



MODIFICATIONS AUX ÉTUDE DE CAS DU FOOTBALL AVEC CONTACTS 2014 POUR DIFFUSION ET APPLICATION IMMÉDIATE

Page EC31-8-1 Décision: **Les drapeaux sont situés dans les limites donc l'équipe A serait marquer 1 point (1-1-8)**

Page EC12 13-5-1 Décision: **A1 doit quitter pour minimums 3 jeu. La sécurité des joueurs importe avant tout.**

Page EC18 3-1-1 Jeu: 2E et 4, **A-85** se rapporte à l'arbitre comme receveur de passe non autorisé et prend la position de garde droit. Le jeu est arrêté. **A-85** reste à la même position pour le jeu suivant.

Page CB16 2-4-2 Jeu: il y a 30 secondes à jouer dans le match avec l'équipe un 3e et 10 et l'horloge est en cours d'exécution lorsque l'arbitre le dénonce. Après 15 secondes, l'équipe A remplacé leur équipe de dégagement sur le terrain.

Décision : Arbitre s'arrête le temps et l'équipe A est autorisé à remplacer selon les règles de substitution. Cependant, l'équipe A reçoit uniquement les 5 secondes restantes pour prendre la balle en jeu.

Page CB16 2-4-3 Jeu: temps vient et avec 1 seconde à faire sur l'horloge de jeu, le jeu est arrêté pour une blessure à l'équipe B.

Décision : L'équipe A est dispose d'une frais 20 secondes afin de mettre la balle en jeu.

Page CB16 2-4-4 JEU: 60 secondes à jouer dans le match avec l'équipe un 3e et 10 et l'horloge est en cours d'exécution lorsque l'arbitre le dénonce. L'équipe A plans pour exécuter le jeu horloge à 1 seconde et puis prennent un temps d'arrêt. Quand l'arbitre le dénonce, le jeu commence, mais l'horloge de jeu ne fonctionne pas.

Décision : L'arbitre doit réinitialiser l'horloge de jeu à 60 secondes et l'horloge de jeu à 20 secondes, puis redémarrez le processus.

Page EC19 3-3-1 **Commentaire:** Règlement 4, Section 3, Article 3. Ce règlement spécifie que sur tous les jeux à la ligne de mêlée, au moins 5 joueurs de ligne intérieurs doivent être identifiés comme receveurs non autorisés et qu'un joueur doit agir comme receveur autorisé à chaque extrémité de la ligne.

Il faut noter qu'il n'y a aucune restriction à excéder ces limites et qu'il n'y a aucune restriction sur les numéros des joueurs de champ-arrière. Les restrictions peuvent toutefois entrer en jeu quant à l'autorisation ou non de recevoir une passe.

Par exemple, examinons cette formation offensive peu orthodoxe.

45	25	65	55	75	54	64	24	84	Ligne
	61	12	62						Champ-arrière

Cette formation est réglementaire. Il y a 5 joueurs de ligne intérieurs identifiés comme receveurs de passe non autorisés: 65, 55, **75**, 54, 64.

On y retrouve un receveur autorisé à chaque extrémité de la ligne: **45 et 84**. Par contre, 25 et 24, bien qu'ils portent des numéros de receveurs autorisés ne le sont pas à cause de leur position sur la ligne. De même, 61 et 62, bien que placés dans le champ-arrière ne sont pas des receveurs autorisés à cause de leurs numéros.

Page EC19 3-3-3 **Jeu:** Formation

87	83	55	75	54	64	74		
				26				30
	23		28			29		

Un jeu de passe se développe comme suit: au moment où les signaux sont donnés, **A87** recule dans le champ-arrière et A-30 s'avance sur la ligne. Le ballon est ensuite remis en jeu.

Page EC24 4-2-2 **Décision:** **Ce jeu est réglementaire. Même s'il y a un joueur de l'équipe B dans les cinq verges en temps A1 touche le ballon, fournissant que A2 n'interférait pas avec le joueur B empêchant de récupérer le ballon.**

Page EC27 3-3-1 **Jeu:** A-1 fait une passe avant à A-2 qui touche légèrement le ballon au A30. Le ballon prend alors une direction hors-jeu vers le receveur non autorisé **A-62** qui l'attrape au A34.

Décision: Il s'agit d'une passe hors-jeu à **A-62**. Si l'équipe A gardé possession du ballon, la passe avant est jugée complète au A 30. (6-3-3-3)

Page EC29 4-7-1 **Jeu:** 1E et 10 au A 30 pour l'équipe A. A-1 lance une passe avant et le ballon frappe le receveur non autorisé **A-50** derrière son casque et rebondit vers (a) le receveur autorisé A-2 ou (b) le secondaire B-28. Le ballon est déclaré mort au A 50.

Page EC31 4-9-12 **Jeu:** Le receveur non autorisé **A-64** se trouve illégalement en zone défensive au-delà de la zone neutre et une passe avant lui est envoyée. Avant qu'il ne touche le ballon, B-1 entre en contact avec **A-64**.
Décision: L'obstruction illégale s'applique uniquement sur un receveur autorisé. **A-64** peut être pénalisé pour s'être retrouvé illégalement en zone défensive ou pour avoir été le receveur non autorisé d'une passe avant s'il a été le premier joueur à toucher le ballon dans la tentative pour l'attraper. (6-4-9-b, 6-4-5)

Page EC31 4-9-13 **Jeu:** L'ailier **A-82** devient receveur non autorisé parce que A-27 s'avance sur la ligne avant la remise en jeu. **A-82** s'élanche en zone défensive pour la passe avant et B-1 commet de l'obstruction contre lui alors que le ballon est dans les airs.

Décision: **A-82** est devenu un receveur non autorisé à dépasser la zone neutre et à attraper la passe par le déplacement de A-27 pour fermer la ligne, même si **A-82** ne s'en est pas rendu compte. **A-82** étant devenu non autorisé, une obstruction sur la passe ne peut donc pas être commise contre lui. Il doit être pénalisé à titre de receveur non autorisé en zone défensive au-delà de la zone neutre. (6-4-9, 8-6-3, 6-4-4)

Page EC32 4-9-15 **Jeu:** Le receveur **A-84** et le demi défensif B-20 sont en course en zone défensive durant un jeu de passe. La passe est trop courte et A-84 doit ralentir pour être en position de la capter. B-20 se trouve entre A-74 et le quart-arrière. Il n'y a aucun contact entre **A-84** et B-20 mais la passe est trop courte et frappe B-20 dans le dos.

Décision: Jeu réglementaire. B-20 a droit à sa position sur le terrain. Il n'y a eu aucune obstruction illégale par contact et l'obstruction de la vue (screening) exige une action délibérée quelconque de la part de B, comme agiter les bras ou les mains devant le receveur sans regarder le ballon. Si B-20 s'était déplacé de manière à empêcher **A-84** de se diriger vers le ballon, il aurait pu y avoir obstruction illégale. Dans ce jeu, il n'y a eu aucun geste délibéré de la part de B-20 et comme le ballon l'a touché dans le dos, il ne devrait y avoir aucune infraction. (6-4-9)

Page EC33 4-10-10 **Jeu:** **A-85** suit un tracé de passe «loin et vers l'extérieur» («down and out»). Au moment de couper vers l'extérieur, il éloigne B-80 en le poussant. **A-85** attrape ensuite le ballon à environ 10 verges de côté du point de contact.

Décision: Si **A-85** est la cause du contact, il existe deux situations: (1) si le ballon n'est pas dans les airs lorsque le contact est survenu, **A-85** est coupable de contact illégal contre un receveur autorisé (6-4-10-b); (2) si le ballon est dans les airs, **A-85** est coupable d'obstruction illégale sur une passe avant. (6-4-10-a-Remarque 3)

Page EC 35 3-8-1 **Commentaire:** **Blocage de la tête, placage avec la tête, dardage. Toutes ces infractions sont semblables en nature, en ce sens qu'elles impliquent toutes l'usage du casque comme premier ou seul point d'impact lors du contact avec un adversaire.** Le dardage qualifie normalement le geste posé contre un joueur

incapable de se protéger; le blocage de la tête et le placage avec la tête s'appliquent aux gestes posés contre n'importe quel joueur.

L'utilisation du dessus ou du devant du casque pour frapper un adversaire est un geste dangereux pour le joueur qui risque de graves blessures, puisque son cou est en position soit de flexion aigüe ou d'hyper extension lorsque la force est appliquée. Et que c'est dans ces circonstances que les fractures vertébrales se produisent. (7-3-8)

L'utilisation de la tête pour diriger le blocage et le plaquage est nécessaire et autorisée quand la tête sert à se diriger vers l'adversaire, à maintenir son équilibre et sa vision du jeu et pouvoir ainsi contrer les mouvements de l'adversaire. Si la tête touche l'adversaire en premier, et poursuit sa trajectoire en étant suivie par l'épaule, le bras ou le corps, l'action de la tête ne devrait PAS être considérée comme illégale.

De même, un porteur de ballon qui fonce tête baissée à travers la LM risque inévitablement de frapper un adversaire sur son chemin et poursuivre le contact avec son corps pour gagner plus de terrain. Ceci devrait également être permis.

Un porteur de ballon ne peut utiliser de façon sa tête ou son casque comme premier point d'impact pour tenter de briser un plaqué. On rappelle aux entraîneurs le danger auquel s'expose leur porteur de ballon quand il utilise de telles tactiques. Et les entraîneurs ne devraient pas enseigner des techniques susceptibles de provoquer des blessures. Comme on l'a déjà dit, cela n'empêche pas les jeux de courts gains, lorsque la tête n'est pas utilisée de façon délibérée. Toutefois, lorsque le porteur de ballon est conscient de la présence d'adversaires sur sa trajectoire et qu'il utilise sa tête ou son casque de façon intentionnelle dans le but d'éviter ou de briser un plaqué, il devrait être pénalisé pour usage défendu de la tête. Les arbitres devraient s'assurer que tous les entraîneurs sont conscients des dangers et des pénalités que représentent ces tactiques.

La tête peut glisser sur le côté, le premier point d'impact du blocage ou du plaqué étant alors l'épaule et les bras. L'usage du dessus ou du devant du casque pour frapper de la tête ou pour foncer sur un adversaire est interdit et dangereux et devrait être sanctionné sévèrement. Les jeux suivants illustrent les principes de base qui devraient être utilisés pour déterminer quels gestes sont autorisés ou non

Page EC35 3-8-2 **Décision:** Dans (a), le jeu est réglementaire. A-1 n'a pas utilisé son casque de façon délibérée pour entrer en contact avec B-62. Dans (b), A-1 a utilisé son casque de façon intentionnelle. Il a pu apercevoir B-62 s'approchant pour le plaquer et a utilisé son casque pour l'en empêcher. L'équipe A doit être pénalisée pour blocage **avec** la tête. (7-3-8)

Page EC35 3-8-3 Décision:(a) C'est un blocage **avec** la tête. A-1 a utilisé son casque comme principal point d'impact pour briser le plaqué. (b) Ce jeu est réglementaire. Le principal point d'impact est l'épaule de A-1. Même si son casque touche le côté de B-24, la force d'impact est appliquée sur la poitrine de B-24 par l'épaule de A-1. (7-3-8)

Page EC36 3-8-4 **Jeu:** **Le joueur de ligne intérieur A-1 frappe le joueur défensif B-1 (a) en enfonçant son devant du casque al à la hauteur du numéro de B-1, (b) en enfonçant son épaule dans B-1 de sorte que son casque**

frappe le côté de B-1 ou (c) en tentant de le bloquer avec son épaule, le contact principal se faisant avec le casque en raison d'une esquive de B-1 vers l'intérieur.

Décision: (a) Ce blocage avec la tête est défendu. (b) Ce blocage est réglementaire. Même s'il y a contact avec le casque sur le côté de B-1, le casque n'a pas été utilisé comme principal point d'impact. (c) Ce blocage est réglementaire. L'arbitre doit observer le jeu en entier pour pouvoir rendre une décision juste; il doit aussi pouvoir deviner l'intention de A-1 pour juger adéquatement. Nombreuses sont les situations où le bloqueur tente un blocage réglementaire, mais frappe l'adversaire involontairement avec son casque ou son protecteur facial à la suite d'un geste du défenseur. Lorsque c'est le cas, le contact n'est probablement pas direct. Un blocage de la tête est un geste intentionnel, dangereux à la fois pour le bloqueur et pour son adversaire. (7-3-8)

Page EC36 3-8-5 **Décision: B1 illégale doit être pénalisée pour rudesse. Contact avec force sur la tête d'un adversaire doit être évité.**

Page EC36 3-8-6 **Jeu: Le porteur de ballon A-1 s'échappe et le demi de sûreté B-1 plaque A-1 (a) en enfonçant son casque ou dans le corps de A-1, puis en utilisant ses bras pour le rabattre au sol ou (b) en encerclant A-1 avec ses bras, faisant simultanément contact avec son casque sur A-1.**

Décision: (a) Ce blocage avec la tête est défendu. (b) Le principal point d'impact devrait être les bras et l'épaule de B-1, et le contact avec le casque devrait faire partie du plaqué pour que celui-ci soit réglementaire. Cependant, l'arbitre qui surveille le jeu doit être certain que le casque n'était pas le principal point d'impact. (7-3-8)

Page EC36 83-8-8 **Commentaire: Tel que mentionné plus tôt, les arbitres doivent faire preuve de bon jugement dans leurs décisions. Les jeux suggérés illustrent la nécessité de voir le jeu en entier pour déterminer correctement la cause du contact par le casque ou l'intention, de même que pour déterminer si le casque a été utilisé comme principal point d'impact.**

L'arbitre doit répondre aux deux questions suivantes avant de prendre une décision sur chacun de ces blocages.

1. Est-ce une tentative de la part du bloqueur et non pas la conséquence d'un geste posé par l'adversaire?

2. Le casque va-t-il être utilisé comme principal point d'impact?

Si la réponse à ces deux questions est OUI, le blocage est défendu. Si la réponse à une de ces deux questions est NON, le blocage est réglementaire. Les mêmes principes s'appliquent pour le placage. (7-3-8)

CORRECTIONS

Page EC 22 2-5-4 JEU : **A-1 effectue un botté d'envoi....**