

REF NEWS

newsletter des arbitres
de football américain

newsletter # 21

Février 2012

SOMMAIRE

Edito	page 01
Formation	page 01
EFAF	page 02
Arbitres principaux	page 03
Stage ARN/ARI	page 04
Conseils	page 06
Problématique	page 07
Conseils	page 10
Statut social/fiscal	page 10
Test Mensuel	page 11



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

Les championnats cadet, junior, sénior régional et D3 ont repris depuis la mi janvier.

Le championnat de D2 a commencé mi janvier, 2 journées sont passées, et le début de la D1 est pour le week-end du 4-5 février. Nous avons un match reporté en D2 le week-end dernier.

Cette période hivernale nous amène notre lot de report suite aux intempéries, nous sommes moins impactés que les saisons précédentes, mais toutes les catégories le sont tout de même.

L'ensemble des rencontres sur le territoire sont presque pourvues d'un arbitre principal, mais il est toujours difficile pour certaines CRA d'affecter les nouveaux ARR, des rappels sont faits par ailleurs.

Le mois de janvier est passé et tous les arbitres n'ont pas renvoyé leur fichier d'indemnité.

Juan PEREZ CANTO

Responsable des Arbitres



FORMATION

Pour cette deuxième saison de mise en place du suivi des ARC D1&D2, il est de nouveau regrettable de constater le peu de retours que les référents des clubs ont obtenu.

Un arbitre ARI ou ARN affecté sur les différentes équipes sera la porte d'entrée des ARC pour toute question qu'ils auraient concernant les règles de jeu et les mécaniques. Ces arbitres prendront contact avec eux et le club afin de leur faire parvenir un questionnaire afin de leur faire travailler les règles et les mécaniques.

En cas de difficultés pour les joindre, leur correspondant au club, ou le président, sera systématiquement mis dans la boucle des échanges.



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

Maurice HEPNER	03/02/67
Olivier GIROUX	08/02/78
Alexandre ROGER	09/02/67
Renan LECLERC	09/02/74
Patrick ADOLPH	14/02/69
Yannick PREVOST	22/02/75
Michel SARAILLON	24/02/44



Licences

La mise en route de l'extranet V2 a été faite début décembre et nous aurons le plaisir de voir les nouvelles feuilles de licenciés dès les premières rencontres : elles se présentent avec 18 licenciés par page, avec un cadre sur le coté de chaque attestation, relatif au numéro du joueur, ainsi que pour les blessures et expulsions éventuelles.

Il est possible que quelques soucis puissent conduire certaines ASA à continuer de présenter les premières feuilles, ancien modèle.

Toutes les équipes ont été informées en temps et en heure et aucune excuse n'est valable en cas d'absence de l'un de ces documents.

En ce qui concerne les vérifications d'avant match, les cartes d'identité, passeports, et autres cartes avec photos, sont valables pour vérifier l'identité des différents licenciés.

Il n'est pas autorisé de faire jouer un licencié sans vérification d'identité : le logo du club ou autre motif n'est pas valable sur l'attestation de licence.

Juan PEREZ-CANTO



Calendrier EFAF CUP et EUROBOWL

EFAF CUP

Centaures vs Valencia Firebats le 7 ou 8 avril

Eagles Alphen vs Spartiates, le 21 avril

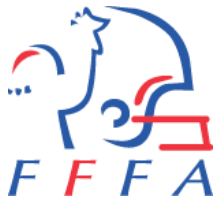
Blue Devils Hohenems vs Centaures, le 22 avril

Spartiates vs Basel Gladiators, le 5 mai à 19h

EUROBOWL

Flash vs London Blitz le 07 avril à 19h

Pionniers L'Hospitalet vs Flash, le 5 mai à 17h



Arbitres Principaux

Ce rappel se veut global car plusieurs responsables de CRA remontent leurs problèmes d'affectation au niveau de leur CRA. Ce qui ne veut pas dire que tout ne fonctionne pas partout, car dans certaines CRA, il n'y a aucun souci de fonctionnement. Ceux qui sont concernés se reconnaîtront.

Je rappelle donc à tous que le niveau ARR, que vous venez d'obtenir au travers des cursus accélérés, qu'ils aient eu lieu sur Vichy ou dans votre ligue, n'est pas acquit sans contrepartie.

De même pour les ARR en titre qui ne joueraient pas le jeu : il est hors de question de revenir au stage ARR tous les ans pour valider votre niveau sans que vous n'arbitriez pour votre CRA, ces arbitres ne seront pas reconduits.

Les responsables de CRA fourniront en fin de saison, un récapitulatif nominatif des rencontres arbitrées.

Afin de garder votre statut d'ARR, et ainsi faire que votre club d'appartenance soit conforme aux cahiers des charges, il vous faut arbitrer pour le compte de votre CRA un minimum de 3 rencontres. Les cas particuliers seront traités en fin de saison avec votre responsable de CRA.

Le nombre de rencontres est en fonction du nombre de rencontres sur la Ligue et bien entendu, également en fonction du nombre d'ARR. Ce nombre est en cours de finalisation avec vos responsables de CRA. Conscient que nous avons tous des impératifs, quelle qu'en soit la nature, il est évident qu'un partage est nécessaire avec votre responsable de CRA, afin d'ajuster vos affectations, afin que chacun s'y retrouve. Certains sont encore joueur, d'autres sont entraîneur, merci donc de jongler avec vos responsabilités et de trouver des disponibilités pour arbitrer les autres catégories, car au vu des calendriers, il est très facile d'arbitrer pour sa CRA.

D'autant plus, que vos responsables de CRA sont plus que conciliants et savent ménager les intérêts de chacun.

Merci donc de ne pas faire la sourde oreille aux relances des responsables de CRA. Je compte sur votre collaboration et implication.

Juan PEREZ CANTO

Responsable des Arbitres



STAGE DES ARBITRES NATIONAUX ET INTERNATIONAUX (1/2)

Le week-end du 7 et 8 janvier s'est déroulé le traditionnel stage des arbitres nationaux et internationaux, préparatoire pour la D1&D2. Cette année nous étions 40 arbitres régionaux, nationaux et internationaux à avoir répondu présents, sans compter les 3 absents excusés.

Après l'accueil des participants, l'organisation de la saison a été présentée.

Cela a été suivi pas des échanges très fructueux au travers de 3 ateliers le matin sur le rôle de l'AP, les coups de pieds, les applications de pénalité, sans oublier les nouvelles règles entrées en vigueur cette année avec 3 présentations sur les règles en général, dont 2 spécifiques aux changements liés au blocage sous la ceinture et à la soustraction des 10 secondes.



Le voyage



La mise en place



La préparation du jeu

Cela a été suivi par la pratique sur le terrain de St Ouen l'Aumône, avec un déplacement collectif par un temps clément, pendant lequel un entretien individuel à été réalisé avec chacun des arbitres.

Après le retour sur le CDFAS, le débriefing à été réalisé par les superviseurs.

Puis la gestion des aspects psychologiques et les relations avec les entraîneurs et joueurs ont été abordés avec la participation de 2 entraîneurs de D1et de D2, ainsi que d'un préparateur mental de l'INSEP, ainsi que la présence du DTN.

Notre support de formation contient toutes les clés, celui du préparateur mental était beaucoup plus axé sur les comportements et surtout la différenciation entre le stress et la pression.

Tous les constats ont été faits, les recettes sont maintenant à travailler individuellement car elles sont toutes différentes en fonction de chacun, même si nous pouvons retrouver les lignes directrices.



Séance plénière



Les Daltons



STAGE DES ARBITRES NATIONAUX ET INTERNATIONAUX (2/2)

Juste avant le traditionnel pot de l'amitié, Thierry SOLER a remis les trophées AFCAM de l'arbitrage à Stéphane LASCOURS pour la catégorie Espoir, et à Yannick SOUHY pour la catégorie Elite.



**Juan PEREZ-CANTO
et Olivier LEBRAUD**



Yannick SOUHY et Thierry SOLER



Stéphane LASCOURS

Pour clôturer cette journée nous nous sommes retrouvés autour d'un cocktail dinatoire très convivial, écourté plus tôt que d'habitude suite à un hébergement à l'extérieur du CDFAS.

Nous avons également profité de ce moment pour affiner les affectations en fonction des particularités géographiques de chacun et des disponibilités.

Le dimanche matin nous avons fait un retour sur les obligations administratives ainsi que sur le Guide de l'AP D1&D2, et les directives ont été données pour la gestion des documents de match et des notes de frais, et des factures et billets de transport qui devront les accompagner..

La présentation du renseignement en ligne des différents documents liés à l'arbitrage de la rencontre, afin que le rapport d'entraîneur soit également transmis et renseigné en ligne par les entraîneurs de D1&D2.

Les affectations sont maintenant réalisées en ligne, et les modalités d'accès ont été présentées.

Une présentation sur la manière de rédiger un rapport d'incident et son contenu est également faite.

Les vidéos de la saison passée et la philosophie de ce niveau de compétition, sont également présentées, et les directives sont données. Un retour sur les tests mensuels, que nous retrouvons chaque mois dans notre newsletter, a été réalisé afin d'éclaircir les interrogations qui peuvent subsister.

Une nouvelle session de vidéo a été réalisée avant de clôturer cette journée par un test d'évaluation, suivi d'un débriefing des stagiaires, ainsi que de celui des intervenants.

Sébastien ROBILLARD



BON SENS : Les dix commandements pour bien contrôler un match

Le football américain est un sport de contact très intense et extrêmement émotif. Une des plus grandes critiques pour les arbitres, est « ils n'ont pas su gérer le match et l'ont laissé dérapé ».

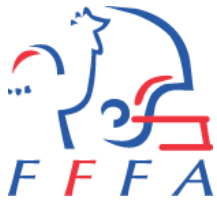
Evaluer les pénalités pour brutalité excessive, conduites antisportives ou expulsion des joueurs, est la réaction aux actions indésirables faites par les joueurs.

Cependant, les techniques préventives ci-dessous, si elles sont appliquées à partir du coup d'envoi jusqu'au coup de sifflet final, vous aideront à garder le jeu "sous contrôle" et minimiseront la nécessité de recourir aux pénalités pour fautes personnelles et expulsions de joueurs.

- 1 – Parlez aux joueurs en permanence tout au long du match.
- 2 - Soyez professionnels dans votre façon de parler et votre comportement. Montrer aux joueurs du respect et demandez-leur la même chose en retour.
- 3 – Soyez un bon arbitre de balle morte. Continuez à arbitrer jusqu'à ce que toute menace à la fin de l'action soit écartée, et demandez aux joueurs de rejoindre leur « huddle » rapidement.
- 4 – Soyez capables de distinguer les plaisanteries entre joueurs et le « trash talking » (insultes à caractère racistes, homophobes etc.). Surveillez étroitement le langage ordurier. Demandez aux joueurs d'avoir du bon sens et du professionnalisme, et qu'ils fassent attention à l'image qu'ils projettent auprès public.
- 5 – Immédiatement, intercalez-vous entre les joueurs qui sont engagés dans une altercation verbale pour empêcher une escalade vers une altercation physique.
- 6 - Contrôlez toujours vos émotions. Ne jamais intensifier le niveau de frustration ou de colère des joueurs ou entraîneurs.
- 7 – Désamorçez les situations tendues en ne vous disputant pas. Soyez ferme tout en maintenant votre attitude professionnelle à tout moment.
- 8 – Répondez courtoisement aux questions des joueurs (capitaines avant tout) ou entraîneurs.
- 9 – Félicitez les joueurs quand ils ont démontré un bon état d'esprit ou qu'ils ont fait une superbe action.
- 10 – Arrivez très rapidement à la fin d'une action sur les joueurs qui se sont empilés. Montrez votre présence en annonçant à très haute voix, «Le jeu est terminé." ou « La balle est à telle équipe ». Dites aux joueurs de «Lâcher le coureur ou porteur de balle " ou "Faites attention quand vous vous levez, ne vous appuyez pas sur les autres joueurs ».

Olivier VALONGO

Sur une idée parue dans referee magazine



PROBLEMATIQUE DU MOIS (1/4)

Gêne de passe et contact illégal

Durant une phase de jeu, le ballon peut être porté, ou lancé. Nous allons nous intéresser à la passe et surtout à **la gêne de passe** et **l'usage illégal des mains sur receveur éligible**.

Il existe des restrictions qui peuvent amener à l'appel de faute contre des receveurs potentiels, aussi bien de l'équipe d'attaque (A) que de l'équipe de défense (B), notamment la légalité du jeu et le statut de la balle.

La **règle 7** régit tout ce qui concerne la mise en jeu et la passe, la **section 3** s'intéresse plus particulièrement à la passe avant (légale, illégale, complète, incomplète, etc....), et **l'article 8** est spécifique à la gêne de passe et au contact illégal.

Attention, toutefois à ne pas confondre **la gêne de passe** et **l'usage illégal des mains sur receveur éligible**.

Intéressons nous, tout d'abord à la gêne de passe.

Durant un jeu pendant lequel une passe avant légale franchi la zone neutre, un contact illégal par un joueur de l'équipe A ou B est interdit, de la mise en jeu de la balle jusqu'à ce qu'elle soit touchée par un joueur ou un arbitre.

La gêne de passe peut être défensive, mais également offensive.

Gêne de passe offensive (attaque) :

Lors d'une phase de jeu durant laquelle une passe avant légale qui franchi la zone neutre est lancée, un joueur d'attaque ne peut contacter volontairement un défenseur. Il est de la responsabilité des joueurs d'attaque d'éviter un adversaire.

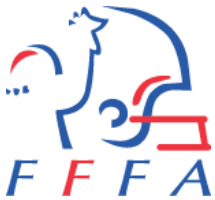
La philosophie américaine veut que sur une phase de jeu de passe, si un receveur bloque un défenseur (cornerback ou linebaker, par exemple) cela donne une mauvaise lecture du jeu aux autres joueurs défensifs (safety) et par conséquent constitue une tactique déloyale, qui est pénalisée.

Il n'y a pas gêne de passe offensive lorsque :

- Juste après la mise en jeu, un joueur inéligible d'attaque charge et contacte immédiatement un adversaire situé à moins d'un yard au-delà de la zone neutre et ne maintient pas son contact à plus de trois yards, toujours au-delà de la zone neutre.
- Deux joueurs ou plus tentent simultanément et de bonne foi, de porter, d'attraper ou rabattre une passe. Les joueurs éligibles de chaque équipe ont les mêmes droits sur la balle.
- Une passe est en l'air et deux ou plusieurs joueurs éligibles sont dans la zone où la balle peut être réceptionnée ou interceptée, et qu'un joueur d'attaque dans cette zone empêche un adversaire, alors que la balle n'est pas attrapable.



La pénalité est de 15 yards depuis le point précédent. Le signal de l'interférence de passe est les deux bras tendu au niveau du torse, les paumes de mains faces



PROBLEMATIQUE DU MOIS (2/4)

Gêne de passe et contact illégal

La gêne de passe de défense :

La gêne de passe défensive est un contact au-delà de la zone neutre par un joueur de l'équipe de défense qui tente, d'une manière évidente, d'empêcher un adversaire éligible de réceptionner une passe avant attrapable.

Quand un doute subsiste, une passe est attrapable.

Une gêne de passe de défense intervient uniquement après qu'une passe avant légale a été lancée.

PENALITE : - Balle à l'équipe d'attaque au point de faute et premier tenu, **si la faute se produit sur un point situé à moins de 15 yards au-delà du point précédent.**

- Si la faute se produit à 15 yards ou plus au-delà de la zone neutre, l'application des 15 yards de pénalité se fera depuis le point précédent, 1^{er} tenu pour l'équipe d'attaque.

Ce n'est pas une gêne de passe défensive lorsque :

- Après la mise en jeu, des joueurs opposés chargent immédiatement et établissent un contact avec un adversaire, sur un point situé à 1 yards au-delà de la zone neutre.
- Deux ou plusieurs joueurs éligibles tentent simultanément et de bonne foi de porter, d'attraper ou de rabattre une passe. Les joueurs éligibles de chaque équipe ont les mêmes droits.
- Un joueur de défense contacte de manière légale un adversaire avant que la passe ne soit lancée.
- l'équipe d'attaque, qui est en formation de coup de pied, simule un coup de pied, lance une balle haut et loin et qu'un contact, par un joueur de défense se produit sur un adversaire.



Particularité : Attention, aucune moitié de distance ne sera appliquée pour les interférences de Passe (exception lors d'une transformation).

En revanche, lorsque la balle est mise en jeu sur ou entre les 17 yards et la ligne des 2 yards de l'équipe de défense, et que la faute se produit au-delà de la ligne des 2 yards de l'équipe de défense, la pénalité depuis le point précédent devra placer la balle sur la ligne des 2 yards de l'équipe de défense, 1^{er} tenu.

Aucune pénalité appliquée depuis un point situé au-delà de la ligne des 2 yards, pourra placer la balle à l'intérieur de cette ligne des 2 yards, à l'exception d'une transformation, lorsque la balle est mise en jeu depuis la ligne des 3 yards.

Si le point précédent était sur ou à l'intérieur de la ligne des 2 yards, 1^{er} tenu et moitié de distance entre le point précédent et la ligne d'en-but.



PROBLEMATIQUE DU MOIS (3/4)

Gêne de passe et contact illégal

En résumé, il est important de retenir 5 éléments pour qu'une gêne de passe soit reconnue il faut :

- 1- une passe avant légale : donc que ce soit la 1^{ère} vers l'avant et qu'elle soit légale,
- 2- que la balle ait franchi la zone neutre,
- 3- qu'elle soit attrapable : si le contact n'avait pas eu lieu, le receveur aurait-il été capable de l'attraper ?
- 4- qu'il y ait contact sans intention de jouer la balle, ou contact pour l'empêcher,
- 5- sur un receveur éligible, par sa numérotation et sa position.

Néanmoins, il existe une raison pour laquelle, même si tous les éléments sont réunis, la gêne de passe ne sera pas appelée. Lorsque la balle sera touchée par un joueur sur le terrain (un homme de ligne, par exemple) ou un arbitre. Ceci, n'exclut en rien la possibilité, de pénaliser un joueur, pour une brutalité excessive, par une faute personnelle, si celui-ci commet une faute délibérée sur un adversaire, et pourra, le cas échéant, être exclu du jeu. Enfin, chaque joueur des équipes d'attaque ou de défense, peut bloquer n'importe quel joueur derrière la zone neutre.



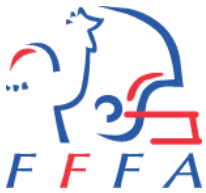
Usage illégal des mains sur receveur éligible

La **règle 9** Conduite des joueurs et des autres personnes assujetties aux règles, **section 3** blocage, usage des mains ou des bras, **article 4** usage de mains ou des bras par la défense, paragraphe **e**, prévoit qu'un joueur de défense ne peut utiliser ses mains pour gêner ou empêcher un receveur éligible de se rendre au point où la balle doit arriver, en le retenant par le maillot, ou le bras, par exemple. A l'instar de la gêne de passe, l'usage illégal des mains est une faute uniquement contre la défense.

Le signal (S42) est le même que celui d'une saisie (holding).

En conclusion, il est important de différencier la gêne de passe de l'usage illégale des mains sur un receveur éligible, de part l'acte (bloc du défenseur sur le receveur au moment de la réception ou bloc du receveur sur le défenseur avant que la balle ne soit lancée (à condition, toutefois que la balle soit lancée et ait franchi la zone neutre), mais également par l'application des yards (15yds pour l'interférence, et 10 yds pour l'usage illégal des mains) par contre les deux pénalités confèrent à l'équipe d'attaque, lorsque celle-ci est « lésée » un premier tenu automatique.

L'importance des arbitres impactés par une phase de jeu de ce type (JL-JC à 4, JC-JL-JCA à 5, JL-JC-JCH-JCO à 6, JL-JC-JCH-JCO-JCA à 7) est de bien déterminer la faute, et pour cela, rien ne vaut le travail en équipe, puisque suivant l'angle vue et la rapidité du jeu, tous ne pourront voir la faute.



PROBLEMATIQUE DU MOIS (4/4)

Gêne de passe et contact illégal—Exemples

- 2^{ème} et 5 sur les 20 de A. A80 court jusqu'à sa ligne des 30 et est percuté par B42, qui ne joue pas la balle, au moment de la réception, qui n'est pas validée. Gêne de passe défensive. 1^{ère} et 10 sur les 30 yds de A (puisque la faute a eu lieu entre la zone neutre et 15 yds au-delà).
- 2^{ème} et 5 sur les 20 de A. A80 court jusqu'à sa ligne des 40 et est percuté par B42, qui ne joue pas la balle, au moment de la réception, qui n'est pas validée. Gêne de passe défensive. 1^{ère} et 10 sur les 35 yds de A (puisque la faute a eu lieu au-delà des 15 yds depuis le point précédent).
- 2^{ème} et 5 sur les 20 de A. A80 et A42 courent l'un à côté de l'autre en jouant la balle qui est attrapable, ils s'emmêlent les pieds et tombent. Pas de gêne de passe, puisque les joueurs jouent pour attraper la balle.
- 2^{ème} et 5 sur les 20 de A. A80 bloque B42 juste après le départ du jeu, puis part pour son tracé de passe. La passe légale franchit la zone neutre et la réception est réussie. Gêne de passe offensive. Application depuis le point précédent : 2^{ème} et 20 sur les 5 yds de A ou 3^{ème} et 5 sur les 20 yds de A « SI » B décline la pénalité, laissant A au même point mais avec le tenu suivant.
- 2^{ème} et 5 sur les 20 de A. A81 (tight end) est aligné près du dernier homme de ligne. A la mise en jeu de la balle, il court et bloque B53 qui se trouve sur la ligne des 24 yds de A. La passe avant légale est lancée vers A80 qui après avoir effectué son tracé de passe, réception la balle. Gêne de passe de A81 (qui bloque B53 à plus de 3 yds au-delà de la zone neutre). 2^{ème} et 20 sur les 5 yds de A, ou 3^{ème} et 5 sur les 20 yds de A « SI » B décline la pénalité, laissant A au même point mais avec le tenu suivant.
- 2^{ème} et 5 sur les 20 yds de A. A81 tente d'effectuer son tracé de passe, mais est retenu par le maillot ou le bras, la main, etc. par B42. La balle est lancée au point où A81 est censé se trouver, mais celui-ci est trop court. Usage illégal des mains sur receveur éligible. 1^{er} et 10 sur les 30 yds de A (pénalité de 10 yds, mais 1^{ère} automatique).

STATUT SOCIAL ET FISCAL DES ARBITRES

Nous sommes maintenant en février, et nous sommes toujours en attente des fichiers individuels de chaque arbitre. Seuls 30% des fichiers ont été retournés à la FFFA, merci donc de faire le nécessaire le plus rapidement possible, et cela avant la fin de mois de février, dernière limite.

Pour les ARI, ARN et ARR ayant participé à la D1&D2, fichier à renvoyer à la viesportive@fffa.org et à moi-même, pour compilation.

Pour les ARR non D1&D2, fichier à renvoyer à votre responsable de CRA, qui sera en charge de les remonter globalement à la viespostive@fffa.org, après vérification avec le planning de l'année 2011.

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.

Le formulaire relatif à l'année 2011 doit être envoyé à la FFFA, à l'intention de la vie sportive, viesportive@fffa.org. Il faudra 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, que nous ne sommes 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.



RESULTATS JANVIER

Q1- a : 2^{ème} et 11 pour A sur ses 29 yards. Les 10 yards de pénalité sont appliqués au point de faute. La faute ayant lieu en deçà du point de fin de course, le point d'application est le point de faute. Le fait qu'il y ait un coup de sifflet intempestif, n'annule pas les fautes de balle vivante.

Q2- C : Botté illégal. Perte du Tenu. 1^{ère} et 10 pour B, sur les 32 yards de A. La faute est un botté illégal et pas un coup de pied illégal. La pénalité doit être acceptée par B, car elle est appliquée à partir des 42 yards de A (point de faute). La pénalité amène également une perte du tenu. Cela est plus avantageux pour B, que de prendre le résultat du jeu.

Q3- a : Transformation à 2 points sur les 0,75 de B et ensuite Kick off pour A sur les 45 de A. La pénalité de B77 pour offside est appliquée du point précédent. La pénalité de 15 yards de B67 est appliquée ensuite, avec moitié de la distance. Une fois que l'équipe A, a choisit d'appliquer la pénalité sur le kick off, pour la faute personnelle de B92, ils ne peuvent plus choisir de l'appliquer sur la transformation.

Q4- b : Faux départ d'A66. 1^{ère} et 15 pour A sur ses 39 yards et l'horloge démarre à balle prête à jouer. L'horloge des 40 secondes tournait, et le fait que le juge de mêlée ait positionné la balle et regagné rapidement sa place, cela entraînait que la balle était prête à jouer. Le signal de l'AP n'est pas nécessaire, sauf si c'est pour démarrer l'horloge si celle-ci ne tournait pas. Règle 2-2-4-a.

Q5- C : Passe avant illégale dans sa zone d'en but. Safety et 1 point pour A. Quand une passe avant illégale est lancée et incomplète, la balle est morte au point d'où la passe est effectuée et la balle appartient à l'équipe qui l'a faite. Du fait que B56 est responsable d'avoir emmené la balle dans sa zone d'en but, le résultat du jeu est un Safety. d'A. 15 yards de pénalité à partir de ce point. Règle 6-3-2b, 10-2-3b

TEST FEVRIER

Q1 – 4^{ème} et 14 pour A sur ses 40 yards. A8 fait un punt. B38 reçoit la balle sur ses 30 yards et court. Pendant la course de B38, B51 qui est positionné sur ses 40 yards fait un signal d'arrêt de volée. B38 est plaqué sur ses 45 yards. Au moment du signal d'arrêt de volée de B51, B38 se trouve sur ses 38 yards.

- a – Signal illégal, d'arrêt de volée. Balle morte au moment du signal d'arrêt de volée. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 38 yards
- b – Jeu légal. Le signal d'arrêt de volée ayant été fait, après la réception du coup de pied, nous n'en tenons pas compte. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 45 yards
- c – Signal illégal, d'arrêt de volée. Tactique déloyale. 15 yards de pénalité du point de fin de course. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 30 yards

Q2 – 1^{ère} et 10 pour A sur ses 20 yards. A82 reçoit une passe avant légale sur les 50 yards. Il court vers la ligne d'en but de B. B23 bloque A82 et lui fait perdre la balle sur les 3 yards de B. La balle roule dans la zone d'en-but, où elle est récupérée par B52. Avant que celui-ci ne puisse avancer, il est plaqué par A88. Sur le placage, avant de toucher le sol B52 perd la balle qui roule en dehors de la zone d'en-but.

- a – Exception à la règle de l'impulsion « momentum ». Balle à B, 1^{ère} et 10 pour B sur ses 3 yards
- b – Safety. 2 point pour A
- c – Touchback, balle à B 1^{ère} et 10 sur ses 20 yards

Q3 – Coup de pied d'engagement de A sur ses 40 yards (suite à un retard de jeu lié à l'organisation de B). La balle sans être touchée sort en touche sur la ligne des 30 yards de B. Après que la balle soit déclarée morte, A67 pousse fortement dans le dos B51 qui tombe au sol.

- a – Si B accepte les deux pénalités, A pourra botter de nouveau sur ses 25 yards
- b – Si B accepte les deux pénalités, B pourra avoir une 1^{ère} et 10 sur les 50 yards
- c – Si B accepte les deux pénalités, B pourra avoir une 1^{ère} et 10 sur les 45 yards de A

Q4 – 1^{ère} et ligne d'en-but pour A sur les 10 yards de B. Le Q.B., A10 court jusqu'aux 8 yards de B, avant d'être bloqué, revient vers l'arrière jusqu'aux 15 yards de B, où sous pression lance une passe vers la zone d'en-but où A81 la contrôle.

- a – Passe avant illégale. 2^{ème} et ligne d'en-but pour A, sur les 15 yards de B
- b – Passe avant illégale. 2^{ème} et ligne d'en-but sur les 13 yards de B
- c – Passe avant légale. TD

Q5 – 2^{ème} et ligne d'en-but pour A sur les 8 yards de B. A10 fait une passe arrière vers A32 qui, placé sur les 10 yards de B, sans contrôler la balle toujours en l'air, la rabat vers l'avant vers A44 qui la contrôle, court et marque le TD.

- a – Jeu légal. TD
- b – 3^{ème} et ligne d'en-but sur les 18 yards de B
- c – 2^{ème} et ligne d'en-but sur les 20 yards de B

