, pendant et après le match, dans le calme et le respect mutuel.

Un bilan concernant la logistique de nos titres de transport et de nos hébergements est en cours de réalisation et vous sera présenté une fois finalisé. J'attire encore une fois votre attention sur le fait de prendre et d'envoyer les factures des hôtels à la FFFA.

Juan PEREZ CANTO

CHAMPIONNATS D'EUROPE Junior

Initialement prévus à Tarragona, les Championnats d'Europe Junior auront lieu à Séville. La compétition reste donc en Espagne et ne change pas de date.

Les Français défendront donc leur chance du 28 août au 1er septembre prochain sous el soleil ibère !



EUROBOWL

Dracs de Badalone 10 - **62 Spartiates**
Pas de représentants français

Spartiates 66 - 08 Dracs de Badalone

S. PLISSON, T. FONSECA, O. VALONGO, Y. SOUHY

Swarco Raiders Tyrol 41 - 06 Spartiates
Pas de représentants français

Graz Giants 41 - 24 Carlstad Crusaders
S. MONMERQUE, T. FONSECA, Y. SOUHY

EFAF CUP

Black Panthers 13 - **16 Black Hawks de Prague**
T. FONSECA, P. HUNKELER, S. LASCOURS

Sollerod Gold Diggers 40 - 16 Cougars
O. VALONGO

Cougars 81 - 7 Jets de Coventry
S. PLISSON, T. FONSECA, Y. SOUHY (représentant anglais)

Rhinos de Milan 18 - **28 Black Panthers**
A. ROGER

Calanda Broncos 42 - 00 Pioners Hospitalet
O. VALONGO, P. HUNKELER, Y. SOUHY

Amsterdam Crusaders 27 - 19 Valencia Firebats
S. MONMERQUE, J. PEREZ CANTO

Black Panthers 22 - **35 Kragujevac**
A. ROGER, P. HUNKELER, S. MONMMERQUE, J. PEREZ CANTO



PHASES FINALES FFFA

Le verdict est tombé à la fin d'une saison régulière et des phases finales, félicitations aux équipes qui sont arrivées jusqu'à la finale, et bien entendu au vainqueur :

Cadet - **Météores 21** vs 06 Argonautes

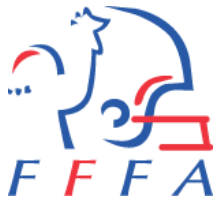
Junior à 9 - **Black Panthers 27** vs 20 Chevaliers

Junior à 11 - **Spartiates 20** vs 07 Dauphins

D3 - Ours vs Caïmans, le 12 juin à 14h

D2 - Molosses vs Kangourous, le 11 juin à 20h

D1 - Flash vs Centaures, le 18 juin à 15h



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



IL Y A DE L'ORAGE DANS L'AIR (1/4)

Comment se Préparer pour déceler, prévenir et résoudre les bagarres...

Une bagarre est-ce obligatoirement une lutte physique ? Lorsque vous analysez les facteurs qui déterminent une bagarre, vous devez vous préparer à la façon de prévenir ou gérer une bagarre si elle a déjà commencé.

Aussi bizarre que cela puisse paraître, vous devez avant tout prendre du recul et vous poser la question « Qu'est-ce qu'une bagarre » ?



IL Y A DE L'ORAGE DANS L'AIR (2/4)

Comment se Préparer pour déceler, prévenir et résoudre les bagarres...

Votre première réaction est de vous dire que si certains joueurs jouent avec leurs poings, une bagarre a commencé. Pas nécessairement. Que penser si aucun d'entre eux ne s'associent ? Que penser si c'est juste une main ouverte, une sorte de claquer sur le côté du casque ?

Il y a des degrés nécessaires au contact, pour être certain qu'une bagarre s'est déclenchée. Toutefois, dans le sport, le mot flagrant est le plus approprié. Selon les règles, l'acte doit être volontaire et flagrant. Il y a bien entendu, des conséquences graves pour les joueurs, entraîneurs et équipes. Il faut donc rester prudent dans notre façon de procéder. Il est évident, qu'avant un match, vous ne vous dites pas qu'il va y avoir une bagarre, mais soyez malgré tout préparé à cela. Incorporez dans votre conférence d'avant match, la façon de prévenir et gérer une bagarre. Discutez avec les autres arbitres, pour savoir s'il y a des tensions entre les deux équipes, ou si certains joueurs ont la rancune tenace entre eux.

Une autre considération à prendre en compte, est lorsqu'une équipe a un joueur « excité ». Si tel est le cas, il sera une cible pour l'autre équipe. Celle-ci fera le maximum pour amener ce joueur dans des situations où il perdra son self contrôle. Essayez de connaître quels sont les leaders dans chaque équipe (en règle générale les capitaines) et utilisez-les à votre avantage, dès que le match commence. N'hésitez pas dès que vous sentez qu'il commence à y avoir des actions « limites » à dire « Numéro 32, dites à vos joueurs que les coups de coude sur le casque, ou autres poussettes à la fin des placages, ne servent à rien et sont à la limite de la légalité et ne seront plus tolérés. Nous veillerons à cela. Prévenez vos joueurs ». De même, quand vous avez plusieurs joueurs d'une même équipe, qui viennent se plaindre à vous des agissements douteux d'un seul joueur dans l'équipe adverse, n'hésitez pas, lors d'un arrêt de jeu, de parler avec vos arbitres, pour leur demander de surveiller ce joueur. A coup sûr, à un moment donné il va aller plus loin, car il pense être « invisible ». Attention tout de même à comprendre ce qui se passe réellement. Toutes ces petites choses peuvent éviter que cela ne dégénère et montrent que vous êtes présents.



A la conférence d'avant match, assignez des rôles à chaque arbitre.

Décidez qui doit contrôler les lignes de touche, quel arbitre sera chargé de noter les numéros des joueurs tentés d'aller se mêler à la bagarre, et ceux qui seront chargés de calmer les belligérants au milieu. Une fois les éléments de la rupture de la bagarre en place, se posent ensuite des questions distinctes.

- Vous mettez vous au milieu de la mêlée pour saisir les joueurs et les séparer ?
- Prenez vous du recul et attendez vous que cela se passe ?



IL Y A DE L'ORAGE DANS L'AIR (3/4)

Comment se Préparer pour déceler, prévenir et résoudre les bagarres...

Votre rôle n'est pas seulement de séparer les joueurs. Vous devez faire très attention et essayer au maximum à réduire les dommages et protéger les joueurs et vous-mêmes. N'oubliez jamais que vous **êtes essentiel au jeu** et être blessé n'est pas le but du jeu.

Une fois que la tension est retombée, l'essentiel est de garder votre calme et rester « zen ». Vous devez éviter que les dégâts se répandent comme une tâche d'huile.

Pendant que vous voulez rester en retrait d'un contact avec un joueur, ou entraîneur, parfois il vous incombe de le saisir ou de le retenir pour éviter une nouvelle agression. Gardez en mémoire les mots « *calme-zen* » avec votre obligation d'assurer la sécurité des joueurs.

Si des joueurs plus costauds que vous, veulent vraiment en découdre, ne vous mêlez pas à eux et restez en retrait. Evitez que les autres joueurs viennent se mélanger à eux. Notez les numéros des intervenants et prenez ensuite une décision. Un peu comme le font les arbitres de hockey sur glace. Surtout **évitez de vous faire blesser**.



Beaucoup de joueurs ne veulent pas entrer dans la bataille. Leurs actions peuvent être poussées par le fait de vouloir « laver leur honneur » et sauver la face. Mettez vous face à eux, et avec une voix ferme et courtoise **ordonnez-leur** de rester à leur place et revenir sur la touche.

Si vous êtes obligés d'expulser un joueur, expulsez le après avoir réfléchi et prenez la décision avec le reste de l'équipe, en gardant le bon sens en tête.

Si un joueur de ligne a donné un grand coup de poing, qui a engendré la bagarre, il y a des chances pour que des signes avant-coureurs aient démontré une certaine « agitation » dans la ligne ou entre certains joueurs. Si vous expulsez un joueur d'un côté, il y a des chances pour qu'un joueur de l'équipe adverse soit également expulsé.

Une fois que vous avez une vraie bagarre, vous devez vous occuper des expulsions. Centralisez toutes les informations de la part des autres arbitres, pour être certain de qui est engagé dans la bagarre et qui vous devez, ou pas, expulser. Ne vous fiez pas uniquement à la dernière vision juste au moment où la bagarre démarre. Ne vous précipitez pas dans votre décision, laissez les entraîneurs et les joueurs sur leur touche. Faites attention aux joueurs, ou entraîneurs qui sont entrés pour séparer les joueurs. Faites preuve de bon sens.

Une fois toutes les informations recueillies, décidez qui doit être expulsé. Faites les gestes, calmement au milieu du terrain et dites à chaque arbitre de touche, de prévenir les entraîneurs que le ou les joueurs expulsés doivent quitter l'aire de jeu, c'est-à-dire aller au minimum derrière la main courante ou dans les tribunes.



IL Y A DE L'ORAGE DANS L'AIR (4/4)

Comment se Préparer pour déceler, prévenir et résoudre les bagarres...

Une bagarre a des conséquences graves pour tous les participants, joueurs, entraîneurs et arbitres. Ne négligez rien lorsque vous rédigez votre rapport. Il est des plus important de noter uniquement ce que vous avez vu et qui est avéré, uniquement des faits, aucun jugement ou supputation ne doit être rédigée. Si vous n'êtes pas certain, alors ne notez rien concernant le fait en particulier. Pour les matchs suivants, soyez vigilants et rappelez vous quels ont été les premiers signes que vous avez peut être négligés et qui ont ensuite déclenché la bagarre. Demandez à vos collègues de « fermer » le jeu et qu'ils n'hésitent pas à montrer leur présence. Cela vous évitera beaucoup de problèmes.

Une fois le match terminé, le travail n'est pas fini pour vous. Il y a le rapport d'incident à renseigner. Essayez, une fois dans les vestiaires, de bien récupérer les informations, de la part de l'équipe d'arbitrage. Laissez chaque arbitre s'expliquer et décrire ce qu'il a vu. Ainsi l'équipe d'arbitrage pourra avoir une version complète de l'incident. Discutez avec chaque collègue, de ce qu'il a fait et pourquoi il a réagi ainsi. En fonction de la gravité des faits, une simple annotation sur la feuille de match est suffisante, mais si nécessaire, il faudra renseigner un rapport d'incident, avec la vérification des faits et des éléments rapportés par chacun des arbitres présent.

La conférence d'avant match était sur ce que chaque arbitre « devait » faire. Le débriefing d'après match est sur ce que chaque arbitre « a fait ».

Sur une idée parue dans Referee MAGAZINE

Adapté par Olivier VALONGO



PARTENARIAT HONIG'S Europe

Honig's est fournisseur d'articles pour les arbitres de sports américains depuis de nombreuses années.

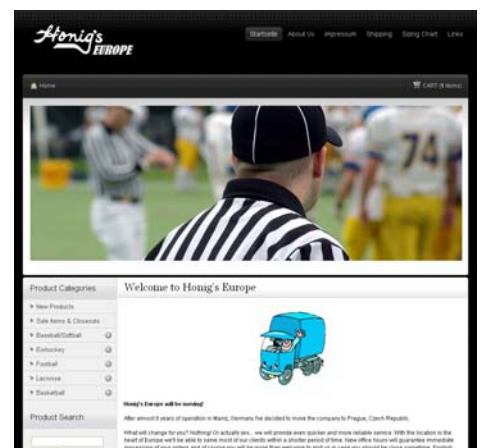
Suite aux récentes négociations entamées avec l'antenne européenne, nous avons le plaisir de vous annoncer les conditions particulières consenties par la firme américaine aux arbitres internationaux, nationaux et régionaux français.

Une réduction automatique de 10% est appliquée aux commandes individuelles et une réduction plus importante pourra être négociée en cas de commande groupée importante.

La possibilité d'étendre ce partenariat à l'ensembles des arbitres en France sera également étudiée.

Pour tout renseignement, contactez Stéphane LASCOURS—slasc@free.fr

www.honigs-europe.com





PROBLEMATIQUE DU MOIS

Pile ou face ?

Le tirage au sort (TOS) est un moment particulier dans une rencontre, surtout pour l'Arbitre Principal. Première action « officielle » lors d'une rencontre il doit être réussi par celui qui l'anime, car tous les regards convergent vers lui...

Le TOS est décrit avec précision dans le livre des mécaniques. En fonction du nombre d'arbitres le rôle de chaque officiel varie. Mais le travail de l'Arbitre Principal et du Juge de Mêlée, seuls arbitres présents au centre du terrain est bien défini.

Pour faciliter le placement des capitaines (4 au maximum pour chaque équipe lors du TOS), l'Arbitre Principal peut demander aux juges de touche de placer un capitaine sur la ligne des 50 yards et les trois autres en ligne en direction d'une ligne d'en-but. Ils n'ont plus qu'à rejoindre (ou accompagner à 4 et 5) l'Arbitre Principal sur la ligne des 50 yards.



Une fois arrivés à hauteur des deux arbitres il est demandé aux capitaines de l'équipe visiteuse de venir serrer la main à ceux de l'équipe locale qui sont restés immobiles. C'est éventuellement aussi l'occasion pour les arbitres de serrer la main des capitaines. Mais si vous saluez une équipe, saluez l'autre !

Une fois replacés l'Arbitre Principal pourra utilement rappeler quelques points (particularités : du terrain, du temps de jeu...). Inutile de refaire la réunion d'avant-match. Allez à l'essentiel !

Après avoir montré les deux côtés de votre pièce au capitaine de chaque équipe le plus proche, demandez le choix à celui de l'équipe visiteuse. Lancez alors la pièce. Une fois en l'air le Juge de Mêlée répètera le choix. Rattrapez la pièce, surtout en cas de mauvais temps pour éviter toute contestation si la pièce reste sur la tranche.

Il vous reste à annoncer le résultat aux capitaines et à leur demander leur choix. Après avoir placés les capitaines dos à la zone d'en-but qu'ils vont défendre finissez votre annonce puis renvoyez-les vers leur touche et notez le résultat du TOS.



Si vous disposez d'un micro, vous pourrez l'utiliser pour annoncer le résultat du TOS pour accompagner votre gestuelle à la fin de la procédure.

Il est aussi possible de faire participer une ou plusieurs personnes extérieures à la rencontre. Dans ce cas la pièce sera pas lancée par l'Arbitre Principal, mais par un des invités.

A cette occasion des photographes et des cameramens peuvent être acceptés sur le terrain.

Si des hymnes doivent être joués, elles le seront normalement après le TOS et avant le coup d'envoi.

Et pour finir attention lorsque vous lancez la pièce : <http://youtu.be/x30zecUWhMc>



RESULTATS MAI

Q1- c : Les deux fautes s'annulent. Le jeu est rejoué. Du fait que la balle a d'abord touché le sol le signal d'arrêt de volée de B31 est illégal. Malgré tout B ne pourrait pas avancer la balle. L'action d'A28 de rabattre la balle est illégale. Les deux fautes s'annulent. De plus en raison de ce signal d'arrêt de volée B perd l'option de prendre la balle au point de toucher illégal. Règles NCAA 6-1-3b et c, 6-5-3, 9-4-1c

Q2- b : Balle rabattue illégalement. La pénalité est appliquée sur les 30 yards de A. On revient au point de fumble. 15 yards de pénalité. Règle NCAA 2-10-3, 9-4-1c Pén

Q3- a : Passe interférence. Règle 2-32, 7-3-9f, 9-1-6. Dans la règle seule pour cette faute il est spécifié qu'il faut un contact physique pour qu'il y ait faute

Q4- b : B28 est coupable d'un usage illégal des mains. 1^{ère} et 10 pour A sur ses 30 yards. Du fait que la passe était inattrapable on signalera un usage illégal des mains de la défense. Règle 9-3-4-é Pen

Q5- a : 1^{ère} et 10 pour B sur ses 15 yards. La faute de B55 intervient pendant la course de B44. La fin de la course de B44 est la zone d'en but. Le point de base se trouvant dans la zone d'en but de B. Le point d'application sera donc la ligne d'en but. Si B44 avait été plaqué dans la zone d'en but, alors le point de base aurait été sur les 20 yards de B

TEST JUIN

Q1 – 4^{ème} et 11 pour A sur ses 27 yards. Le centre se place, comme toute l'équipe et repositionne légèrement la balle vers l'avant. Il essaie ensuite de la snapper. Au moment où le centre va pour lâcher la balle, B52 traverse la zone neutre et fait tomber la balle. B48 la recouvre immédiatement.

a – B52 est coupable d'un hors jeu de défense. 5 yards de pénalité, 4^{ème} et 6 pour A sur ses 32 yards

b – Snap illégal. Faute de balle morte. 4^{ème} et 16 sur les 22 yards de A

c – Snap illégal. Faute de balle vivante. B peut décliner la pénalité et conserver la balle. 1^{ère} et 10 pour B sur les 27 yards de A

Q2 – 4^{ème} et 6 pour A sur ses 10 yards. A56 est pénalisé pour une saisie sur ses 8 yards au moment où A18, le punter reçoit la balle. B32 fait un signal légal d'arrêt de volée sur les 50 yards. Après que la balle soit déclarée morte, B56 est pénalisé pour faute personnelle.

a – Les pénalités s'annulent et le tenu est rejoué

b – B décline la pénalité de A. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 35 yards

c – B accepte la pénalité de A. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 45 yards

Q3 – 2^{ème} et ligne d'en but pour A sur les 8 yards de B. A7 fait une passe arrière pour A32, positionné sur les 10 yards de B, quand voyant qu'il ne pouvait se saisir de la balle tombée au sol, la rabat vers l'avant, vers A42. Celui-ci la récupère et marque.

a – Balle rabattue illégalement. La pénalité est appliquée du point de faute, soit aux 10 yards. Ce sera 2^{ème} et ligne d'en but sur les 25 yards de B

b – Balle rabattue illégalement. La pénalité est appliquée du point précédent. Ce sera 2^{ème} et ligne d'en but sur les 23 yards de B

c – Balle rabattue illégalement. Perte du tenu au point de faute et 5 yards de pénalité. Ce sera 3^{ème} et ligne d'en but sur les 15 yards de B

Q4 – Coup de pied d'engagement. La balle rebondit sur l'épaule de B18 sur ses 3 yards. La balle est presque immobile sur les 2 yards de B, quand B18 dans sa précipitation pour la récupérer, touche la balle sans la contrôler. La balle roule dans la zone d'en but et sort par la ligne de fonds.

a – Touchback. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 20 yards. Le jeu continuant à être un coup de pied

b – 1^{ère} et 10 pour B, sur ses 3 yards, endroit où B a touché la balle en premier

c – Safety. B18 a donné une nouvelle impulsion à la balle

Q5 – 4^{ème} et 15 pour A sur ses 35 yards. A16 fait un punt. B46 se saisit de la balle sur ses 15 yards et court jusqu'aux 32 yards de A, où il fait un fumble. A69 récupère la balle et l'avance jusqu'à ses 45 yards où il la perd de nouveau. B22 la récupère sur les 48 yards de A, où il est immédiatement plaqué. A66 a été pénalisé pour saisie avant que la balle ne soit bottée.

a – 1^{ère} et 10 pour B sur les 38 yards de A

b – B décline la pénalité pour conserver la balle. 1^{ère} et 10 pour B sur les 48 yards de A

c – 1^{ère} et 10 pour B sur les 42 yards de A, endroit du premier fumble

