



COLLEGE FOOTBALL OFFICIATING, LLC
INTERPRÉTATIONS DE JEU 2016
BULLETIN N°1

Porteur de balle glissant les pieds en avant

1. 3^{ème} et 10 sur les A-35. Le quarterback A11 s'échappe sur sa droite et glisse de lui-même les pieds en avant pour aller au sol. Lorsqu'il commence sa glissade, le point d'avance extrême de la balle est les A-44. Lorsqu'il s'arrête au sol, le point d'avance extrême de la balle est les A-46.

DÉCISION : 4^{ème} et 1 sur les A-44. La balle est morte à son point d'avance extrême quand la glissade débute (4.1.3).

Joueur inéligible au-delà de la zone neutre

2. La balle est snappée sur les A-35. Alors que le quaterback A11 court vers l'extérieur pour faire une passe, le tackle A77 commence à avancer dans la défense. Quand A11 lance une passe qui franchit la zone neutre, A77 a une main au-delà des A-38 alors que le reste de son corps est en-deçà.

DÉCISION : Faute, joueur inéligible au-delà de la zone neutre. Il est illégal, pour un joueur inéligible, d'avoir n'importe quelle partie de son corps à plus de 3 yards au-delà de la zone neutre, lorsque le passeur lance la balle (7.3.10).

Rejet légal de la balle

3. Le quarterback A11 recule pour faire une passe, puis s'échappe hors de la tackle box. Il fait fumble, la balle rebondit au sol, et lui revient dans les mains. Il lance ensuite la balle vers l'avant, et elle retombe au sol au-delà de la zone neutre, dans une zone où il n'y a aucun receveur éligible susceptible de la réceptionner.

DÉCISION : Jeu légal, car A11 n'a pas céder la possession à un autre joueur. C'est l'esprit et la finalité du changement de règle (7.3.2h Exc.).

Horloge en fin de mi-temps

4. Le score est à égalité en fin de 4^{ème} quart temps. B77 est dans la zone neutre au moment du snap (sans contact). A11 complète une passe vers A88 qui est plaqué dans les limites avec l'horloge de jeu indiquant 1:30.

DÉCISION : L'horloge de jeu redémarrera au signal prêt ou au snap au choix de l'équipe A. Pour l'application de cette règle lors d'une rencontre à égalité de score, l'équipe commettant la faute est considérée comme étant en tête au score (3.4.3).

Tentative de field goal manquée

5. 4^{ème} et ligne d'en-but sur les B-10. La tentative de field goal est contrée, et la balle retombe au sol sur les B-7. Elle rebondit alors jusqu'aux B-13 où B44 la rate. A44 la récupère sur les B-11.

DÉCISION : 1^{er} et 10 pour l'équipe A sur les B-11. L'équipe B a touché une balle issue d'un coup de pied de mêlée qui a franchi la zone neutre (6.3.3, 8.4.2).

Interférence sur la touche

6. Lors d'un long retour de kickoff, le juge de côté doit s'arrêter et contourner l'entraîneur principal qui se trouve, à l'extérieur de la zone entraîneur, dans la zone réservée ou sur l'aire de jeu près de la ligne de touche.

DÉCISION : Faute d'équipe pour conduite non sportive, administrée en faute de balle morte ; pénalité de 15 yards au point suivant. C'est une faute d'équipe qui n'est pas attribuée à l'entraîneur lui-même (9.2.5b).

Gestion de la rencontre

7. Lors d'un long retour de kickoff, l'entraîneur principal et/ou d'autres entraîneurs sont hors de la zone entraîneur, et dans la zone réservée ou sur l'aire de jeu près de la ligne de touche. Il n'y a aucune interférence physique avec un arbitre au cours du jeu.

DÉCISION : Administrer en faute de balle morte.

- Première infraction : Avertissement sur la touche. Pas de pénalité en distance.
- Deuxième et troisième infractions : Retard de jeu pour gêne avec la gestion de la rencontre. Pénalité de 5 yards au point suivant.
- Quatrième infraction et suivantes : Faute d'équipe pour conduite non sportive de gêne avec la gestion de la rencontre. Pénalité de 15 yards au point suivant. C'est une faute d'équipe qui n'est pas attribué à un entraîneur en particulier (9.2.5a).

Conduite non sportive d'un entraîneur

8. Lors d'un long retour de kickoff, l'entraîneur principal de l'équipe qui a botté, rentre dans l'aire de jeu en protestant violemment et de manière hargneuse car il estime qu'un flag aurait dû être lancé pour une saisie de l'équipe adverse pendant le retour.

DÉCISION : Conduite non sportive contre l'entraîneur. Administrer en faute de balle morte. Pénalité de 15 yards au point suivant. Cela compte comme première conduite non sportive contre l'entraîneur principal. Si cela avait été sa deuxième conduite non sportive, il aurait été expulsé de la rencontre (9.2.6a, d).

Block sous la ceinture

9. 1^{er} et 10 sur les A-45. Le garde A66 est à côté du snappeur. Immédiatement après le snap, A66 bloque l'homme central de ligne défensive (nose guard) B55 sur les A-46. Le block est sous la ceinture et sur le côté de B55.

DÉCISION : Block légal. Techniquement, A66 est sorti de la tackle box (qui est limitée par la zone neutre) pour exécuter son block. Cependant, l'esprit et la finalité de la règle conduisent à autoriser ce block (9.1.6).

Block sous la ceinture

10. 1^{er} et 10 sur les A-45. Le garde A66 est à côté du snappeur. Après le snap, A66 bloque le linebacker B33 sur les B-47. Le block est sous la ceinture et sur le côté de B33.

DÉCISION : Faute, block illégal sous la ceinture. Contrairement au jeu n°9, A66 est sorti de la tackle box, et est allé au deuxième niveau défensif pour exécuter son block. Pour être légal, ce block doit être initié directement de face, dans le secteur 10H-2H ((9.1.6).

Vêtement dépassant du maillot

11. Un joueur porte une pièce de vêtement sous son maillot. Le maillot a des manches trois-quart, et les manches du vêtement du dessous dépassent des manches du maillot jusqu'aux poignets. Le long des avant-bras on peut lire l'inscription "Allez les bleus".

DÉCISION : Uniforme illégal. Tout vêtement dépassant du maillot doit être conforme aux règles régissant les inscriptions permises sur le maillot (1.4.5).

Faute par l'équipe de coup de pied

12. 4^{ème} et 15 sur les A-5. Le punter A88 est dans sa zone d'en-but lorsqu'il botte la balle. Le tackle A77 est flagué pour une saisie dans sa zone d'en-but. L'équipe B retourne la balle jusqu'aux B-45.

DÉCISION : L'équipe B a le choix entre prendre la balle après application de la pénalité aux B-45, ou accepter le safety consécutif à la pénalité (6.3.13, 10.2.4).

Joueur expulsé pour targeting

13. Un joueur est expulsé pour targeting lors de la deuxième mi-temps.

DÉCISION : Ce joueur n'est pas autorisé à jouer lors de la première mi-temps de la rencontre suivante de son équipe. Cependant, il peut participer à l'échauffement avec le reste de son équipe. Avant le kickoff de début de rencontre, il devra être hors de vue de l'aire de jeu et y rester toute la première mi-temps, sous la responsabilité de son équipe (2.27.12, 9.1.3 et 4).

Remarque : Suivant les Règlements F.F.F.A., une expulsion est effective pour le reste de la rencontre ainsi que la ou les rencontres suivantes, au cas par cas.

Joueur expulsé pour targeting – Dernière rencontre de la saison

14. Un joueur est expulsé pour targeting lors de la deuxième mi-temps de la dernière rencontre de la saison de son équipe.

DÉCISION : Ce joueur n'est pas autorisé à jouer lors de la première mi-temps de la rencontre suivante de son équipe, quelle qu'elle soit. Si la rencontre est la dernière de la saison régulière, il ne devra pas jouer la première mi-temps d'une rencontre d'après saison. Si son équipe ne participe pas à une rencontre d'après-saison, il ne pourra pas jouer la première mi-temps de la première rencontre de la saison suivante (si toute fois il est encore éligible à jouer) (9.1.3 et 4).

Remarque : Suivant les Règlements F.F.F.A., une expulsion est effective pour le reste de la rencontre ainsi que la ou les rencontres suivantes, au cas par cas.

Roger Redding
Rédacteur des règles
Août 2016

Traduction pour Frenchebra
Alain Perrier
Novembre 2016