

REF NEWS

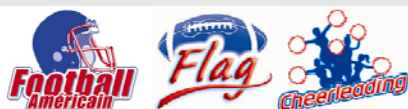
newsletter des arbitres
de football américain

newsletter # 19

Décembre 2011

SOMMAIRE

Edito	page 01
Formation	page 01
Problématique	page 03
Pyramide	page 05
Etudier la règle	page 06
Statut	page 07
Test Mensuel	page 08
Cahier spécial #4	page 1
Cahier spécial #5	page 1



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

Tout d'abord, nous sommes à l'approche des fêtes de fin d'année, et je tiens à vous souhaiter de très bonnes fêtes en compagnie de vos familles et de vos êtres chers.

La saison sportive est lancée avec l'entrée en lice depuis le mois de novembre des compétitions J9, J11 et D3, ainsi que les rencontres amicales sous forme de plateaux ou de matchs pour les cadets.

Les stages ARC D1&D2 sont terminés depuis le week-end dernier, la liste fédérale sera finalisée en suivant.

Des problèmes sont rencontrés pour l'impression des feuilles de licenciés via l'extranet, une des solutions de repli, en attendant la mise à niveau, est l'utilisation de la feuille ancien modèle.

Il est essentiel que les résultats soient remontés aux ligues puis à la fédération afin de mettre à jour les différents classements sur le site fédéral, seul classement officiel de toutes nos compétitions, mise à part pour la première phase cadet qui ne comporte aucun classement. Voir par ailleurs.

Les livres des règles et des mécaniques sont finalisés et ont été transmis aux CRA et aux arbitres ARR, ARN et ARI. A la suite de nombreuses interrogations, des explications et éclaircissements ont été amenés par la DTN pour les restrictions du jeu à 9, voir par ailleurs, concernant le bloc sous la ceinture et la pression sur le quart arrière, la 2^{ème} phase du championnat commençant en janvier.

Conformément à la loi du 10 octobre 2006, « Statut social et fiscal des arbitres », nous, arbitres, juges ou délégués, sommes tenus de tenir à jour un tableau récapitulatif des sommes, primes et autres frais. Lire par ailleurs.

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.fffa.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@fffa.org

ANNIVERSAIRES

Yoann LABROUVE	03/12/85
Thomas DUTRIEUX	06/12/78
Freddy NAYAGON	14/12/81
Stéphane LASCOURS	16/12/75
Christophe DISANT	17/12/75
Juan PEREZ CANTO	22/12/65
Tony FONSECA	23/12/66
Pierre CHALIN	23/12/81
Quentin LEFUR	25/12/86
Fabien GAUTIER	26/12/66
Yannick CHRISTOPHE	27/12/79
Pierre PAGNON	28/12/60
Philippe TROCHET	29/12/63
Guillaume BERTOSSI CHAZEIRAT	30/12/69



Formation ARC D1&D2

Les formations ARC D1 & D2, qui se sont déroulées sur le mois de novembre, ont été suivies par 115 ARC. Il reste 2 stages afin de clôturer ces formations et finaliser la liste fédérale.

La saison dernière, ils étaient au nombre de 155. Cette différence s'explique en partie par la mise en place du cursus ARR, puisque 30 le sont ou sont en passe de le devenir.

Leurs adresses mails leur ont été demandées afin de pouvoir les suivre tout au long de la saison par un arbitre national. En effet, un arbitre sera affecté sur les différentes équipes afin d'être la porte d'entrée des ARC D1&D2 pour toute question qu'ils auraient concernant les règles de jeu et les mécaniques. Leur responsable de club sera systématiquement mis en copie afin d'assurer la transmission des informations.

12/11/11	Evry	6 Corsaires, 3 Gladiateurs, 3 Pygargues, 3 Templiers
12/11/11	Le Mans	3 Caïmans, 7 Chevaliers
13/11/11	Avignon	4 Argonautes, 5 Centurions, 5 Hurricanes, 1 Canonniers
26/11/11	St Ouen L'Aumone	5 Cougars, 3 Gaulois, 4 Spartiates, 2 Templiers, 3 Gladiateurs, 1 Météores
26/11/11	Cannes	5 Iron Mask, 4 Dauphins, 3 Canonniers, 1 Centurions
26/11/11	Pessac	3 Kangourous, 3 Ours
04/12/11	Clermont Ferrand	5 Black Panthers, 2 Centaures, 5 Giants, 8, Servals
04/12/11	La Courneuve	3 Flash, 4 Météores, 6 Molosses, 3 Templiers, 1 Caïmans, 1 Gaulois



Formation ARR

5 Ligues ont reçu la délégation des supervisions des candidats ARR inscrits au cursus conformément à la mise en place des cahiers des charges D1, D2 et D3 : AQT, IDF, PACA, RHA et

NPC. Cela représente une quarantaine de candidats. Ces supervisions seront réalisées sur les rencontres amicales de la première phase cadet, rencontres ou plateaux sans enjeu sportif.

Après les 20 candidats du Junior Bowl III de Vichy, d'autres collègues sont venus rejoindre le corps des ARR, les supervisions étant toujours en cours, elles seront finalisées avant la fin de l'année :

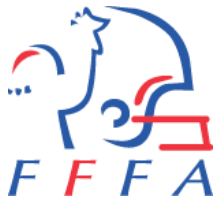
IDF : 11 validés, et 9 sont en cours

RHA : 4 validés, et 7 sont en cours

PACA : 3 validés, et 4 sont en cours

AQT : 5 sont en cours

NPC : 1 validé, 1 en cours



PROBLEMATIQUE DU MOIS (1/3)

BRUTALITE SUR LE PASSEUR

1 – Que dit la règle

9-1-2-o : « Aucun défenseur ne chargera ou ne projettera au sol le passeur lorsque de toute évidence la passe aura été effectuée. Il s'agit d'une brutalité sur le passeur et la pénalité est appliquée à partir du point de fin de la dernière course si celle-ci prend fin au delà de la zone neutre et s'il n'y a pas de changement de possession d'équipe pendant le tenu. »

Définitions :

- Passeur : ARTICLE 5. Le passeur est le joueur qui lance une passe avant légale. Il est passeur à partir du moment où il lance la balle jusqu'à ce que la passe soit réussie, ratée, interceptée ou qu'il se déplace pour participer au jeu.

2 – Dans la pratique

Il se peut que le défenseur pris dans son élan percute le passeur alors que la balle a déjà quitté le bras du passeur, si après sa deuxième foulée (après que la balle soit lancée) le défenseur percute le passeur, on peut estimer que le défenseur percute volontairement le passeur. Si le défenseur percute le passeur dans sa première ou deuxième foulée, on peut considérer qu'il est dans son élan. Maintenant tout contact du défenseur au niveau de la tête du passeur est considéré comme une brutalité, le fait d'aller contacter directement à la tête ne peut pas être considéré dans « l'élan ».

3 – Pénalité

La pénalité est « Brutalité sur le passeur » 15 yards appliqués au point de fin de course. Et premier tenu automatique.

4 – Signaux



+



Yannick Souhy



PROBLEMATIQUE DU MOIS (2/3)

Brutalité sur le botteur/placeur

1 – Que dit la règle

Brutalité ou charge sur le botteur ou le placeur

ARTICLE 3. a. Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne heurtera en courant ni ne brutalisera le botteur ou le placeur d'un coup de pied placé.



1. Brutaliser est une faute personnelle qui met en danger le botteur ou le placeur.
2. Heurter en courant le botteur ou le placeur est une faute qui a lieu lorsque le botteur ou le placeur est déplacé de sa position d'origine mais n'est pas brutalisé.
3. Le contact incident avec un botteur ou un placeur n'est pas une faute.
4. Le botteur et le placeur doivent être protégés contre les blessures, mais si le contact a lieu au moment où, ou après qu'un coup de pied de mêlée a été touché, il n'y a pas "brutaliser" ou "heurter en courant" le botteur.
5. Le botteur d'un coup de pied de mêlée perd la protection qui lui est due en tant que botteur lorsqu'il a eu un laps de temps raisonnable pour regagner son équilibre.
6. Un joueur de défense heurtant, à la suite d'un blocage légal d'un joueur de l'équipe qui botte, le botteur ou le placeur n'est pas exempté de fautes pour "brutaliser" ou "heurter en courant" le botteur ou le placeur. Un joueur de défense heurtant, à la suite d'un blocage illégal d'un joueur de l'équipe qui botte, le botteur ou le placeur est exempté de fautes pour "brutaliser" ou "heurter en courant" le botteur ou la placeur.
7. Lorsqu'un joueur, autre que celui qui bloque un coup de pied de mêlée heurte en courant ou brutalise le botteur ou le placeur, il y a faute.
8. En cas de doute pour savoir si la faute est "heurter en courant" ou "brutaliser", la faute sera "brutaliser".

2 – Définitions

- ✓ Botteur : ARTICLE 3. a. Le botteur est tout joueur qui effectue un dégagement, un drop ou un coup de pied placé, conformément à la Règle. Il reste le botteur jusqu'à ce qu'il ait disposé d'un temps suffisant pour retrouver son équilibre.
- ✓ Placeur : b. Un placeur est un joueur qui contrôle la balle sur le sol ou sur un support. Pendant un jeu de coup de pied de mêlée, il reste le placeur jusqu'à ce qu'aucun joueur ne soit en position pour botter ou, si la balle est bottée, jusqu'à ce que le botteur ait disposé d'un temps suffisant pour retrouver son équilibre.



PROBLEMATIQUE DU MOIS (3/3)

- ✓ Coup de pied de mêlée : ARTICLE 7. Un coup de pied de mêlée effectué dans ou en-deçà de la zone neutre est un coup de pied légal réalisé par l'équipe A au cours d'un tenu donnant lieu à une mêlée, avant un changement de possession d'équipe. Un coup de pied de mêlée a franchi la zone neutre quand il a touché le sol, un joueur, un arbitre ou quoi que ce soit au-delà de la zone neutre



3 – Pénalités

Pour heurter : 5 Yards du point précédent

Pour Brutaliser : 15 yards du point précédent, premier tenu automatique



+



Yannick Souhy



La pyramide de l'arbitrage [Partie 3/4]

Ceci est la troisième partie d'un article en comportant quatre sur la pyramide de l'Arbitrage et sur les étapes qu'un arbitre doit suivre afin de progresser dans l'arbitrage et pouvoir s'affirmer.

Philosophie

Une fois les mécaniques et la connaissance des règles solidement maîtrisées, il est temps d'appliquer la philosophie.

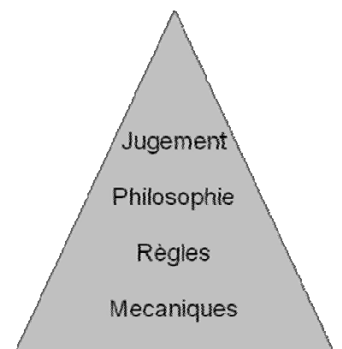
Je ne pense pas aux philosophes Grecs, même si ils auraient bien quelque chose à nous dire ou à nous apprendre sur l'arbitrage du football américain, mais plutôt à la philosophie convenue par la FFA au travers de l'expérience des arbitres de haut niveau retranscrite dans notre livre des mécaniques et transmise lors de nos différents stages de formation.

Ces philosophies nous apprennent comment gérer la règle lorsque nous avons un doute. Elles nous guideront à travers les écueils et les problématiques si nous les utilisons correctement.

Les philosophies varient en fonction des compétitions et du niveau de jeu des joueurs, tout comme en fonction du niveau et de l'expérience des arbitres.

Elles sont transmises par les formateurs et les superviseurs.

Une fois que nous serons familiarisés avec nos philosophies, il sera temps de les mettre au profit du jugement avec discernement.





Conseils pour améliorer l'étude des règles (1/2)

Pour beaucoup d'arbitres, apprendre les règles c'est un casse-tête. Cela requiert de la concentration et de la persévérance. Ci-dessous quelques conseils pour mieux appréhender les règles et la façon de les étudier.

PRIORITES

Chaque règle a un but et son importance particulière. Mais certaines règles sont plus importantes que d'autres. Pendant que vous devez vous familiariser avec les différentes réglementations, avec des banalités comme les dimensions du terrain, d'autres termes comme les violations, les pénalités ainsi que les fautes et leur application requièrent plus d'attention.

Le point de départ pour étudier les règles, est bien entendu les **définitions**.

Lire le livre des règles, sans connaître les définitions est comme commencer à lire une enquête policière à partir du milieu. Si vous ne connaissez pas les suspects - dans notre cas les définitions - les mots utilisés dans le reste du livre n'auront aucun sens. Une compréhension minutieuse des définitions vous permettra de bien appréhender le reste des règles.

COMPRENDRE L'ESPRIT ET LES INTENTIONS

Vous pouvez mémoriser un passage de la règle et le réciter machinalement à quelqu'un d'autre, mais cela ne fait pas de vous un bon arbitre. Il est nécessaire de comprendre la raison de l'existence de ces règles.

Généralement, l'esprit et les intentions des règles servent avant tout à la sécurité des participants à un match, ou préviennent qu'un joueur ou une équipe ne gagne un avantage sur l'autre illégalement. Certaines règles font les deux. Comprendre le pourquoi d'une règle, vous permet de mieux l'appliquer sur le terrain.

CORRELATION ENTRE LES REGLES ET LES SITUATIONS

Encore une fois les règles sont juste des mots sur du papier. Traduire ces mots en connaissances, vous oblige à franchir un pallier, en réfléchissant sur quand et comment une règle est utilisée lors d'un jeu. Vous pouvez revoir dans votre tête, ou mieux en vidéo, les matchs sur lesquels vous avez travaillé, pour trouver des situations similaires à la votre et trouver ainsi la règle correcte à utiliser.

Regarder un match à la télé ? Oui mais d'abord regarder autant que possible les arbitres et n'hésitez pas à avoir à côté de vous le livre des règles. Quand un jeu inhabituel arrive, demandez-vous « *Quelle faute aurais-je appelée sur mon match ?* » Après regardez la règle pour vérifier si vous aviez la bonne décision.

UTILISEZ DES AIDE MEMOIRE

Les nouvelles règles sont bien spécifiées dans le livre des règles. En général dans les zones grisées pour une meilleure distinction.

S'il y a des règles qui vous troublent ou auxquelles vous voulez vous rapporter souvent, utilisez un surligneur pour les retrouver plus rapidement quand vous les lisez.

A l'école vous avez appris la règle des « ou » (hibou, chou, genou, etc.) Cela fonctionne aussi également avec les règles du football américain. Par exemple un arbitre utilisera C.S.I (pas les experts) pour un coup de sifflet intempestif, ou MJ2F (mauvais jugement d'un faux fumble) pour se rappeler la différence entre muff et fumble.

Chaque arbitre peut ainsi se créer des raccourcis comme aide-mémoire.



Conseils pour améliorer l'étude des règles (2/2)

NE LE FAITES PAS SEUL

Beaucoup d'activités sont plus faciles, ou moins pesantes en groupe.

Rassemblez-vous avec votre équipe ou d'autres arbitres pour créer un groupe d'études.

Vous pouvez aider les autres arbitres, en leur expliquant les règles qu'ils ne comprennent pas et vice-versa. Sans oublier que cela créera entre vous un esprit d'émulation et de camaraderie qui ne peuvent que vous faire progresser.

PAR PETITS BOUTS C'EST MIEUX

Apprendre le livre des règles ce n'est pas comme retenir un cours au collège ou au lycée. Vous devez apprendre la totalité du livre des règles, mais vous n'arriverez pas à tout retenir en une seule fois, bien au contraire.

La meilleure façon d'apprendre est de lire le livre régulièrement et par petits chapitres, quand vous avez quelques minutes de silence et de repos. Des études ont démontré que l'être humain retient mieux l'information juste avant d'aller dormir. Gardez donc un exemplaire de votre livre à proximité de votre table de nuit.

Vous pouvez également l'avoir avec vous et lire quelques passages quand vous attendez que le dentiste s'occupe de vous. Une fois le rendez-vous terminé, votre livre des règles vous paraîtra le meilleur moment de la journée.

Ce ne sont que quelques conseils, sans aucune prétention, qui peuvent vous permettre de mieux étudier et comprendre la règle.

Olivier VALONGO – Cellule formation



Statut social et fiscal des arbitres

La plupart des arbitres, juges ou délégués ne tiennent pas à jour le relevé annuel d'activité sur lequel les indemnités d'arbitrage doivent être portées.

Par application de la loi d'Octobre 2006 concernant les arbitres, juges ou délégués, il est demandé à ceux ci de remplir le formulaire tout au long de l'année. Ce formulaire mentionne les indemnités perçues durant une saison, et permettra ainsi à l'arbitre de savoir s'il est au dessus ou en dessous de 14,5% du plafond annuel de la sécurité sociale (soit 5020 Euros en 2010), ce plafond étant soumis à variation chaque année. Ceux qui dépassent ce montant devront OBLIGATOIREMENT en faire la déclaration à la direction financière de la FFFA. Ceux qui le dépassent et ceux qui ne le dépassent pas devront impérativement conserver ce formulaire pendant 3 ans (plus l'année en cours) afin de prouver, s'il en est besoin, au trésor public ou à la sécurité sociale, qu'ils ne sont redevables d'aucune charge.

Cette exigence qui touche tous les arbitres sans exception, est faite essentiellement pour protéger les arbitres afin qu'ils puissent parer à toute éventualité en cas de contrôle par les autorités publiques.

Ce formulaire devra être obligatoirement être transmis à la fédération en fin d'année. Fiscalement c'est l'année civile qui est de rigueur, et donc ce tableau doit recenser précisément les notes de frais et les différentes rubriques, du 1^{er} janvier au 31 décembre.



RESULTATS NOVEMBRE

Q1– c : 4^{ème} et 8 pour A sur ses 45 yards, suite à la perte du tenu. A82 a perdu l'éligibilité du fait qu'il est sorti du terrain. La pénalité est perte du tenu au point précédent. Règle 7-3-4

Q2– a : Sur les 7,5 yards de A et la troisième pénalité sera appliquée au point suivant à la fin du coup de pied. Les 2 premières pénalités mettent la balle du kick off sur les 7,5 yards de A. Avec les pénalités le kick off ne peut pas aller au delà de la ligne des 5 yards. La 3^{ème} pénalité sera appliquée à la fin du coup de pied. Règles 8-3-5, 10-2-5c, 10-2-5f

Q3– a : 1^{ère} et 10 pour B sur ses 10 yards. Le fait de rabattre la balle vers l'arrière est légal. La faute de B52 est appliquée selon les règles du point résultant d'un coup de pied de mêlée. Le point de base est les 20 yards de B. La faute de B52 a eu lieu devant le point de base, donc on repart du point de base. Règles 2-25-9, 2-25-11b, 10-2-3

Q4– a : TD pour B, 6 points et transformation. La balle qui est ramenée en arrière par le vent, est considérée comme une passe arrière et la balle est toujours libre et B peut l'avancer. Règle 2-19-2a et 3

Q5– b : 2^{ème} et 8 pour A sur ses 42 yards. Le bloc de B48 est légal car la balle n'est pas allée plus de 5 yards au-delà de la zone neutre. Règle 2011/2012 9-1-6 Exc. 2c

AVERTISSEMENT : La règle 9-1-6 Exc. 2-c a été modifiée après l'édition du livre de Règles NCAA 2011/2012 et a fait l'objet d'une publication spécifique.

Cette modification sera intégrée au livre de règle FFA 2011/2012.

TEST DECEMBRE

Q1 – 1^{ère} et 10 pour A sur ses 30 yards. A16 fait une passe avant sur ses 26 yards. La balle est touchée par B56 sur les 29 yards de A. Avant que la balle ne retombe au sol, A36 la contrôle et fait une passe vers l'avant sur ses 28 yards. A81 receveur éligible, est contacté sur les 40 yards de A, par B28 avant qu'A81 puisse faire action de jeu. La balle retombe au sol sur les 40 yards de B.

- a – Les deux fautes s'annulent et le tenu est rejoué. 1^{ère} et 10 pour A sur ses 30 yards
- b – Passe avant illégale. Perte du Tenu et pénalité de 5 yards. 2^{ème} et 17 pour A sur ses 13 yards
- c – 1^{ère} et 10 pour A sur ses 35 yards. La passe interférence défensive est appliquée au point de faute et ensuite on applique la faute de A

Q2 – 4^{ème} et 10 pour A sur ses 20 yards. A7 lance une passe avant vers A36 positionné sur ses 17 yards. Pendant que la passe est en l'air, A56, A63 et A75 bloquent les joueurs de B au-delà de la zone neutre, et B28 pousse A36 sur le côté pour éviter qu'il ne reçoive la balle. A36 la récupère et est plaqué sur ses 23 yards

- a – Pas de faute. 1^{ère} et 10 pour B sur les 23 yards de A
- b – Les deux fautes s'annulent et le tenu est rejoué
- c – Joueurs inéligibles au-delà de la zone neutre. 4^{ème} et 15 pour A sur ses 15 yards

Q3 – Coup de pied d'engagement. A82 est pénalisé sur les 45 yards de B, pour interférence sur la réception du coup de pied. La balle sort du terrain sans avoir été touché par B, sur les 50 yards.

- a – Les deux pénalités doivent être appliquées. 1^{ère} et 10 pour B sur les 35 yards de A
- b – B décline la faute de A pour balle en touche, et la pénalité est appliquée de ses 45 yards. 1^{ère} et 10 pour B sur les 40 yards de A
- c – Seule la pénalité pour balle en touche sera appliquée, du fait que la balle n'est pas allée au-delà du point d'interférence sur la réception. 1^{ère} et 10 pour B sur les 45 yards de A

Q4 – 3^{ème} et goal line pour A, sur les 8 yards de B. A80 reçoit une passe avant légale sur les 6 yards de B. Il est bloqué sur les 2 yards de B, où il perd la balle. Celle-ci roule, rebondit sur le plot et entre dans la zone d'en but, où A56 la récupère.

- a – Touchdown et transformation
- b – 4^{ème} et goal line pour A sur les 2 yards de B
- c – Touchback. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 20 yards

Q5 – 4^{ème} et 18 pour A sur ses 20 yards. Punt. Pendant que la balle est en l'air, B52 bloque A 38 sous la ceinture sur les 30 yards de A. A27 touche la balle qui roule, sur ses 42 yards. B30 la récupère sur les 45 yards de A, court et est percuté sur les 6 yards de A, où il perd la balle. A27 la récupère de suite et va au sol sur les 25 yards de A. A accepte la pénalité de B.

- a – 1^{ère} et 10 pour A sur ses 35 yards
- b – 1^{ère} et 10 pour B sur ses 40 yards
- c – 1^{ère} et 10 pour B sur ses 43 yards





Restrictions pour les matchs à 9 contre 9 (1/2)

Règle 1.4.1

En attaque il doit y avoir 3 joueurs avec des numéros non éligibles, compris entre 50 et 79.

Rappel : une formation légale est une formation d'attaque dans laquelle il n'y a pas plus de 4 joueurs dans l'arrière champ.

	Tight end	Guard	Centre	Guard	Split end
	o	o	o	o	o
		50 à 79	50 à 79	50 à 79	
o			o		
Wide receveur			Quarterback		
		o		o	
		Halfback		Halfback	

Règle 2.16.4-c

c. Un support 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.2.15.4.I).

Exception : lors des compétitions cadets et minimes, le support ne doit pas élever la base de la balle de plus de 5,08 cm au dessus du sol.

Règle 2.26.1

Plaquer consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main(s) ou le(s) bras Exception : lors des compétitions cadets et minimes, le plaquage doit être initié au-dessus de la ceinture.

La cuillère n'est pas considérée comme un plaquage et est autorisée sur le porteur de balle.

Règle 3.2.1

Le temps de jeu :

4 X 12 minutes (temps décompté) en senior

4 X 12 minutes (temps décompté) en junior

4 X 20 mn (temps continu) en cadet

4 X 15 mn (temps continu) en minimes

Lorsque le décompte en temps continu est utilisé, le chronomètre sera arrêté seulement lors des temps mort d'équipe et lors de blessures.

La règle des 5 jeux (**Exception** : 3.2.3) est appliquée à 2 minutes de la fin de chaque période pour les rencontres en temps continu.

Définition des 5 jeux : Lorsqu'il ne reste que 2 minutes dans chaque mi-temps, 5 actions de balle vivante (**au total**) seulement sont jouées (EXCEPTION : Règle 3.2.3).



Restrictions pour les matchs à 9 contre 9 (2/2)

Les 5 jeux comprennent les coups de pieds de remise en jeu et leur retour, et tout jeu devant être rejoué suite à des fautes de balle vivante appelées. En cas de faute de balle morte et avant le snap, le jeu n'est pas compté dans les 5 et sera rejoué.

En cas de TD lors d'un des 5 jeux, la transformation sera jouée et ne rentre pas dans les 5 jeux.

Règle 7 : restriction pour la catégorie cadet et minime

Sur les jeux de passe déclarés, et cela ne concerne pas les jeux comportant des feintes, il n'est pas autorisé d'exercer une pression sur le quart arrière à plus de 4 joueurs de défense.

La défense doit s'aligner avec au moins 3 joueurs de ligne en 3 ou 4 points d'appuis.

S'il y a 4 joueurs sur la ligne, uniquement ces 4 joueurs peuvent exercer une pression.

Si uniquement 3 joueurs sont sur la ligne, le 4^{ème} joueur autorisé à mettre la pression, doit se signaler en levant la main.

Lorsque le quart arrière sort de la poche de protection, alors, il n'y a plus de limitation sur le nombre de joueurs de l'équipe défensive exerçant une pression.

La poche de protection, car il n'y a pas de tackle sur les jeux à 9, est définie par la largeur des hommes de ligne offensif, du Tight au Split.

Pénalité : formation défensive illégale, 5 yards depuis le point précédent.

Mise sous pression illégale avec plus de 4 joueurs, conduite anti sportive sans distinction de numéro, 15 yards depuis le point précédent.

Règle 9.1.6

Nul n'est autorisé à bloquer sous la ceinture lors d'un tenu.

Règle 9.1.16

Lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée va être donné, aucun adversaire ne heurtera en courant ni ne brutalisera le botteur ou le placeur d'un coup de pied placé.

Exception : lors des compétitions cadets et minimes, aucun joueur de l'équipe qui reçoit ne se trouvera à moins de deux yards :

du botteur quelque soit le type de jeu, (CDP libre, dégagement, field goal, ou transformation), ainsi que du placeur d'un coup de pied placé, que ce soit un field goal ou une transformation.

Si le botteur ou le placeur, en possession de la balle sort de la tackle box, cette limitation n'existe plus.

Par contre, sur un mauvais snap, le botteur en position et avec l'intention de botter, à toujours sa protection, si il tente de botter immédiatement après la récupération de la balle.

Pénalité : pour les fautes sans contact, conduite anti sportive sans distinction de numéro, 15 yards depuis le point précédent. Pour les fautes avec contact, faute personnelle, 15 yards depuis le point précédent.



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (1/2)

Le bloc sous la ceinture est une technique largement utilisée par les joueurs, généralement offensifs, au football américain. Mais cette action, qui peut s'avérer très dangereuse pour le joueur bloqué est strictement encadrée par la règle, qui a d'ailleurs été entièrement réécrite cette saison.

Les modifications sont importantes puisque la philosophie générale du bloc sous la ceinture a été inversée ! Si jusque-là le bloc sous la ceinture était la plupart du temps légal, il est aujourd'hui considéré comme **illégal**, sauf dans certains cas particuliers.

Voici un point sur les droits et obligations des joueurs dans ce domaine.

Attention : les articles consacrés au bloc sous la ceinture concernent uniquement le jeu à 11. Aucun bloc sous la ceinture n'est autorisé à 9, quelle que soit la catégorie !

PARTIE 1: QU'EST-CE QU'UN BLOC SOUS LA CEINTURE ?

1.1- Définitions

La règle 2.3.2 décrit le bloc sous la ceinture comme un contact initial sous la ceinture avec n'importe quelle partie du corps du bloqueur contre une adversaire.

Le paragraphe b ajoute qu'un bloc sous la ceinture s'entend à propos du contact initial du bloqueur contre un adversaire qui a **un ou les deux pieds au sol**.

Enfin la règle précise qu'un bloqueur qui exécute un **contact au-dessus de la ceinture et glisse ensuite au-dessous de la ceinture** ne bloque pas sous la ceinture. Ce type de bloc est communément appelé « roll-block ».

Ces précisions sont très importantes, puisque ce qui pourrait apparaître comme étant un bloc sous la ceinture ne l'est pas au regard de la règle. Bien sûr cela ne décharge pas l'auteur du bloc de commettre un acte répréhensible : une faute personnelle par exemple.



LE BLOC SOUS LA CEINTURE

A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

1.2- Les zones de bloc sur un joueur

Un bloc sous la ceinture concerne aussi bien l'avant du joueur bloqué, que l'arrière. Pour résumer on peut définir quatre zones de bloc sur un joueur :


Face avant		Face arrière
bloc		bloc dans le dos
ceinture		ceinture
bloc sous la ceinture (ceinture jusqu'aux pieds)		fauchage (ceinture jusqu'aux genoux)

FIGURE 1 : LES QUATRE ZONES DE BLOC

bloc sous la ceinture : il peut être effectué, dans le respect de la règle, depuis la ceinture jusqu'aux pieds du joueur bloqué.

fauchage : le fauchage est un bloc sous la ceinture particulier, qui n'est que TRES rarement autorisé (voir Partie 2 : restrictions concernant les joueurs situés sur la ligne offensive).

Ne pas oublier qu'aucun contact initial sous les genoux et à l'arrière d'un joueur n'est autorisé.

bloc en tenaille : ce bloc est une combinaison haute/basse ou basse/haute de blocage par deux joueurs contre une adversaire (excepté le porteur de balle) n'importe où sur le terrain, avec ou sans délais entre les contacts. Ce type de bloc combiné est interdit.

1.3- Restrictions concernant la défense

Les blocs sous la ceinture ne sont pas réservés aux seuls joueurs offensifs. Les défenseurs peuvent également bloquer sous la ceinture, mais dans des cas qui ont encore été limité par la règle cette saison.

Ils sont détaillés dans la Partie 4 : restrictions concernant les joueurs de défense.

Bien sur le bloc sous la ceinture contre le coureur est légal (Règle 9.1.6.1).

1.4- Restrictions concernant l'attaque

Les restrictions concernant les joueurs d'attaque sont relativement complexes. Elles sont détaillées dans les Partie 2 : restrictions concernant les joueurs situés sur la ligne offensive et Partie 3 : restrictions concernant les joueurs situés dans l'arrière champ offensif.

Tous les blocs sous la ceinture entrent désormais dans la famille des « fauchages » et sont sanctionnés par une pénalité de 15 yards, appliquée selon le principe des 3&1.



LE BLOC SOUS LA CEINTURE

A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

PARTIE 2 : RESTRICTIONS CONCERNANT LES JOUEURS SITUÉS SUR LA LIGNE OFFENSIVE

2.1- Définition

Un joueur de ligne offensive est un joueur situé légalement sur la ligne d'engagement, par opposition aux joueurs situés dans l'arrière champ offensif.

2.2- Le fauchage

Le fauchage est un blocage contre un adversaire qui se produit lorsque la force du contact initial vient par l'arrière sous le niveau de la ceinture.

Ce bloc est interdit sauf dans des cas très précis :

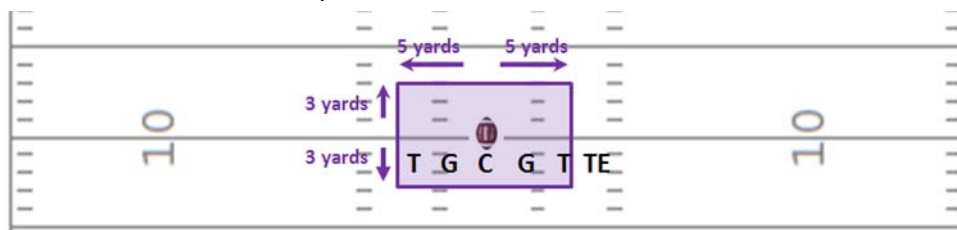


FIGURE 2: LA ZONE DE BLOCAGE

La règle définit une zone de blocage centrée sur l'homme médian dans laquelle les joueurs de ligne offensive ont le droit de faucher tant que la balle n'est pas touchée à l'extérieure ou sortie de la zone après qu'elle ait été lâchée ou raté (exception contre le porteur de balle). Un joueur sortant de cette zone ne peut y revenir pour faucher. Cette zone a donc une existence dans le temps très limitée !

2.3- Le bloc sous la ceinture (Règle 9.1.6)

Le bloc sous la ceinture réalisé par les joueurs situés sur la ligne offensive est la plupart du temps autorisé. Pourtant il existe quelques restrictions concernant ces joueurs selon leur position sur cette ligne au snap :



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

Les joueurs situés dans une zone de 7 yards s'étendant de part et d'autre de l'homme médian de la formation offensive peuvent bloquer sous la ceinture.

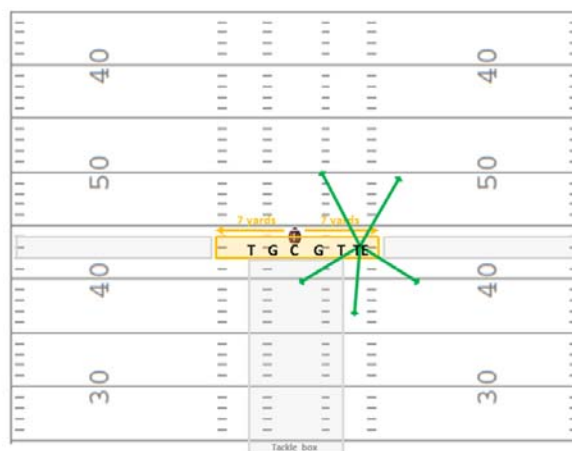


FIGURE 3 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS DE LIGNE OFFENSIVE SITUÉS DANS LA ZONE SPÉCIFIQUE (7 YARDS)

Les joueurs situés en dehors de cette zone peuvent bloquer sous la ceinture à condition que le bloc soit réalisé dans une direction nord-sud ou sud-nord ou en direction de la touche située la plus proche de leur épaule extérieure au snap.

Ce point a fait l'objet d'une mise au point de la NCAA dans une note du 17 juin 2011 qui précise que la ligne de touche qui doit être prise en compte est la ligne de touche adjacente au joueur, c'est-à-dire celle située la plus proche de son épaule extérieure au snap.

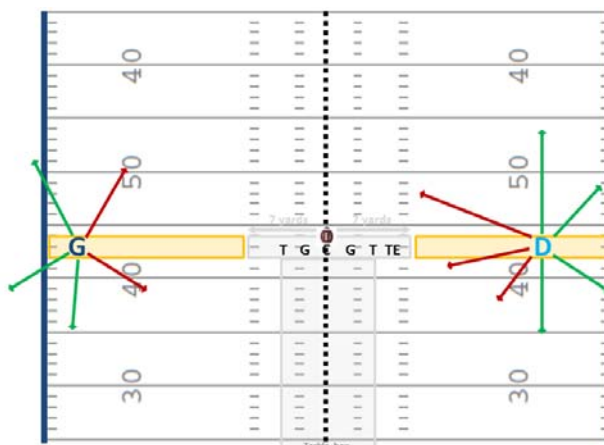


FIGURE 4 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS DE LIGNE OFFENSIVE SITUÉS À L'EXTÉRIEUR DE LA ZONE SPÉCIFIQUE



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

Lorsque le joueur se déplace, le principe reste inchangé et il continue d'être restreint pour bloquer en direction opposée à la ligne de touche qui était la plus proche de son épaule extérieure au snap. Il peut en revanche toujours bloquer sous la ceinture en direction de la touche qui était située la plus proche de son épaule extérieure au snap.

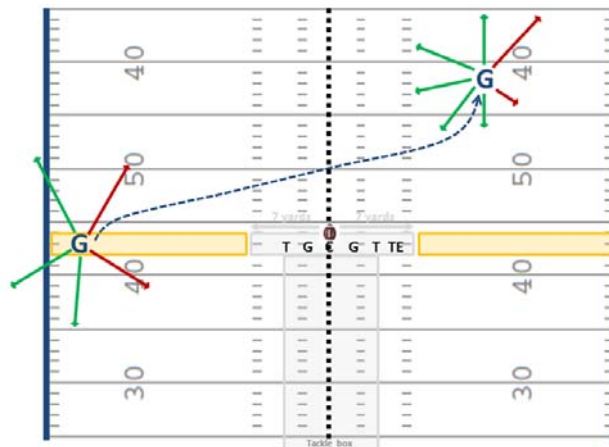


FIGURE 5 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS DE LIGNE OFFENSIVE SITUÉS À L'EXTÉRIEUR DE LA ZONE SPÉCIFIQUE

Le receveur gauche signalé sur la figure ci-dessus est donc restreint et ne peut bloquer en direction de la touche opposée qui était du côté de son épaule extérieure au snap (c'est-à-dire la ligne de touche située à sa gauche), même s'il se retrouve sur le côté situé à droite de la balle au snap.

Dans tous les autres cas le bloc sous la ceinture n'est pas autorisé pour ces joueurs.

PARTIE 3 : RESTRICTIONS CONCERNANT LES JOUEURS SITUÉS DANS L'ARRIÈRE CHAMP OFFENSIF

3.1- Définition

Un joueur de l'arrière champ offensif est un joueur situé en retrait par rapport à la ligne d'engagement. Pour ne pas être placé illégalement le joueur doit être clairement derrière cette ligne (1 yard au moins).



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

3.2- La Tackle Box

La Tackle Box est une zone rectangulaire fermée par :

- ✓ la zone neutre,
- ✓ les deux lignes parallèles aux lignes de touche à 5 yards du centre,
- ✓ la ligne de fond de la zone d'embut de A.

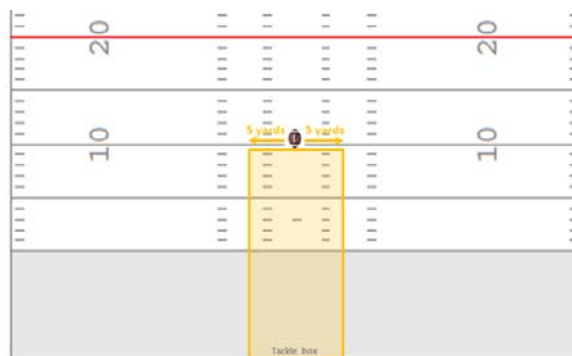


FIGURE 6 : LA TACKLE BOX

3.3- Le bloc sous la ceinture (Règle 9.1.6)

Le bloc sous la ceinture réalisé par un joueur situé dans l'arrière champ offensif est légal si le joueur est situé dans la Tackle box et qu'il n'est pas en mouvement au snap.

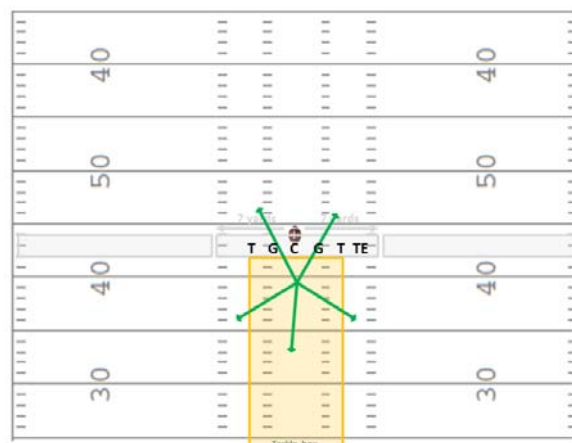


FIGURE 7 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS IMMOBILES SITUÉS DANS LA TACKLE BOX



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

Le quarterback est par définition situé dans cette zone au snap, il peut donc légalement boquer sous la ceinture.

Les joueurs de l'arrière champ offensif situés à l'extérieur de la Tackle Box au snap, qu'ils soient en mouvement ou non peuvent bloquer sous la ceinture à condition que le bloc soit réalisé dans une direction nord-sud ou sud-nord ou en direction de la touche située à leur extérieur au snap.

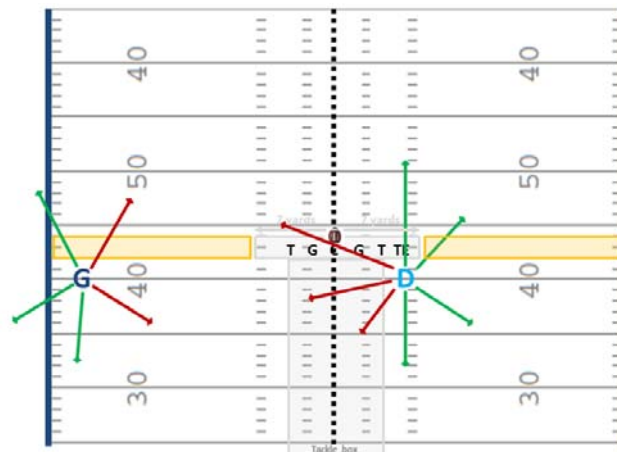


FIGURE 8 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS SITUÉS DANS L'ARRIÈRE CHAMP OFFENSIF À L'EXTÉRIEUR DE LA TACKLE BOX

Lorsque le joueur se déplace, le principe reste inchangé et il continue d'être restreint pour bloquer en direction opposée à la ligne de touche qui était du côté de son épaule extérieure au snap. Il peut en revanche toujours bloquer sous la ceinture en direction de la touche qui était située du côté de son épaule extérieure au snap.

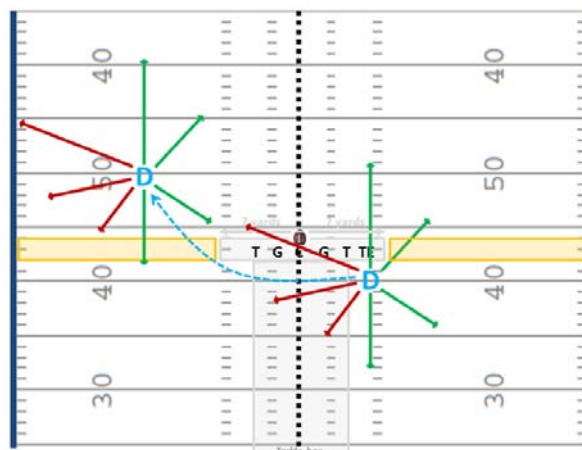


FIGURE 9 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS SITUÉS DANS L'ARRIÈRE CHAMP OFFENSIF À L'EXTÉRIEUR DE LA TACKLE BOX



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

Le receveur droit signalé sur la figure ci-dessus est donc restreint et ne peut bloquer en direction de la touche opposée qui était du côté de son épaule extérieure au snap (c'est-à-dire la ligne de touche à sa droite), même s'il se retrouve sur le côté situé à gauche de la balle au snap.

Cette restriction vaut également pour les joueurs de l'arrière champ offensif qui sont en mouvement au snap et qu'ils soient situés dans ou hors de la Tackle Box au snap.

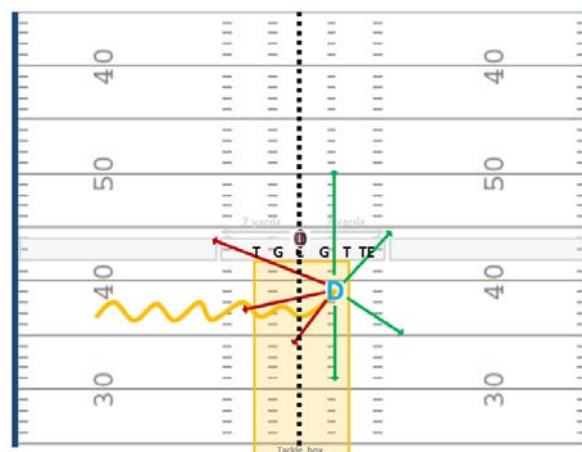


FIGURE 10 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS EN MOUVEMENT AU SNAP

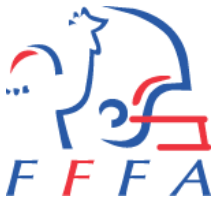
La ligne de touche considérée est déterminée par la position du joueur en mouvement au snap. S'il est à droite du ballon comme sur la figure ci-dessus, la ligne de touche considérée pour juger la validité des blocs sous la ceinture est celle située à son extérieur c'est-à-dire celle située à sa droite.

Si le joueur est directement derrière la balle au snap, la note de la NCAA du 17 juin 2011 précise que la touche considérée est celle vers laquelle il se dirige.

Dans tous les autres cas le bloc sous la ceinture n'est pas autorisé pour ces joueurs.

PARTIE 4 : RESTRICTIONS CONCERNANT LES JOUEURS DE DÉFENSE

Le bloc sous la ceinture n'est pas réservé aux joueurs d'attaque. Les joueurs de défense peuvent également bloquer sous la ceinture mais dans un seul cas (Règle 9.1.6.2.c) : jusqu'à ce que la balle soit allée 5 yards au-delà de la zone neutre. Cette interprétation issue de la note de la NCAA du 22 juin 2011 remplace le texte de la Règle 9.1.6.2.c qui autorisait les blocs sous la ceinture jusqu'à ce que la zone de blocage soit désintégrée (Règle 2.3.6.b).



LE BLOC SOUS LA CEINTURE A partir de la saison 2011-2012 (2/2)

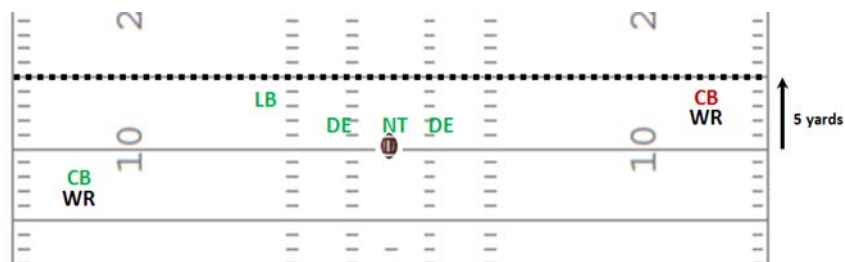


FIGURE 11 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS DE DEFENSE (LA BALLE N'A PAS FRANCHI 5 YARDS AU DELA DE LA ZONE NEUTRE)

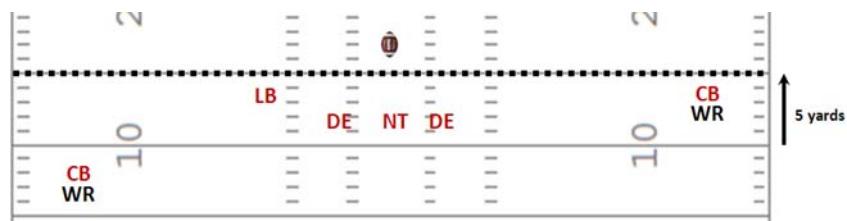


FIGURE 12 : LE BLOC SOUS LA CEINTURE POUR LES JOUEURS DE DEFENSE (LA BALLE A FRANCHI 5 YARDS AU-DELA DE LA ZONE NEUTRE)

La règle précise de surcroît que les joueurs de défense ne peuvent bloquer sous la ceinture dans les cas suivants :

- ✓ contre un joueur de l'équipe A en position pour recevoir une passe arrière,
- ✓ contre un receveur éligible de l'équipe A au-delà de la zone neutre sauf s'ils tentent d'atteindre la balle ou le porteur de balle. Un joueur de l'équipe d'attaque demeure éligible jusqu'à ce que réglementairement une passe avant ne soit plus possible.

CONCLUSION

Le bloc sous la ceinture est une technique qui peut s'avérer dangereuse. Désormais la règle prévoit que, par défaut, le bloc sous la ceinture est illégal. Seules demeurent quelques exceptions !

Les arbitres doivent être très attentifs à ce type d'action et doivent sanctionner les actes illégaux lorsqu'ils sont commis.