



FFFA

Service émetteur :

**Commission Nationale Arbitrage :
FOOTBALL AMERICAIN**

**Guide Pratique de
L'Arbitre Principal ARR
Saison 2018-2019**

V1.0 - 9 Septembre 2018

1 - PRÉAMBULE	4
2 - AVANT LE MATCH	5
2 – 1 : Déplacement	5
2 – 2 : Hôtel	5
2 – 3 : Equipe d'arbitrage	5
2 – 4 : Equipe locale	5
2 – 5 : Localisation des documents	5
3 - JOUR DU MATCH	6
3 – 1 : Timing d'avant match	6
3 – 2 : Autorité des arbitres	7
3 – 3 : Tenue civile	7
3 – 4 : Tenue d'arbitrage	7
3 – 5 : Vérification administrative dans les vestiaires	8
3 - 5 – 1 : Arbitres clubs et Chaîneurs	8
3 - 5 – 2 : Feuille de match	9
3 - 5 – 3 : Feuille de match : Rencontre Amicale	9
3 - 5 – 4 : Feuilles de licenciés	9
3 - 5 – 5 : Documents à remettre aux équipes	10
3 - 5 – 6 : Reçus pour le chèque	10
3 - 5 – 8 : Conférence d'avant match	12
3 – 6 : Vérification administrative sur le terrain	12
3 - 6 – 1 : Licences	12
3 - 6 – 2 : Matériel	12
3 - 6 – 3 : Avec l'entraîneur	12
3 - 6 – 4 : Présence d'un médecin ou d'une équipe de premiers secours	13
3 – 7 : Pendant le match	13
3 - 7 – 1 : Rapport de fautes	14
3 – 8 : Après le match	14
4 : LE JOUR D'APRES LE MATCH	16
4 – 1 : Documents à envoyer à la ligue le lundi suivant le match	16
4 – 2 : Adresses postales	16
4 – 3 : Mail de l'AP	16
5 : KIT de fonctionnement de l'Arbitre Principal	17
5 – 1 : Rôle de l'Arbitre Principal	17
5 – 2 : Gestion des équipes	17
5 - 2 – 1 : Equipe d'arbitrage	17
5 - 2 – 2 : Equipes locale et visiteuse	17
6 : Le Jeu	17
6 – 1 : Temps de jeu	17

6 – 2 : Placement	18
6 – 3 : Nombre d'arbitres	18
6 – 4 : Application de pénalité	19
6 - 4 – 1 : Point d'application	19
6 - 4 – 2 : Distance des pénalités	19
6 - 4 - 3 Méthode	21
6 - 4 – 4 : Principe du 3 & 1	22
6 - 4 – 5 : Moitié de distance	23
6 - 4 – 6 : Signaux	23
7 : Recettes en cas de problème avant ou pendant la rencontre	24
Pas de vestiaire digne de ce nom pour les arbitres	24
Terrain : aspects sécurité et traçage	24
ARC manquant	24
ARC sans licence	24
Pas d'AP mandaté sur la rencontre	24
Ballons de la rencontre	24
Absence de ramasseurs de balle	24
Chaîneurs / Ramasseurs de balle	24
Retard dû à l'organisation	25
Couleurs de maillots	25
Matériels de joueurs inadaptés	25
Blessure d'un arbitre pendant la rencontre	25
Blessure d'un joueur	25
Interruption de la rencontre : panne de projecteur, ou autre aléa	25
Interruption de la rencontre : intempéries	26
Gestion des personnes	26
Gestion des entraîneurs et autres licenciés de la zone d'équipe	26
8 : Gestion des 40 secondes	27
9 : Restrictions pour les matchs à U19 - 9 CONTRE 9	28
9 – 1 : Spécificités générales	28
10 : Tableau de correspondance entre catégories et année de naissance	31
11 : Nombre de joueurs par catégorie	31

Cher arbitre,

J'ai le plaisir de mettre à votre disposition le guide de l'arbitre principal. Ce document vous sera utile durant toute la saison puisqu'il constitue un outil permettant de réunir l'ensemble des éléments nécessaires à la préparation et au bon déroulement d'un match.

En effet, outre le respect des règles de jeu sur lesquelles il doit veiller, en collaboration avec l'équipe d'arbitrage, l'arbitre principal doit également accomplir des formalités administratives pour le bon déroulement et la bonne gestion de la rencontre et du championnat.

L'approche de l'application des formalités administratives doit être la même que pour les règles, nous ne faisons qu'appliquer ce que d'autres (Clubs, Ligues) ont décidé ou voté, nous n'en sommes pas responsables.

De la même manière, ce guide pratique donne les éléments afin de gérer les différentes situations que nous pouvons rencontrer lors d'une rencontre.

Il m'importe de préciser que ce document ne remplace aucunement les règlements fédéraux. Aussi, en cas de contradiction entre les dispositions du présent guide et celles des règlements fédéraux, ce sont les règlements fédéraux qui prévaudront.

N'hésitez pas à contacter votre responsable de CRA ou la viesportive@fffa.org pour toute question que vous jugeriez utile.

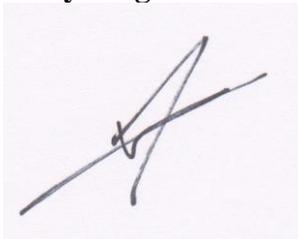
Persuadé que ce document vous sera utile, je vous souhaite une bonne saison.

Juan Perez-Canto



Responsable Arbitrage Football Américain de la Commission Nationale Arbitrage

Volny Moget



Président de la Commission Nationale Arbitrage

FOOTBALL AMÉRICAIN 2 - AVANT LE MATCH

En fonction du planning des affectations effectué par la Commission Régionale d'Arbitrage, ci-après dénommée CRA, l'**arbitre principal**, ci-après dénommé l'AP, doit contacter les équipes le **lundi précédant le match**, afin de préparer la rencontre et de se rapprocher des ARC qui exerceront avec lui durant la rencontre.

2 - 1 : Déplacement

En fonction du match, l'AP doit vérifier que tous les arbitres seront présents, et cela 2h00 avant le début de la rencontre. L'AP doit également s'assurer que les titres de transports, si besoin, de l'équipe d'arbitrage ont été prévus.

2 - 2 : Hôtel

Si un hôtel est nécessaire, l'AP doit vérifier qu'il est réservé et éventuellement payé par avance par les services administratifs de la ligue. Si ce n'est pas le cas, les arbitres paieront puis feront une note de frais. Cela dépend des modalités et fonctionnements de chaque ligue / CRA.

2 - 3 : Equipe d'arbitrage

L'AP doit contacter les autres membres de l'équipe pour caler le rendez-vous de départ ou au stade.

Contactez les équipes afin de connaître le nom des Arbitres Club, ci-après dénommés ARC, et fixer les positions, pour que chacun puisse travailler son poste en amont de la rencontre.

2 - 4 : Equipe locale

L'AP doit contacter l'équipe locale afin de s'assurer que, si besoin que :

- Quelqu'un viendra chercher les arbitres à la gare ou à l'aéroport et les ramener à la fin du match ;
- Le lieu, le jour et l'heure du match sont bien les mêmes que ceux que la ligue / CRA à indiqué. Si ce n'est pas le cas, contactez très rapidement la personne responsable du planning à la ligue / CRA.

2 - 5 : Localisation des documents

Tous les documents référencés se trouvent sur le site de la FFFA :

- Site web : <http://www.ffa.org/fr/ffa/commission-nationale-arbitrage/arbitrage-football-americaain/documents.html>
- Rubrique **Football Américain** puis **Arbitrage**
- **Voir également le site de la ligue / CRA pour les documents administratifs particuliers, les calendriers des championnats, le calendrier des affectations des AP, les formulaires des notes de frais et leurs modalités.**
- Un forum sur l'arbitrage est également mis en place si besoin,

Chaque ligue / CRA / club a reçu un carnet de feuille de match sous forme de triptyque. L'organisateur est en charge de fournir 3 exemplaires de la feuille de match. (Afin de palier tout oubli dans l'organisation, il est judicieux que l'AP en ait toujours un jeu avec lui).

Chaque ligue / CRA a son formalisme concernant les feuilles de remboursement de primes et de frais de déplacements.

**FOOTBALL
AMERICAIN**
3 - JOUR DU MATCH

3 - 1: Timing d'avant match

Tous les arbitres doivent arriver 2h00 avant le coup d'envoi de la rencontre. Les différentes obligations et vérifications sont affectées aux différents arbitres. Si d'autres horaires que ceux du tableau sont prévus pour le coup d'envoi, ajuster en fonction.

HEURE "H"MOINS	Match à 14h	Match à 20h	ACTIONS
120 MINUTES	12h00	18h00	ARRIVEE AU STADE Vérifier le vestiaire.
115 MINUTES	12h05	18h05	VISITE DU TERRAIN Vérifier le marquage du terrain et les protections. Vérifier les poteaux et les chaînes.
105 MINUTES	12h15	18h15	Contrôle des documents de match. Habillage de l'équipe d'arbitrage.
90 MINUTES	12h30	18h30	Entretien dans le vestiaire arbitre avec l'entraîneur principal et 1 capitaine de chaque équipe (pour la D1&D2).
85 MINUTES	12h35	18h35	Conférence d'avant match. Vestiaire fermé à clef. Le JCA prend le relais de la conférence quand l'AP et le JM partent sur le terrain pour les contrôles des licences.
40 MINUTES	13h20	19h20	Contrôle de l'équipe locale sur le terrain par l'AP et le JM. Récupération balles de match et tactiques spéciales.
30 MINUTES	13h30	19h30	Contrôle de l'équipe visiteuse sur le terrain par l'AP et le JM. Récupération balles de match et tactiques spéciales.
25 MINUTES	13h35	19h35	Étirement des arbitres dans le vestiaire. Dernières consignes et vérification du matériel.
15 MINUTES	13h45	19h45	Départ des vestiaires. Entrée sur le terrain.
12 MINUTES	13h48	19h48	Contrôle des obligations médicales auprès de l'organisateur. Vérification du microphone.
12 MINUTES	13h48	19h48	Formation des porteurs de chaînes. Instruction aux ramasseurs de balle.
05 MINUTES	13h55	19h55	Les JL / JCH / JCA se présentent sur leur touche. Les JC / JCO se présentent sur leur touche.
04 MINUTES	13h56	19h56	Le JL appelle les capitaines de l'équipe locale. Le JC appelle les capitaines de l'équipe visiteuse.
03 MINUTES	13h57	19h57	L'AP et le JM au centre du terrain. Les JL et JC amènent les capitaines.
02 MINUTES	13h58	19h58	DEBUT DU TIRAGE AU SORT
01 MINUTE	13h59	19h59	Confirmation du choix des équipes au centre du terrain. Mise en place pour le coup d'envoi.
			MI-TEMPS 20 MINUTES
06 MINUTES			Le JL appelle l'équipe locale
06 MINUTES			Le JC appelle l'équipe visiteuse
05 MINUTES			ARRIVEE DES EQUIPES SUR LE TERRAIN
0 MINUTE			Coup d'envoi de la 2 ^{ème} mi-temps

3 – 2 : Autorité des arbitres

Règle 11, Article 1 : **L'autorité des arbitres commence à s'exercer une heure avant l'heure prévue pour le coup de pied d'engagement et prend fin lorsque l'arbitre principal déclare le score définitif.** Les arbitres resteront sur le terrain en attendant que les équipes aient fini de se saluer, (le salut est prévu juste après le coup de sifflet final, le mot de l'entraîneur ayant lieu après). **En cas de problème, l'arbitre principal rédigera un rapport factuel, (Voir Rapport d'incident, § 3.7).**

En cas d'expulsion d'un licencié, autre que pour un fait de jeu simple, l'AP rédigera un rapport d'incident, la CFA jugera ultérieurement des suites éventuelles à donner.

Pour un fait de jeu simple, la raison de l'expulsion sera indiquée dans la case « observation » de la feuille de match.

Tout comportement (avant, pendant, après une rencontre, d'un joueur, d'un entraîneur, d'un dirigeant) qui n'est pas en phase avec l'esprit de notre sport doit faire impérativement l'objet d'un rapport d'incident.

Tout rapport d'incident doit parvenir ***dans la semaine qui suit*** au siège de la FFFA, via les ligues / CRA, au besoin, à part des documents de match. Penser à noter sur la feuille de match : « Suite à..... le rapport d'incident suit. » ainsi que votre nom et signature.

Le rédacteur d'un rapport d'incident peut en envoyer une copie directement au siège de la FFFA, l'original étant envoyé à la ligue concernée par le lieu de la rencontre.

Lorsque vous arrivez au stade, il vous faut aller vérifier le terrain et demander à l'organisateur de faire les modifications que vous jugerez nécessaires afin que la rencontre puisse se dérouler en toute sécurité, ainsi que de parfaire certains traçages si nécessaires. A minima, les traçages doivent représenter 2 zones d'embut de 10 yards avec les plots à chaque coin, des lignes de touche et des lignes tous les 10 yards, les H-marks. En tout état de cause, le traçage du terrain doit nous permettre d'assurer le bon déroulement de la rencontre. En cas d'écart significatif, il faudra noter sur le rapport d'incident administratif tous les manquements afin que la ligue puisse entrer en contact avec l'organisateur afin de résoudre les différents problèmes rencontrés le jour de la rencontre.

3 – 3 : Tenue civile

Tous les arbitres sont tenus de se présenter correctement habillés, en évitant de venir avec des tenues à l'effigie d'une des 2 équipes. La neutralité des arbitres commence par l'image que l'on donne vers l'extérieur.

3 – 4 : Tenue d'arbitrage

Les arbitres ARR nommés doivent être vêtus de façon uniforme, manches courtes ou longues, avec des tenues d'arbitre réglementaire.

La tenue doit être complète (voir Livre des Mécaniques d'arbitrage : Chapitre 3 Uniforme et Equipement), et cela **POUR TOUTES LES CATEGORIES :**

- Pantalon noir, maillot rayé (manches courtes et longues de largeur 2 pouces, et chaussettes noires, 2 casquettes (1 blanche pour l'AP et 1 noire pour les ARC), tous les équipements devant être homologués NCAA.
- 1 flag jaune, 1 bean bag, 1 sifflet, 1 carton de score et fautes, 1 crayon et une montre (pour les arbitres concernés).
- Voir le plan de mise en conformité, voir le fichier récapitulatif des formulaires d'arbitrage.

La largeur des rayures des maillots a été modifiée et il se peut que nous ayons des ARC, sur les 4 présent pour la rencontre, avec 2 types de maillot : un rapport administratif sera à renseigner et à envoyer à la CRA et à la FFFA, ce n'est pas un motif pour les refuser.

3 - 5 : Vérification administrative dans les vestiaires

Lorsque vous arrivez au stade, en cas de vestiaire non conforme aux attentes minimales, l'AP demandera à avoir un vestiaire, avec un espace suffisant pour 5 personnes, ainsi que les commodités minimales. En cas de non-conformité, l'organisateur sera en charge de trouver un vestiaire conforme, et s'il n'y en a pas, l'équipe locale laissera un de ses vestiaires aux arbitres.

3 - 5 - 1 : Arbitres clubs et Chaîneurs

Il peut être intéressant de récupérer la liste des arbitres validés, disponible sur le site fédéral. Les ARC présentés doivent figurer en tant que « valide » sur la liste et / ou se présenter avec leur licence d'arbitre.

Concernant les chaîneurs et ramasseurs, une licence FFFA est suffisante, quelle qu'elle soit.

Il n'y a aucun « prêt » d'arbitre, chaque affiliation sportive doit fournir 2 arbitres, au risque d'un forfait par les instances compétentes.

Voir dispositions DTN pour les catégories U19 à 9-U16-U14-U12-U10-Féminines.

La mise en place des listings de licenciés devraient permettre également de lister les arbitres pour la vérification des numéros de licence.

Réglementairement, les chaîneurs sont prévus être les mêmes pour toute la durée du match. Le remplacement d'une des trois personnes pour la 2^{ème} mi-temps **doit rester exceptionnel**.

Attention à avoir une attitude tolérante et constante sur tout le territoire si besoin.

En ce qui concerne les ARC, ils ne peuvent arbitrer que leur catégorie d'âge correspondant aux compétitions en tant que joueur, et celles inférieures. Un arbitre majeur peut arbitrer toutes les catégories. Voir chapitre 9.

Comme depuis plusieurs saisons, le JL et JC seront sur la touche opposée à leurs clubs respectifs et le JCh et le JCo seront sur la touche de leurs clubs respectifs, pour un arbitrage à 6 ou à 7.

Pour une équipe de 5, il n'y a pas de Jco et de Jch.

En cas d'arbitrage à 6, la gestion du temps et le récapitulatif des fautes seront confiés au Jch.

Le renseignement du rapport de fautes étant de la responsabilité des arbitres nommés par la CRA, et notamment l'AP, il est vivement conseillé de participer au renseignement du rapport, et de s'organiser avec le JM pour noter les fautes pendant le match. Cela étant, chaque arbitre doit noter les fautes qu'il signale pendant la rencontre.

Refus d'un ARC

Tout arbitre arrivant une fois la conférence d'avant-match commencée, (1h30 avant le début officiel du match) ou n'ayant pas la tenue officielle (voir § 3.3), sera refusé. Toutefois il devra être utilisé soit pour tenir la chaîne, soit en tant que ramasseur de balle, etc...

En tout état de cause, l'ARC refusé ne pourra être joueur et/ou occuper une quelconque fonction pour son club sur le match. En cas de refus d'un ARC, demander à l'équipe concernée s'il n'y a pas une autre personne présente qui pourrait le remplacer.

L'AP doit indiquer le motif du refus de l'ARC sur la feuille de match. Si celui-ci refuse de s'acquiescer de la fonction que vous lui avez assignée, cela devra être signalé sur la feuille de match. Attention à être tolérant sur les problèmes de circulation routière pour l'équipe visiteuse, les ARC étant généralement présent dans le même moyen de transport que l'équipe. Les arbitres nommés par la CRA ne doivent donner aucune indication quant aux éventuelles suites et renvoyer vers la FFFA, en charge de gérer ces problèmes. Attention à être tolérant et à prendre en considération les raisons du retard afin de ne pas se pénaliser en passant à un arbitrage à 4.

Pour une absence d'un ARC, dans tous les cas, le match commencera à l'heure prévue par l'organisation des championnats. Le match ne sera retardé que pour une absence d'obligations médicales, voir § 3.5.4.

Si à l'heure du coup d'envoi prévue, 1^{ère} ou 2^{ème} mi-temps, l'ARC n'est pas présent, l'équipe concernée et l'arbitre principal sont en charge de vérifier si l'ARC est arrivé après 30 minutes. Pour cela, l'équipe concernée, ou l'AP, prendront un temps mort, d'équipe ou d'arbitre, puis vérifiera la présence ou l'absence de l'ARC en question :

Si présence de l'ARC, alors il assurera le rôle de chaîneur ou de ramasseur.

Si absence de l'ARC, alors l'AP le fera également constaté à l'autre équipe, ainsi qu'à l'organisateur.

Dans les 2 cas, l'AP convoquera les 3 responsables à la mi-temps ou à la fin de la rencontre, (organisateur, représentant de l'équipe locale et représentant de l'équipe visiteuse), afin de le notifier sur la feuille de match et fera viser les 3 responsables.

3 - 5 - 2 : Feuille de match

Cette feuille doit obligatoirement comporter le nom du médecin ou celui de l'équipe de Premier Secours, cela est du ressort de l'organisateur.

L'AP n'est pas habilité à vérifier la véracité de la qualité des secours. C'est l'organisateur qui s'engage sur la qualité de ces personnes. **Les responsables des équipes présentes sont également responsables de la vérification de la présence du médecin ou de l'équipe de premiers Secours. L'AP n'a plus à vérifier la carte professionnelle du médecin, c'est également de la responsabilité de l'organisateur.**

Qualité du médecin : prévoir la présence d'un docteur en médecine inscrit à l'ordre des médecins et ayant souscrit une assurance responsabilité civile professionnelle,

Ou à défaut,

Une Equipe de 1^{er} secours : un dispositif de secours (DPS) est constitué de 4 personnes d'une association spécialisée (1 chef de groupe et 3 secouristes), conformément à l'arrêté du 7 novembre 2006 fixant le référentiel national relatif aux dispositifs prévisionnels de secours JO du 21 novembre 2006 et conformément au référentiel national relatif aux dispositifs prévisionnels de secours

Dans le cas où le nombre de personnes constituant l'équipe de premiers secours serait différent, l'organisateur doit présenter l'arrêté préfectoral à l'arbitre principal de la rencontre, ce document sera joint aux documents de match.

Il peut être utile de savoir si un kinésithérapeute est présent.

La feuille de match doit IMPERATIVEMENT être signée par l'organisateur de la rencontre avant que celle-ci ne commence. Le nom du médecin ou de l'équipe de secours doit y être mentionné absolument.

Le médecin ou l'équipe médicale seront présentés à l'équipe visiteuse avant le début de la rencontre.

Les 2 équipes et l'arbitre principal, doivent viser la partie « Vérification administrative avant match » : cela peut être fait lorsque les documents vous sont remis, mais uniquement une fois que vous avez ceux des 2 équipes en votre possession, afin de les présenter à l'équipe adverse. Réunir l'entraîneur et 1 capitaine de chaque équipe, afin que les vérifications soient réalisées au même moment.

3 - 5 - 3 : Feuille de match : Rencontre Amicale

Lorsqu'une rencontre amicale est organisée, cette dernière doit être déclarée à la Ligue et également à la FFFA.

Cette rencontre doit se conformer aux règlements fédéraux, et l'organisateur doit présenter une feuille de match et se conformer aux prérogatives liées à cette organisation, que ce soit au niveau des obligations médicales, tout comme aux conditions d'accueil de l'équipe visiteuse et des arbitres.

Que des arbitres soient envoyés ou non par la CRA compétente, les documents de match, (feuille de match, feuille de licenciés, chèques éventuels, et tout autre document), doivent être retournés à la Ligue, puis à la FFFA.

3 - 5 - 4 : Feuilles de licenciés

La liste des licenciés se trouve sur l'extranet, veillez à ce que la feuille soit correctement renseignée au stylo et non de façon effaçable.

Ces feuilles doivent être correctement renseignées et comporter les informations suivantes :

- Numéro de maillot,

- Le nom et la signature de l'entraîneur principal.
- Pas plus de 60 joueurs, pour du jeu à 11, et pas plus de 45 pour du jeu à 9, sur la liste des licenciés. **Voir chapitre 10 en fonction de la catégorie.**
- En cas de nombre supérieur à celui correspondant, l'AP demandera à l'équipe concernée de retirer le nombre de joueurs afin de se mettre en conformité.
- Les licenciés non joueurs autorisés à être présent dans la zone d'équipe doivent également être mentionnés dans la case prévue à cet effet. Toute autre personne devra quitter cette zone.

RAPPEL :

Les catégories éligibles pour jouer en catégorie supérieure sont indiquées : **M2+, C2+ et J3+**. Il est très utile que le JM vérifie la feuille de licenciés afin de gagner du temps lors de la vérification des licences sur le terrain. En cas de présence d'attestations de licences, il est recommandé de contacter les équipes en amont de la rencontre, et de leur demander de classer le cahier de licences dans l'ordre de la feuille de licenciés, afin de toujours gagner en efficacité lors des vérifications.

IMPERATIF : les attestations de licences présentées doivent comporter la photo du licencié, en cas de convention de joueur, le club doit vous présenter le document fédéral validé. Les documents de convention ne sont pas à joindre aux documents de match mais à laisser au club.

Si les licences ou conventions ne correspondent pas à ce qui est noté ci-dessus, vous devez refuser les joueurs concernés, le signaler aux entraîneurs, et le noter sur la feuille de match.

En cas de défaut de photo, tout document comportant une photo est valable pour justifier de l'identité, puis renseigner le rapport d'incident administratif.

3 - 5 - 5 : Documents à remettre aux équipes

- Rapport d'entraîneur renseigné correctement avec le nom des équipes, le lieu, la date, le nom des arbitres présent à chaque poste.
- Ces rapports seront à renvoyer aux ligues / CRA / FFFA, afin de permettre de prendre en compte les éléments spécifiés si besoin.
- Ces documents sont utilisés par décision de la Ligue / CRA, et n'ont pas de caractère obligatoire de la part de la FFFA.

3 - 5 - 6 : Reçus pour le chèque

- Le chèque doit être libellé **au nom de la ligue en charge de la gestion de la rencontre** : le montant du chèque est indiqué sur la feuille de match, les ligues étant en charge d'envoyer un reçu ou une facture à chaque équipe.
 - **les chèques, de chaque équipe, devraient être en la possession de l'AP pour que le match puisse démarrer.** Si toutefois, une des équipes ne peut ou ne veut pas donner le chèque correspondant, notez-le sur la feuille de match, charge à la ligue concernée de voir avec l'équipe en question a posteriori afin de le récupérer.
 - Le montant doit correspondre aux tarifs en vigueur et en fonction de la catégorie de compétition, et le chèque à l'ordre convenu par la ligue du lieu de la rencontre.
 - **Ne jamais accepter de règlement en espèce.**

En cas de club réalisant un virement, il faut le spécifier sur la feuille de match.

Dans la continuité de ce qui est pratiqué pour les compétitions de D1 & D2, et en fonction des directives de la ligue / CRA, une rencontre commune avec les entraîneurs et les capitaines de chaque équipe peut amener une sérénité sur la rencontre et dédramatiser quelques situations, afin de fluidifier quelques séquences de jeu et éviter d'avoir un rythme saccadé.

Lors de cette rencontre, il nous faut privilégier la discussion et les échanges, afin de bien préparer le déroulement de la rencontre. Cette rencontre a lieu dès que possible afin de pouvoir avoir le temps nécessaire, par la suite, pour la conférence d'avant match des arbitres. L'important est de se présenter et de connaître ses interlocuteurs. Il vous faut donner un discours courtois et ferme. Présentez l'équipe d'arbitrage et insistez sur la personne qui tiendra le chronomètre.

Liste des points à aborder :

- 1) **Présentation de l'équipe d'arbitrage**, du niveau et le nombre de saisons / matchs à l'actif des arbitres, quel arbitre gèrera le chrono.
- 2) **Parler de la gestion des ballons** et rappeler que la responsabilité en incombe à l'organisateur. Demander une serviette pour le JM en cas de temps humide ou pluvieux. Spécifier que si les équipes jouent avec des ballons différents, les ramasseurs de balle assureront la gestion, et qu'en aucun cas, le jeu ne sera arrêté pour changer de ballon, le centre pouvant entrer avec le ballon de son équipe, à partir du moment qu'il s'agit d'un ballon accepté par les arbitres avant le début de la rencontre.
- 3) **Parler de la gestion des chaînesurs** et rappeler à l'organisateur que c'est la même équipe pour tout le match. Soyez tolérant sur le remplacement d'un des éléments au cas où.
- 4) **Rappeler les modalités de l'entrée du médecin ou de l'équipe médicale sur le terrain, et surtout rappeler qu'ils sont les seuls à pouvoir autoriser un joueur à reprendre le jeu.** Une gestion particulière des joueurs présentant un saignement devra être apportée : seul le médecin ou l'équipe médicale pourra autoriser le retour du joueur sur le terrain. **Tant que le médecin ou l'équipe médicale ne signale rien aux arbitres, tout joueur peut reprendre le jeu.** Rappeler qu'en cas d'absence du médecin ou de l'équipe médicale, le match sera interrompu. Rappeler au médecin ou à l'équipe médicale, lorsque vous irez vous présenter à lui, leurs modalités d'action et leur autorité.
- 5) **Rappeler l'heure des contrôles de licences**, et soyez prêt à modifier l'heure de quelques minutes si cela ne vous impacte pas. Un changement important étant à prendre en considération en cas de retard de transport de l'équipe visiteuse. Rappeler les consignes concernant les équipements : légalité, casques, voir la grille de mise en conformité. **Il faut s'assurer que la liste des licenciés est visée par l'entraîneur principal sur toutes les pages.** Rappelez aux entraîneurs que si d'éventuels licenciés ont été expulsés lors de la précédente rencontres, ils ne doivent pas figurer sur la liste des licenciés et qu'ils vérifient si besoin.
- 6) **Rappeler aux équipes que le salut doit se faire à l'issu du coup de sifflet final** et que le « mot » de l'entraîneur aura lieu après. Rappeler que les arbitres quitteront le terrain à la fin du salut.
- 7) **Rappeler que l'entraîneur et un capitaine de chaque équipe doivent se présenter dans le vestiaire des arbitres après le match** pour renseigner la feuille de match et récupérer les documents du club. S'ils ne viennent pas, les documents seront laissés dans le vestiaire.
- 8) **Rappeler les directives fédérales ou évoquez les évènements particuliers**, le cas échéant.
- 9) **Rappeler le rôle des capitaines et la gestion de leurs équipiers.** Rappeler qu'au moins un capitaine doit être présent 5 minutes avant le coup d'envoi pour participer au tirage au sort.
- 10) **Donner la tolérance sur l'entrée des entraîneurs sur le terrain** lors des blessures ou pour les temps mort (pas plus loin que la ligne des 9 yards). Demander leur de respecter le passage des arbitres et chaînesurs le long de la touche, et de rester en retrait dans leur zone.
- 11) **Rappeler que seul l'entraîneur principal, ou la personne présentée comme tel, peut demander les temps morts.**
- 12) **Demander aux entraîneurs s'ils ont des questions sur les nouvelles règles** ou un point particulier à aborder, notamment en début de saison.
- 13) **Rappeler** le renseignement en ligne du rapport d'entraîneur, (si cela est en place).
- 14) **Rester à l'écoute de tout point ou commentaire amené par les équipes ou l'organisateur.** Et gérer le en présence de toutes les parties concernées.
- 15) **Souhaitez un bon match à l'ensemble des participants.**

3 - 5 - 8 : Conférence d'avant match

La conférence est basée sur les règles et mécaniques en vigueur approuvées par la FFFA. Ce point est abordé lors du stage ARR, et les documents vous seront transmis à ce moment-là. Les fichiers sont également sur le site fédéral.

3 - 6 : Vérification administrative sur le terrain

3 - 6 - 1 : Licences

La vérification de la liste des licenciés doit être effectuée avec attention : club, catégorie, sur-classement, photo, correspondance du N° du joueur avec celui reporté sur la liste des licenciés issue de l'extranet.

Les personnes inscrites sur la partie « non joueur » doivent également être vérifiées avec attention, et si éventuellement il y a présentation d'une attestation de licence du club, elles doivent également être présentées lors de la remise de la liste des licenciés issue de l'extranet.

3 - 6 - 2 : Matériel

L'arbitre principal rappelle à toute l'équipe que l'entraîneur principal a signé la feuille des licenciés, et qu'il est donc informé du matériel obligatoire. Le joueur devra sortir du jeu et se mettre en conformité pour revenir jouer. L'équipe peut prendre un temps mort, s'il en reste, si elle désire que le joueur puisse continuer à jouer sur le même jeu.

Toutes les catégories sont concernées par la vérification des licences sur le terrain.

La vérification du matériel doit être rapide. Les protections doivent être correctement portées. Le protège-dent doit être de couleur (ni transparent, ni blanc ; sauf de type tétine).

Équipement illégal (Liste non exhaustive) : Consulter le plan de mise en conformité pour le matériel, voir le fichier récapitulatif des formulaires d'arbitrage.

- **Les visières doivent être complètement transparentes**, aucune teinture, et fabriquées dans un matériau moulé et rigide, (seul le certificat médical fédéral peut être présenté); **En dernier ressort, si l'AP estime que cela n'est pas conforme, la visière sera retirée ou remplacée, quelles que soient les conditions de jeu et le type de visière.**
- Absence de protection hanche et/ou Coccyx.
- Il est recommandé que les protections de genoux couvrent les genoux.
- La couleur des chaussettes doit être la même pour tous les joueurs, indépendamment de leur forme et de leur taille.
- Il n'y a pas de restriction sur la couleur des gants.
- **Les protèges dents de type tétine sont autorisés indépendamment de leur couleur (la couleur blanche est autorisée).**

Dans tous les cas le(s) joueur(s) concerné(s) ne devra (ont) pas pouvoir participer à la rencontre avant une mise en conformité de leur équipement avec la règle.

3 - 6 - 3 : Avec l'entraîneur

Il faut demander :

- Les jeux spéciaux : afin d'en discuter avec les arbitres et anticiper les mécaniques et points particuliers, voir les rappels de règles.
- Les numéros des capitaines et lequel parlera lors du tirage au sort, rappeler qu'il n'y aura pas plus de 4 capitaines lors du tirage au sort.
- Demander si le QB est gaucher ou droitier, idem pour le botteur : afin que l'AP puisse connaître sa position sur les phases de jeu concernées.
- Rester à l'écoute des points ou questions posées

3 - 6 - 4 : Présence d'un médecin ou d'une équipe de premiers secours

Conformément aux règlements fédéraux, c'est l'organisateur qui a la charge de fournir cette prestation. L'AP doit donc simplement vérifier qu'il y a bien physiquement une équipe constituée de 4 personnes, ou la présence d'un médecin, et que rien d'évidemment suspect ne lui saute aux yeux quand il va les saluer. L'AP n'a pas à contrôler les compétences, ni le matériel. Si besoin, l'AP demandera à l'équipe adverse de constater et de noter ses remarques sur la feuille de match. **Dans le cas où le nombre de personnes constituant l'équipe de premiers secours serait différent, l'organisateur doit présenter l'arrêté préfectoral à l'arbitre principal de la rencontre, ce document sera joint aux documents de match.**

En cas d'absence à l'heure du coup d'envoi prévue, le tirage au sort ayant eu lieu et étant complètement indépendant de l'heure officielle du coup d'envoi, l'AP convoquera les représentants des 2 équipes et démarrera le chronomètre pour les 30 minutes pendant lesquelles l'organisateur de la rencontre devra se mettre en conformité. Si après 30 minutes, aucune présence médicale n'est constatée, l'AP le notifiera sur la feuille de match, et le match n'aura pas lieu. A charge des instances fédérales de donner suite et de gérer la situation.

3 - 7 : Pendant le match

- Tout licencié expulsé doit quitter l'aire de jeu : ce qui veut dire passer à minima derrière la barrière si présente, et, si possible, se diriger vers le vestiaire. Il est sous le contrôle de son équipe.
- **Si le médecin ou les Premiers Secours doivent s'absenter, le match est suspendu jusqu'à leur retour. Les 30 minutes devront être déclenchées.** La reprise de la rencontre est à discuter avec l'organisateur et les deux équipes en fonction de la situation et du temps de match restant à jouer, le tout devant être consigné sur la feuille de match.
- En cas d'interruption de match, l'AP doit suivre la procédure suivante :
 - **Règle 3.3.3.c** : Si une rencontre est suspendue pour des raisons liées à la Règle 3.3.3.a et b et avant la fin de la quatrième période, et que la rencontre ne peut reprendre, les règlements de la Ligue validés par la FFFA, ou ceux de la F.F.F.A. selon les compétitions, détermineront si elle sera reprise à une date ultérieure, considérée comme terminée ou déclarée forfait (ainsi que le score final). Si aucun règlement de ce type n'est applicable aux deux équipes, les représentants des équipes, détermineront après consultation avec les entraîneurs, si la rencontre sera reprise à une date ultérieure, considérée comme terminée ou déclarée forfait (ainsi que le score final).
 - **Règle 3.3.3.e** : Une rencontre suspendue, si elle est reprise, le sera avec le même temps restant à jouer et les mêmes conditions de tenu, de distance et de position sur le terrain
 - **Note : Il faut penser à noter toutes ces informations sur la feuille de match.**
 - **En cas de danger pour les joueurs, l'AP reste le seul décisionnaire.**
 - Même si le match n'est pas terminé, renseigner les documents nécessaires (voir Partie après le match) en indiquant les causes de l'arrêt du match.

NB : Actuellement, il n'existe pas de règlement spécifique pour appliquer la règle 3.3.3.c ; aussi, il convient que l'AP gère la mise en œuvre de la procédure prévue à la fin de cette règle qui laisse aux clubs le choix final et fasse en sorte que cette décision figure sur les documents de match.

Pour ce qui est du temps avec des orages et des éclairs, le principe de précaution prévaut, et il nous faut obtenir le consentement des 2 équipes, quelle que soit la décision. Faire viser la feuille de match par les différents interlocuteurs afin de valider la décision prise en commun.

- Gestion des ballons : lors de la conférence avec les entraîneurs, ceux-ci nous fournissent 3 ballons que nous devons marquer puis rendre aux équipes. Les ballons sont récupérés et donnés aux ramasseurs 15 mn avant le début du match. Le ballon du KO est celui de l'équipe qui botte, mais si nous pouvons utiliser celui de l'équipe qui reçoit, cela facilitera la remise en jeu suivante. En fin de 1^{ère} mi-temps, les ballons sont récupérés, et à la fin du match, le ballon qui était en jeu est rendu à l'entraîneur. Charge à l'organisateur de remettre les autres ballons à qui de droit. En cas d'absence de ramasseurs, nous sortons donc des mécaniques, les équipes jouent avec leur ballon sans que cela ne retarde le jeu, (le centre entre dans le terrain avec son ballon, si non, nous jouerons avec le ballon présent sur l'aire de jeu). En tout état de cause, les ballons déclarés aptes le sont pour les 2 équipes.

Les ballons de match sont en cuir conformément aux règles du jeu. Seule la taille diffère en fonction des catégories. S'il n'y a pas de ballon en cuir, il faudra choisir les meilleurs ballons présentés et renseigner un rapport d'incident administratif : à partir de la catégorie junior, le ballon utilisé est celui de grande taille, pour les catégories inférieures, c'est celui de petite taille.

3 - 7 - 1 : Rapport de fautes

Si le rapport de faute est demandé par la gestion de la CRA :

Il faut profiter de la mi-temps pour commencer à renseigner le rapport de fautes CFA, (format papier).

En cas d'arbitrage à 6, il est conseillé à l'AP et au JM de s'organiser pour noter également toutes les fautes et ainsi aider le Jch. Le bon renseignement du format papier facilitant d'autant plus le renseignement du format informatique et l'actualisation des statistiques, **(le rapport informatique n'est utilisé que pour la D1 et la D2, et expérimenté sur certaines ligues).**

Le renseignement des rapports de fautes et leur transmission sont sous la responsabilité entière des arbitres nommés sur le match par l'équipe gérant les arbitres pour la CRA.

Chaque CRA est libre de gérer les rapports à sa manière.

3 - 8 : Après le match

Voici les documents à renseigner et/ou à faire signer :

- Feuille de match :
 - Score (à valider avec les autres arbitres avant de le communiquer) ;
 - Signature des entraîneurs et capitaines ;
 - Nombre de joueurs blessés par équipe ; les noms seront également cochés sur la liste des licenciés ;
 - Nombre de joueurs expulsés par équipe, le nom des joueurs expulsés devra être coché sur la feuille de licenciés.
 - **Toute expulsion devra être commenté dans la case observation avec la cause de l'expulsion et un rapport d'incident écrit et transmis aux instances.**
 - En cas de réclamation, rappeler au club demandeur qu'il doit fournir le chèque du montant approprié indiqué sur la feuille de match. Le document approprié sera renseigné par ses soins.
 - N'importe quel licencié peut mettre une remarque dans la case observation, les instances gèreront cette annotation.
 - Une fois **TOUTES** ces informations indiquées, **l'AP signera à l'endroit indiqué sur la feuille de match**, validera le résultat de la rencontre, et cela mettra fin à son autorité sur la rencontre.
- Restitution des licences ou documents liés à une convention ou un prêt
 - Une fois tous les documents administratifs renseignés, et en cas de présence de carnet d'attestations de licences ou de document de convention ou de prêt, ces derniers seront restitués aux équipes dans le vestiaire des arbitres. En cas de

convention, les attestations de licences seront laissées avec la liste des licenciés du club qui les a présentés.

- Si une des équipes ne se présente pas après le match, l'AP laissera les documents, ainsi que le volet de la feuille de match de l'équipe concernée, dans le vestiaire. Charge à l'équipe concernée de récupérer les documents. Il sera indiqué par l'AP en case observation que l'équipe ne s'est pas présentée à l'issue de la rencontre.
- **Rapport d'incident de jeu**
 - Si une expulsion ou un incident a eu lieu, un rapport doit **obligatoirement** être renseigné de façon détaillée avec l'aide des autres arbitres ;
 - Il est préférable de le renseigner une fois au calme, seuls les faits doivent figurer, aucune considération ne doit être mentionnée.
- **Rapport d'incident administratif**
 - Si un manque est constaté, un rapport doit être renseigné de façon détaillée précisant les constats avec l'aide des autres arbitres ;
- **Rapport de fautes format papier, le format du rapport est le format fédéral, que l'on peut télécharger sur le site FFFA.**
- **Le cas échéant, Formulaire d'évaluation des ARC**
 - Il est important de discuter avec les ARC de leur prestation sur le match.
 - En fonction de la gestion des ARC par les ligues / CRA, à l'instar de ce qui se fait pour la D1&D2, un formulaire est renseigné par chaque ARC puis transmis au responsable de la CRA afin d'en tirer les éléments de suivi et de mettre en place des actions de progression et d'accompagnement si nécessaire.
- **Informez le responsable fédéral de la communication par SMS dès la fin de la rencontre et le dimanche à 18h00 au plus tard au N° 06 45 16 77 23 ou par mail à : viesportive@fffa.org**
 - format du SMS :
Catégorie U10, U12, U14, U16, U19, D3, Reg,
EQUIPE A [score] - [score] EQUIPE B
Préciser avec ou sans réclamation
 - **En cas de changement du numéro, ce dernier vous sera communiqué avant le début de la saison.**
 - **Le responsable de la CRA et la Ligue étant en charge de faire remonter les résultats à la ligue, cette dernière étant chargée de le faire vers la FFFA. En fonction des organisations retenues dans chaque ligue, bien entendu.**

4 : LE JOUR D'APRÈS LE MATCH

4 – 1 : Documents à envoyer à la ligue le lundi suivant le match

Documents obligatoires :

- Feuille de match,
- Feuilles de licenciés,
- Chèques des 2 clubs,
- Formulaire d'évaluation des ARC, si gestion retenue,
- Pour tous les arbitres : note de frais (mail ou courrier postal si frais annexes). Ne pas oublier d'y indiquer tous vos frais, y compris la prime de match. Chaque ligue assurant la gestion des notes de frais en fonction de l'organisation retenue.

Documents optionnels (en fonction des événements) :

- Rapport d'incident, de jeu ou administratif,
- Rapport de fautes format papier, éventuel,
- Chèque en cas de réclamation,
 - rappeler au club qu'il est conseillé de fournir le chèque pour un traitement rapide.

4 – 2 : Adresses postales

FFFA

Fédération Française de Football Américain
Vie Sportive
79 RUE RATEAU
93120 La Courneuve

Ligue d'appartenance

Ligue : _____

Adresse : _____

Code postal et ville : _____

4 – 3 : Mail de l'AP

Le lendemain du match, afin de transmettre les informations éventuelles, faire les commentaires sur les faits marquants, donner votre avis sur les conditions de match, les problèmes rencontrés, les interrogations sur des points de règle ou de mécanique, ou encore sur la qualité des ARC, l'AP est en charge de rédiger un mail et de le diffuser à tout le groupe d'AP de sa CRA, afin de partager et d'éclairer ce qui peut l'être.

Merci de rester factuel, concis et sans aucun jugement de personne.

Ceci reste du ressort et de la gestion par les CRA.

5 : KIT de fonctionnement de l'Arbitre Principal

Les indications qui suivent servent d'aide à l'arbitre qui devient arbitre principal. **Il ne remplace en aucun cas le livre des règles ou celui des mécaniques.** Il s'autorise même quelques raccourcis, qui sont clairement indiqués. Ces raccourcis doivent être utilisés pour mieux aller chercher dans les différents ouvrages de référence.

5 - 1 : Rôle de l'Arbitre Principal

C'est le porte-parole de ses coéquipiers et, avec eux, il anime et orchestre (encadre) le jeu. Il met du rythme et peut ainsi ralentir ou accélérer le jeu. Il est la référence sur le terrain. Sa décision est donc obligatoirement la bonne... jusqu'à la prochaine. Cependant, tout le monde se trompe. L'important est de le reconnaître et de trouver pourquoi : manque de connaissance de la règle, trop de pression sur le match, mauvaise communication ?

En tant qu'arbitre principal, il est également important de bien s'occuper du côté administratif. En effet, de cette partie dépend le fait que le match se déroule ou non.

5 - 2 : Gestion des équipes

5 - 2 - 1 : Equipe d'arbitrage

La conférence d'avant-match est le meilleur moyen de se mettre en condition. Elle permet de découvrir l'équipe d'arbitrage, qu'il faudra motiver à bien travailler pendant 4 quart-temps, et d'échanger sur les mécaniques. La partie motivation n'est pas forcément la plus facile. Mais à l'instar d'une équipe de joueurs, une équipe d'arbitrage soudée peut faire face à n'importe quelle situation.

5 - 2 - 2 : Equipes locale et visiteuse

Vous devez trouver un relai auprès des équipes via les entraîneurs, qui sont des éducateurs sur les matchs que vous allez arbitrer. Si l'entraîneur ne donne pas l'exemple en respectant les arbitres, le match sera compliqué à gérer. Sans nécessairement détailler vos forces et vos faiblesses aux entraîneurs, leur demander de participer au bon déroulement du match lève toute ambiguïté.

Le président du club est une personne à prendre en considération et à rencontrer afin de savoir à qui vous vous adresserez sur le banc de touche.

6 : Le Jeu

6 - 1 : Temps de jeu

- 4 x 12 minutes en temps décompté en sénior et junior, jeu à 11 ou à 9.
- 4 x 20 minutes en temps continu en cadet, jeu à 9 ou moins. Voir directives DTN.
- 4 x 15 minutes en temps continu en minime, jeu à 9 ou moins. Voir directives DTN.
- Lorsque le décompte en temps continu est utilisé, le chronomètre sera arrêté **seulement sur les temps morts d'équipe et lors des blessures.** La règle des 5 jeux est appliquée à 2 minutes de la fin de chaque mi-temps : ce sont des jeux de balle vivante qui **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. La transformation ne compte pas dans les 5 jeux et devra être jouée car elle est la suite d'un touchdown.** Il est évident que si le dernier jeu comporte une faute non déclinée ou plusieurs ne s'annulant pas, le jeu se poursuivra pour un tenu hors temps, jusqu'à ce que le jeu ne comporte aucune faute. En cas de coup de sifflet intempestif, le jeu sera rejoué. En cas de faute de balle morte avant le snap, le jeu n'est pas compté dans les 5.

En tant qu'AP, vous êtes à 15 yards derrière un Tight End hypothétique, du côté du bras lanceur du QB, et prêt à vous mettre en mouvement dès le snap. Voici les grandes différences entre le jeu à 9 et à 11 :

- Pas de blocage / plaquage sous la ceinture sur du jeu à 9 : un plaquage consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main ou le (les) bras, ceci étant interdit pour les catégories cadet et minime. **La cuillère n'est pas considérée comme un plaquage et est autorisée sur le porteur de balle.**
- Le jeu à 9 est plus rapide sur les extérieurs.
- A 9, un placage raté permet souvent de gagner beaucoup de terrain.

6 - 3 : Nombre d'arbitres

Lorsque la rencontre se déroule sans AP mandaté par la ligue / CRA, ou lorsqu'un arbitre se blesse sur une équipe de 5 avant ou pendant de la rencontre, il convient de procéder comme pour un arbitrage à 4 arbitres.

3 arbitres

En vertu du règlement fédéral, vous ne devriez jamais être moins de 4. Cependant, ce cas peut se présenter : 1 des arbitres d'une des équipes non arrivé, 1 arbitre blessé,...

Vous devez ABSOLUMENT prévenir les 2 entraîneurs que vous ne verrez pas tout et qu'ils doivent vous aider. Dans cette configuration, le rôle des arbitres consiste souvent à remettre la balle en jeu et à signaler les fautes les plus évidentes. La condition physique est primordiale car les 3 arbitres vont beaucoup courir.

Dans tous les cas qui peuvent se présenter, on ne peut arbitrer à moins de 3.

4 arbitres

Lorsque dès le départ il n'y a que les ARC des 2 équipes, l'AP sera choisi dans l'ordre et de la façon suivante :

- faire appel au public et aux équipes présentes, afin de demander si un arbitre agréé par la CNA est présent.
- si personne ne se présente, il faudra demander si un licencié titulaire au moins d'un diplôme d'initiateur ou d'un CQP de football est présent.
- si personne ne se présente, le plus expérimenté devra prendre la casquette blanche et officier comme AP.
- en dernier ressort, chacune des équipes peut déséquiper un de leur joueur pour officier sur la rencontre avec tous les devoirs et réserves liés à la fonction d'arbitre.

Le tout étant noté sur la feuille de match et l'accord sera formalisé avant le début de la rencontre.

Cette situation est un peu plus équilibrée, il vous manquera quelqu'un sur tous les jeux en profondeur. Penser à mettre un arbitre en forme à la position du juge de ligne, car c'est lui qui décrochera sur tous les jeux pour juger sur les actions en profondeur.

5 arbitres

C'est la situation classique d'une équipe d'arbitrage, qui sert d'ailleurs de base à la formation des ARC et ARR.

Elle représente la partie la plus complexe du travail de l'arbitre. Tout est évidemment écrit dans les règles et dans les différents chapitres. C'est ici que les raccourcis vont être les plus nombreux.

Il existe plusieurs choses qu'un entraîneur (ou un superviseur) ne peut pas accepter :

- Perdre le ballon suite à une méconnaissance de la règle.
- Accorder des points alors qu'ils n'y sont pas.

L'erreur dans le nombre de yards est tolérable (avec beaucoup de réserves).

Raccourcis

6 - 4 - 1 : Point d'application

Lorsqu'une équipe commet une faute, le ballon sera, en général, replacé au point le plus désavantageux. Ce n'est pas faux mais ne correspond pas toujours à la réalité.

Une autre aide : la plupart des fautes commises par l'attaque en deçà de la zone neutre s'appliquent du point précédent quand elles concernent le JOUEUR (saisie, bloc dans le dos, etc.) et du point de faute quand elles concernent la BALLE (botter/rabattre illégalement, passes avant illégales).

6 - 4 - 2 : Distance des pénalités

Pour faire simple (mais vraiment simple) :

- 5 yards : fautes peu graves et pas dangereuses,
 - Faux départ, hors-jeu, retard de jeu, mouvement illégal, formation illégale, etc.
- 10 yards : fautes qui influencent le jeu mais qui ne sont pas (trop) dangereuses et au-dessus de la ceinture
 - Saisie, bloc dans le dos (mais au-dessus de la ceinture), etc.
- 15 yards : fautes dangereuses et/ou sous la ceinture, ou qui perturbent le jeu
 - Bloc sous la ceinture, interférence (avec plein d'exceptions...) saisie de la grille, bagarre, insulte, etc.

Quelques grandes vérités

- **Mains propres** : Une équipe ayant commis une faute avant un changement de possession ne peut pas récupérer le ballon.
 - Ex1 : position de hors-jeu d'un défenseur, la passe est interceptée : pas de 1^{er} tenu pour la défense
 - Ex2 : sur un coup de pied court, l'équipe qui botte dépasse avant que le botteur ait tapé la balle, et la recouvre : pas de possession pour l'équipe qui botte et présenter les options à l'équipe de défense.
 - Ex3 : course d'A12 qui perd le ballon, récupéré par B25. Ce dernier perd la balle suite à une saisie de grille d'A80, qui recouvre. Le ballon ne sera pas à A mais à B.
- **4^{ème} tentative + perte de balle** : seul l'attaquant ayant perdu le ballon peut l'avancer. Les autres attaquants ne peuvent que le recouvrir. La défense peut le remonter.
 - Ex1 : 4^{ème} et 2 sur les 5 yards de B. Le porteur de balle A32 est contacté sur la ligne des 4 yards de B. Il perd le ballon, a) récupéré par lui-même et il va marquer, b) récupéré par A60 qui tombe sur la ligne de 1 yard de B, c) récupéré par B58 qui va marquer dans l'embut adverse. Voici les résultats de jeu : a) TD, b) 1^{ère} pour B sur la ligne des 4 yards (en effet on revient au point de lâcher car celui-ci est derrière le point de « fin de course du ballon »), c) TD pour B.

- **Plusieurs fautes balles vivantes ou mortes de chaque côté** : quelle que soit la distance d'application et leur nombre, elles seront annulées. (Faux si on peut déterminer l'ordre d'arrivée pour les fautes de balle morte)
 - Ex1 : hors-jeu (empiètement) et interférence de la défense, saisie de l'attaque. On rejoue le jeu avec même tentative, même distance, car les fautes sont en balle vivante.
 - Ex2 : suite à une course d'A32 qui se termine par une 1^{ère} tentative, B52 insulte A32 et A64 vient immédiatement insulter également B52. 2 flags pour conduite non sportive, les fautes « s'annulent » (cela ne sert à rien de compter dans un sens pour revenir au même point).
 - Ex3 : suite à une course d'A32 qui se termine par une 1^{ère} tentative, B52 insulte A32, puis A64 arrive vers le joueur et vient insulter à son tour B52. 2 flags pour conduite non sportive, les fautes seront appliquées dans l'ordre d'arrivée lorsque l'on peut déterminer clairement l'ordre d'arrivée, et si on est entre les 30 yards et une ligne d'en-but, on n'oublie rien en fonction de l'ordre d'arrivée (voir plus bas les moitiés de distance, surtout si la 1^{ère} faute appliquée est contre l'équipe qui est dans ses 30 yards).
- **Bloc sous la ceinture interdit sur tout changement de possession** : dans cette catégorie, on inclut interception, perte de balle puis récupérée par l'adversaire, mais aussi les coups de pied d'envoi et de retour (KO et punt).
- **Faute de balle morte** : comme son nom l'indique, ces fautes se commettent lorsque la balle est morte, le jeu est donc terminé. Il faut donc garder cette faute à l'esprit, effectuer toutes les taches, puis administrer la pénalité de faute de balle morte.
- **Faute personnelle et Conduite non sportive** :
 - Le seul point commun est 15 yards de pénalité, et 1^{ère} automatique si faute de B
 - Différence : la faute et la gestion de la faute :
 - Les fautes de contact en balle morte comme pousser, bousculer, frapper, etc. qui surviennent clairement après que la balle soit morte et qui ne sont pas des actions faisant partie du jeu, font que le joueur concerné prendra une CNS.

Conduite non sportive	Faute personnelle
Faute sans contact = 1 CNS 1 ^{ère} automatique si effectuée par la défense 2 CNS = expulsion	Faute avec contact = 1 FP 1 ^{ère} automatique si effectuée par la défense 1 FP implique, en plus, 1 CNS contre le joueur fautif uniquement si faute avec contact (voir § grisé au dessus)
Ex : 3 ^{ème} et 25 sur les 20 yards de A, A35 porte le ballon sur 5 yards avant de se faire plaquer. Au sol, B25 vient le voir et « chambre ». Résultat du jeu : 1 ^{ère} et 10 sur les 40 yards de A. CNS pour B25.	Ex : 3 ^{ème} et 25 sur les 20 yards de A, A35 porte le ballon sur 5 yards avant de se faire plaquer. B25 vient frapper A35 au sol. Résultat du jeu : 1 ^{ère} et 10 sur les 40 yards de A. + CNS pour B25.

Quelques fautes stupides ou pas

Fautes stupides (parce qu'elles coûtent cher)

En défense, le fait de brutaliser le QB après sa passe, complétée, peut coûter très cher. En effet, l'application de pénalité se fera à la fin de la dernière course.

Ex : 3^{ème} et 4 sur les 16y de A. A16 prend un coup direct à la tête juste après avoir lancé son ballon, attrapé par A80, qui est plaqué sur les 40y de B. Résultat du jeu : 1^{ère} et 10 pour A sur les 25y de B.

En attaque, les fautes commises dans son propre en-but donnent très souvent un safety.

Ex : 2^{ème} et 12 sur les 5 yards de A. A65 tient B60 dans l'en-but pendant que A16 complète sa passe. Résultat du jeu : Safety pour B, et coup de pied d'engagement pour A sur ses 20 yards.



Fautes pas stupides

En défense, l'interférence est la faute la moins stupide. En effet, la distance appliquée sera au maximum de 15 yards.

Ex : 1^{ère} et 10 sur les 20 yards de A. A16 lance le ballon vers A80. Sur la ligne des 35 yards de B, B23 pousse A80 lorsque le ballon est à portée de main, la passe est bien entendu incomplète. Résultat du jeu : 1^{ère} et 10 sur les 35 yards de A (en NFL, nous aurions eu 1^{ère} et 10 sur les 35yards de B).

En attaque, il n'y en a pas... Le but du jeu étant de gagner du terrain, chaque pénalité la fait reculer.

6 - 4 - 3 Méthode

La difficulté est de trouver le **point de base** qui permettra l'application de la pénalité.

Entre les coups de pieds, les courses, les passes, les pertes de balle, il faut tâcher de simplifier. Tout d'abord, il faut séparer les différentes phases d'une action :

- Coup de pied :
 - Phase 1, coup de pied : tant que le ballon n'est pas en possession de l'une des équipes, le point de base, utilisé pour l'application de la pénalité, sera le point de fin de coup de pied (*attention raccourci*)
 - Sur KO,
 - Sur Punt, à l'endroit du dernier snap
 - Phase 2, course : voir plus bas
- Passe :
 - Le point de base est le point précédent (sauf si brutalité sur le passeur, voir § *Fautes stupides*)
- Course sans zone neutre (retour de punt ou de KO) :
 - le ballon est en possession d'une équipe, plusieurs points de base apparaissent :
 - Le point de réception
 - Le point de fin de course
 - Le point de faute
- Course avec zone neutre :
 - Le point précédent (pour toutes les courses se terminant en deçà de la zone neutre, le point précédent est le point de base)
 - Le point de fin de course
 - Le point de faute

Un raccourci important permettant de moins se tromper lorsque A commet une faute :

- Si cela concerne le joueur et que c'est en deçà de la zone neutre, application au point précédent
- Si cela concerne la balle, (botter / rabattre illégalement, passe avant illégale, ...), application au point de faute

Pour les courses se finissant au-delà de la zone neutre, nous utiliserons le principe des 3 & 1.

6 - 4 - 4 : Principe du 3 & 1

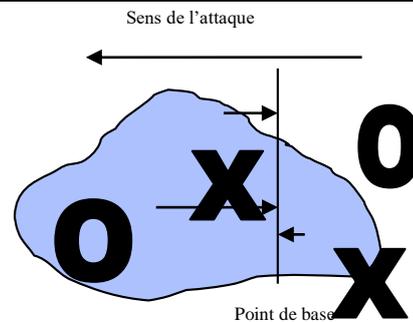
Certaines pénalités ont leur point d'application dans leur définition, faux départ par exemple. Pour les autres, le 3&1 permet de trouver le point d'application assez facilement. Pourquoi 3 & 1 :

- 3 : pour toutes les fautes de la défense et celles de l'attaque commises devant le point de base, on revient au point de base
- 1 : pour les fautes commises par l'attaque derrière le point de base, on reste au point de faute

Le **X** représente le point de la faute commise par la défense.

Le **O** représente le point de la faute commise par l'attaque.

Le point de base représente le point de fin de course.



Ex1 : 1^{ère} et 10 sur les 20 yards de A. Course de A35 qui se termine sur les 24 yards. A80 saisit sur 22 yards. Le point de base est sur les 24 yards, le point de faute sur les 22, derrière le point de base, donc l'application se fera à partir de point de faute, aux 22 yards. Résultat du jeu : 1^{ère} et 18 sur les 12 yards de A.

Ex2 : 1^{ère} et 10 sur les 20 yards de A. Course de A35 qui se termine sur les 24 yards. A80 saisit sur 26 yards. Le point de base est sur les 24 yards, le point de faute sur les 26, devant le point de base, donc l'application se fera à partir de point de base, aux 24 yards. Résultat du jeu : 1^{ère} et 16 sur les 14 yards de A.

Ex3 : 1^{ère} et 10 sur les 20 yards de A. Course de A35 qui se termine sur les 24 yards. B29 attrape la grille du receveur de A sur les 22 yards ou les 26 yards. Le point de base est sur les 24 yards, quel que soit le point de faute sur les 22, derrière le point de base, ou les 26, devant le point de base, l'application se fera à partir du point de base, aux 24 yards. Résultat du jeu : 1^{ère} et 10 sur les 39 yards de A.

6 - 4 - 5 : Moitié de distance

La règle est très claire sur ce sujet. Cependant, il convient de vérifier, avant l'application de la pénalité, que la distance restante entre le point d'application et la ligne d'en-but soit supérieure ou égale à 2 fois le nombre de yards de la pénalité.

Ex1 : 1^{ère} et 10 sur les 16 yards de A. Lors de la passe avant, A65 tient sur les 12 yards. Le point d'application est le point précédent, l'application s'effectue à partir des 16 yards. $16 \text{ yards} - 2 * 10 \text{ yards}$ nous amène dans l'en-but, nous appliquerons donc moitié de distance. Résultat du jeu : 1^{ère} et 18 sur les 8 yards de A.

Ex2 : 1^{ère} et 10 sur les 24 yards de B. Lors de la passe avant incomplète, B65 brutalise A16. Le point d'application est le point précédent, l'application s'effectue à partir des 24 yards. $24 \text{ yards} - 2 * 15 \text{ yards}$ nous amène dans l'en-but, nous appliquerons donc moitié de distance. Résultat du jeu : 1^{ère} et 10 sur les 12 yards de A.

Pénalité	Application de la moitié de distance si
5 yards	On se trouve en deçà de la ligne des 10 yards et que l'on va en direction d'une zone d'en-but
10 yards	On se trouve en deçà de la ligne des 20 yards et que l'on va en direction d'une zone d'en-but
15 yards	On se trouve en deçà de la ligne des 30 yards et que l'on va en direction d'une zone d'en-but

Attention, il y a une exception concernant la gêne de passe défensive :

Règle 7-3-8, lorsque la balle est snappée entre des 17 et les 2 yards de B, et que le point de faute est entre les 2 yards et la ligne d'en-but, la balle sera placée sur la ligne des 2 yards pour un 1^{er} tenu.

6 - 4 - 6 : Signaux

Il faut les apprendre par cœur, il n'y pas d'autre solution. Cependant, en attaque, il existe un signal « à tout faire » : celui de la procédure illégale. C'est un raccourci lorsque la mémoire fait défaut. Dans ce cas-là, il peut être utile d'annoncer à voix haute le type de faute.



7 : Recettes en cas de problème avant ou pendant la rencontre

Les recettes face aux différents problèmes rencontrés sont répertoriées afin que la rencontre ne puisse être bloquée, sans préjuger des règlements et statuts fédéraux, qui eux, sont les garants. Il faut faire le maximum pour qu'une rencontre se déroule, les solutions listées plus bas permettent de se sortir de situations que l'on ne rencontre pas souvent, sans qu'il n'y ait aucune ambiguïté sur les actions à faire et en limitant les conséquences pour toutes les parties présentes.

Problème	Action / Démarche	Conséquence / Suite
Pas de vestiaire digne de ce nom pour les arbitres	Demander à l'organisateur un des vestiaires de l'équipe locale.	Aucune excuse.
Terrain : aspects sécurité et traçage	Les abords du terrain doivent être exempts de tout objet risquant d'être dangereux, les poteaux doivent avoir leur protection. Traçage : à minima les lignes de touches, 2 zones d'en-but de 10 yards et les plots à chaque coin, les lignes tous les 10 yards et la matérialisation des hash-marks semblent être un prérequis.	Noter les manquements sur la feuille de match et informer la ligue en charge de la gestion des rencontres afin qu'elle prenne contact avec l'équipe en question pour améliorer ce qui peut l'être.
ARC manquant	Demander à l'équipe concernée de déséquiper un de ses dirigeants / joueurs si il est également arbitre. Si le (les) ARC est (sont) en retard suite à des problèmes de circulation ou de transport, attention à être relativement large sur l'heure d'arrivée, la plupart du temps ils voyagent avec l'équipe. Et s'ils sont en véhicule ou moyen de transport particulier, attentions aux aléas de circulation. Retard des ARC au coup d'envoi, 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} mi-temps.	Noter le fait sur la feuille de match. Attendre leur arrivée, noter sur la feuille de match la raison du retard. Au coup d'envoi prévu, 1 ^{ère} ou 2 ^{ème} mi-temps, si les ARC sont toujours absents, la rencontre étant gérée à 3 minimum, il faudra arrêter la rencontre après 30 minutes pour constater la présence ou l'absence des ARC et notifier le tout sur la feuille de match. Si vous êtes 3 arbitres, la rencontre peut se dérouler.
ARC sans licence	Si un ARC ne peut présenter sa licence, informer l'équipe adverse du fait et notez-le sur la feuille de match, débiter la rencontre : si une des équipes conteste, il lui faut porter réclamation avant le début de la rencontre accompagnée du chèque.	Il est inconcevable qu'une équipe fasse une fausse déclaration au risque d'être forfait, les instances ligue / FFFA prendront les décisions à réception de la feuille et après vérification.
Pas d'AP mandaté sur la rencontre	Faire appel au public, cf § 6.3.	Le plus expérimenté sera l'AP. Pas de match à moins de 3 arbitres.
Ballons de la rencontre	Demander 3 ballons à chaque équipe, prendre les 3 meilleurs pour la rencontre. Uniquement des ballons en cuir et de taille correspondante à la catégorie.	Prêter un ballon à l'équipe qui n'en a fourni pas pour que les joueurs s'y habituent, si besoin.
Absence de ramasseurs de balle	Pour une meilleure gestion, demander avant le début de la rencontre à ce que le centre entre dans le terrain avec le ballon de son équipe. En cas de terrain gras, demander une serviette pour essuyer le ballon.	Si le centre oublie le ballon, le jeu se poursuivra avec le ballon présent sur le terrain : on n'arrête pas le temps pour changer de ballon. La serviette est utilisée pour essuyer les ballons des 2 équipes.
Chaîneurs / Ramasseurs de balle	Rappel : les chaîneurs, tout comme les ramasseurs de balle, ne sont pas nécessairement licenciés dans le club de l'équipe qui est en charge de l'organisation de la rencontre. Si 1, ou plus, des 3 chaîneurs n'est pas licencié, il faut demander à l'organisateur de trouver un autre licencié, faire appel au public des fois qu'il y ait un licencié, et informer l'équipe visiteuse. Demander également à l'équipe visiteuse si elle peut compléter l'équipe de chaîneurs. Si à l'heure du coup d'envoi, l'organisateur n'est toujours pas en conformité, attendre 30 minutes.	Il est indispensable d'avoir une équipe de chaîneurs avant le début de la rencontre. Faire constater l'accord de l'équipe visiteuse sur la feuille de match avant le début de la rencontre pour éviter toute ambiguïté par la suite. En cas de refus de l'équipe visiteuse, se retourner de nouveau vers l'organisateur et demander à faire déséquiper si besoin un joueur. Avant de commencer la rencontre, noter le tout sur la feuille de match. Attention que l'équipe présente toujours le nombre de joueurs minimum. Après 30 minutes, notifier le tout sur la feuille de match. Si 1 des 3 personnes, ou plus, présentes pour tenir les chaînes, n'est pas licencié, l'AP autorisera la rencontre, charge à l'équipe visiteuse de porter réclamation sur la feuille de match.



Problème	Action / Démarche	Conséquence / Suite
Retard dû à l'organisation	<p>Absence du médecin, de l'équipe de premier secours, de lumière en cas de match le soir.</p> <p>Retour à la normale avant le délai des 30 minutes</p> <p>Même situation après les 30 minutes.</p> <p>Seul l'AP est décisionnaire en ce qui concerne la luminosité.</p>	<p>Convoquer les 2 dirigeants des équipes, déclencher les 30 minutes d'attente pour mise en conformité à l'heure du coup d'envoi si la situation n'est toujours pas revenue à la normale.</p> <p>Appliquer une pénalité contre l'équipe locale de 10 yards.</p> <p>La rencontre ne se déroulera pas, tout noter sur la feuille de match : attente des 30 minutes, raison de l'attente et constat de la situation.</p> <p>Le tirage au sort peut être réalisée afin de connaître qui attaquera ou défendra, le fait de faire le TOS n'engage en rien le début de la rencontre, cela fait gagner du temps.</p>
Couleurs de maillots	<p>L'équipe locale porte ses couleurs, et l'équipe visiteuse doit porter un maillot blanc.</p> <p>Il arrive parfois que le club ait plusieurs sections à jouer à l'extérieur le même jour.</p>	<p>Si l'équipe visiteuse se présente avec une couleur de maillot autre que blanc, seul l'AP prendra la décision sur le contraste suffisant des maillots pour que cela n'empêche pas le déroulement de la rencontre.</p> <p>Il sera noté sur la feuille de match que l'AP autorise cette couleur et que la rencontre peut avoir lieu, les instances, ligue / FFFA décideront de la suite à donner ultérieurement.</p>
Matériels de joueurs inadaptés	<p>Un ou plusieurs joueurs présentent des équipements non conformes aux équipements légaux avant le début de la rencontre.</p> <p>Découverte d'un équipement non conforme pendant la rencontre.</p> <p>Joueurs se présentant avec des chaussures non appropriées au terrain ou directives précisées lors de la convocation.</p>	<p>Demander au représentant de l'équipe et à l'entraîneur en chef de faire mettre en conformité les équipements : le joueur n'est pas autorisé à débiter la rencontre.</p> <p>Faire sortir le joueur pour qu'il se mette en conformité si l'équipe souhaite qu'il joue sur le jeu, elle devra prendre un temps mort s'il en reste.</p> <p>Faire retirer les chaussures au joueur.</p>
Blessure d'un arbitre pendant la rencontre	<p>Faire appel au public, cf § 6.3.</p> <p>Si personne, le JCA prend la place du blessé.</p> <p>Si le JCA est le blessé, le JL prend le chrono.</p>	<p>La conférence d'avant match prévoit d'aborder ce cas de figure, mais il ne faut pas se priver d'arbitrer à 5.</p> <p>Tant qu'il y a 3 arbitres, le match peut se dérouler.</p>
Blessure d'un joueur	<p>Seuls le médecin ou l'équipe de premier secours ont l'autorité pour autoriser un joueur à reprendre le jeu.</p> <p>Si le médecin ou l'équipe de premier secours quittent le stade, le match est interrompu jusqu'à ce qu'une présence médicale conforme soit revenu.</p>	<p>Si un des entraîneurs n'est pas d'accord, il faut uniquement lui répondre que l'autorité est reconnue uniquement au médecin ou à l'équipe de premier secours : le joueur à interdiction de reprendre et les arbitres ne recommenceront pas la rencontre tant que ce joueur ne sera pas sorti du terrain.</p> <p>Faire partir les 30 minutes au cas où et attendre le retour d'une présence médicale, et tout noter sur la feuille de match : heure de départ, pourquoi, heure du retour.</p>
Interruption de la rencontre : panne de projecteur, ou autre aléa	<p>Tout noter ; tenu, distance, temps restant dans le ¼ temps.</p> <p>1 projecteur sur 4 : l'AP décide si la lumière est suffisante pour jouer.</p> <p>Panne totale : lancer les 30 minutes.</p>	<p>Coordonner les montres des 3 parties et attendre 30 minutes avant de décider de quoi que ce soit :</p> <p>Tout est rentré dans l'ordre : reprendre la rencontre.</p> <p>Au bout du délai, aucune amélioration, arrêt de la rencontre.</p>



Problème	Action / Démarche	Conséquence / Suite
Interruption de la rencontre : intempéries	En cas d'orage, le principe de précaution prévaut, surtout en cas de présence d'éclairs : suspendre la rencontre, noter le tenu, distance, temps restant dans le ¼ temps et faire mettre à l'abri les 2 équipes ainsi que les arbitres.	Attendre la fin de l'orage puis estimer si la rencontre peut reprendre. Dans tous les cas de figure, il faut le consentement des 2 équipes, le noter sur la feuille de match et les faire viser quelle que soit la décision.
Gestion des personnes	En tant qu'arbitre, vous gérez les participants inscrits sur la feuille de match. Les autres personnes doivent être gérées par l'organisateur ou l'équipe adverse si ce sont leurs supporters. Dans tous les cas, un rapport doit être rédigé.	Informé l'organisateur des problèmes rencontrés afin qu'il prenne les mesures nécessaires pour rétablir ce qui doit l'être. Les instances compétentes prendront acte et géreront.
Gestion des entraîneurs et autres licenciés de la zone d'équipe	<p>Lorsque l'entraîneur principal, qui est un éducateur comme tous les entraîneurs, ou un autre licencié, ne respecte pas la zone d'équipe, entre sur le terrain de façon répétitive, autre que sur temps mort et jamais au-delà des 9 yards, ou blessure de joueur, alors il faut procéder de la manière suivante : au préalable, il faut informer les 2 équipes des modalités d'entrée sur le terrain, puis pendant la rencontre :</p> <p>1^{ère} appliquer un 1^{er} avertissement sur la touche sans pénalité.</p> <p>2^{ème} et 3^{ème} infraction : appliquer un 2^{ème} ou 3^{ème} avertissement sur la touche avec une pénalité de 5 yards pour délai de jeu pour gêne sur la touche.</p> <p>4^{ème} infraction et les suivantes : appliquer une CNS pour l'équipe, conduite non sportive pour interférence sur la touche.</p> <p>En cas d'attitude allant au-delà du respect, tout en gardant à l'esprit l'énervement et les remarques pouvant être désobligeantes à notre égard, suite à des erreurs ou à des fautes non vues ou appelées par l'équipe d'arbitrage, alors comme 2 CNS conduisent à l'expulsion du licencié concerné, il va sans dire que la communication est primordiale.</p>	<p>Toutes ces fautes sont administrées comme fautes de balle morte, et ne remettent pas en cause le résultat du jeu.</p> <p>La 1^{ère}, un rappel cordial doit lui être fait afin que cela rentre dans l'ordre</p> <p>La 2^{ème} et 3^{ème}, une sanction de 5 yards sera appliquée au point d'avancé.</p> <p>A partir de la 4^{ème} fois, une CNS avec 15 yards de pénalité sera appliqué au point d'avancé. Avec un 1^{er} tenu automatique si faute de B</p> <p>La communication est essentielle, elle doit rester courtoise, quelques fois cela est tendu, mais si cela ne déborde pas, alors il faut savoir « mettre » un peu de coton dans les oreilles. L'expulsion ne doit pas être un « outil » pour ne pas communiquer avec les touches.</p>

Exemples de situations :

A chaque fois qu'un arbitre déclarera une balle morte, fin de course par exemple, le décompte des 40 secondes sera déclenché en suivant par l'AP.

Exemple 1 : jeu avec arrêt de temps mais uniquement pour signaler la sortie en touche

Un porteur de balle sort en touche, l'arbitre de touche concerné stoppe le temps, et fait ce qu'il doit faire. Exemple de jeu avec arrêt de temps mais uniquement pour signaler la sortie en touche. L'AP, fait un tour d'horizon pour s'assurer qu'il n'y a rien à gérer, et ainsi fait continuer le chrono du match et également démarre son chrono des 40 secondes.

Dans cet exemple, attention lorsque nous entrons dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps, prendre en compte les 3 cas de figures où le chrono du match démarrera au snap avec un chrono de 25 secondes : sortie du porteur en touche, passe arrière en touche, fumble sortant en touche vers l'arrière.

Exemple 2 : jeu sans arrêt de temps

Une course fait 5 yds et ne donne pas une 1^{ère}, un arbitre signale balle morte. Exemple de jeu sans arrêt de temps.

L'AP, fait un tour d'horizon pour s'assurer qu'il n'y a rien à gérer, flag ou blessé, et fait démarrer son chrono des 40 secondes.

Dans tous les cas, l'équipe d'arbitrage fait au plus vite pour donner la balle au JM et positionner le panneau de tenu. Attention donc à ne pas laisser partir le jeu si le panneau n'est pas complètement en place, la chaîne pouvant arriver le temps que le jeu reprenne.

Le JM place la balle sur les H et va se mettre à sa position.

L'AP est placé également.

L'équipe A peut démarrer le snap quand elle le veut après que le JM ait posé la balle, c'est identique au jeu rapide de l'attaque lorsque A décide de jouer sans faire de conseil.

Plusieurs cas de figures :

1) le décompte des 40 secondes est lancé, on arrive à 20, la balle n'est pas prête à être snappée, l'AP stoppe le chrono, appelle un temps mort arbitre, signale à tous que le temps pour déclencher le snap repasse à 25 secondes en sifflant et en faisant le signal S1. Le chrono du match démarrant au signal balle prête à jouer puisque cela est consécutif à un temps mort d'arbitre et non d'équipe. Si le décompte des 25'' était consécutif à un temps mort d'équipe, alors le chrono démarrerait au snap.

2) le décompte des 40 secondes est lancé, la balle est positionnée alors que seulement 10 secondes se sont écoulées, il en reste donc 30, et donc A possède encore 30 secondes pour snapper la balle sans être flagué pour un Délais de Jeu, sauf si au bout du décompte des 40, le snap n'a toujours pas eu lieu. En théorie, A possède 40 secondes pour faire son snap.

Méthode de gestion des 40 et 25 par l'AP, chacun choisissant la sienne :

1) L'AP à une seule montre réglée sur 20'', une fois les 20'' écoulées, je décompterais de 25 à 20 dans ma tête, soit 5'', puis je relancerais le décompte de ma montre, cela afin de gérer à la fois les décomptes de 25'' et des 40''.

2) L'AP à une seule montre réglée sur 25'', une fois 20'' écoulées, charge à lui de ne pas dépasser les 20'' et de surveiller la montre, puis je relancerais le décompte de ma montre, cela afin de gérer à la fois les décomptes de 25'' et des 40''.

3) L'AP à 2 montres, une pour les 40'' et une pour les 25'', charge à lui de ne pas dépasser les 20'' et de surveiller la montre des 40'' et donc de siffler en regardant le bon chrono.



9 : Restrictions pour les matchs à U19 - 9 CONTRE 9

9 – 1 : Spécificités générales

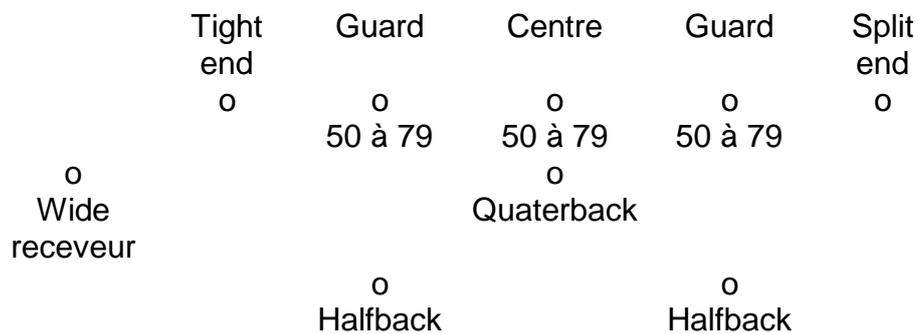
Les spécificités U19 (junior), U16 (cadet), U14 (minime) et U12 (benjamin), lorsqu'elles sont indiquées, ne sont applicables que pour les rencontres de saison régulière.

Pour les rencontres U16-U14-U12-U10-U8, et les rencontres 7 vs 7, ou 5 vs 5, elles sont amendées par les directives DTN.

Règle 1.4.1

En attaque, il doit y avoir 3 joueurs non éligibles avec des numéros 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.



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.2.16.4.l).

Règle 2.26 :

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**). Explication : le but de cette restriction est de prohiber les placages casque en avant pour "cutter" le porteur de balle. **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 en fonction des catégories est

4 X 12 minutes (temps décompté) en senior

4 X 12 minutes (temps décompté) en junior

4 X 20 mn (temps continu) en U16 cadet, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

4 X 15 mn (temps continu) en U14 minime, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

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 mi-temps 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). 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.

Il est demandé aux arbitres et aux entraîneurs d'accélérer les phases où il n'y a pas de jeu, comme les administrations de pénalité, et la période entre un score et le coup de pied d'engagement

Règle 7 : restriction pour les catégories U14, U16 et U19 à 9

Pour les rencontres U16-U14-U12-U10-U8, et les rencontres 7 vs 7, ou 5 vs 5, elles sont amendées par les directives DTN.

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

La poche de protection, tackle box, car il n'y a pas de tackle offensif sur les jeux à 9, est définie par la largeur des hommes de ligne offensif, comme si elle était composée de 5 hommes de ligne.

Un jeu de passe déclaré est un jeu où :

- la ligne offensive reste sur la ligne de mêlée ou recule
- le quart arrière recule sans sortir de la tackle box, regarde vers ses receveurs, et ne fait pas de feinte vers un éventuel porteur de balle. Le fait que le quart arrière soit déjà en position reculé constitue également un jeu de passe déclaré
- si la balle ou le passeur est en dehors de la tackle box, ce n'est plus un jeu de passe déclaré, cela sera considéré comme une feinte, ou tout autre type de jeu, et il n'y a donc plus de restrictions.

Le but de cette clarification est de permettre le développement du passeur ainsi que la ligne offensive à pouvoir le protéger.

Restrictions spécifiques défensives catégories U14, U16 et U19 à 9 :

Pour les rencontres U16-U14-U12-U10-U8, et les rencontres 7 vs 7, ou 5 vs 5, elles sont amendées par les directives DTN.

1. La ligne défensive doit être constituée de 3 ou 4 joueurs maximum, et obligatoirement en position 3 ou 4 points d'appui.

Pénalité : Formation illégale, 5 yards depuis le point précédent, S19,

2. Seuls 4 joueurs maximum peuvent exercer une pression sur le passeur sur un jeu de passe déclaré. Cela concerne seulement les 4 joueurs de la ligne défensive, ou, les 3 joueurs de la ligne défensive + 1 joueur du second rideau défensif également à l'intérieur de la tackle box, en position stationnaire, qui se sera obligatoirement déclaré en gardant la main levée avant le snap et jusqu'au blitz. Ce joueur doit entrer dans l'un des trous en face de lui et ne pas croiser avec un homme de ligne défensif.

Pénalité : Restrictions défensive, 15 yards depuis le point précédent, S27, Le signal de faute concerne un acte antisportif, mais n'est pas appliqué au joueur concerné.

Règle 9.1.6 :

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

Règle 9.1.16 :

Spécification pour les compétitions minime, cadet et junior à 9 : lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée, (punt, coup de pied placé, transformation), va être donné, les restrictions défensives suivantes s'appliquent :

a. aucun joueur de défense ne pourra franchir de plus de 2 yards la ligne de mêlée en direction de l'en-but adverse,

b. le botteur devra botter la balle dans un tempo continu,

Pénalité : a et b, procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, S19.

c. aucun adversaire ne heurtera en courant, ni ne brutalisera le botteur ou le placeur.

Pénalité : Restrictions défensive, 15 yards depuis le point précédent. Le signal de faute concerne un acte antisportif, mais n'est pas appliqué au joueur concerné, S27.

d. si le snap est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive.

Le coup de pied doit se dérouler avec un rythme réaliste – le botteur ne doit pas attendre pour laisser ses coéquipiers mieux couvrir le coup de pied. Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

Clarifications sur la règle 9.1.16 :

(a), cela veut dire qu'aucun joueur de B ne peut mettre la pression ou monter de plus de 2 yards après la ligne de mêlée.

(b), cela veut dire que lorsqu'une formation de coup de pied est en place, l'issue du jeu sera obligatoirement un coup de pied, les feintes pour un jeu de course ou un jeu de passe ne sont pas autorisées. Lorsque le tempo n'est pas respecté, et que le botteur n'exécute pas le coup de pied en suivant la réception de la balle, alors c'est une faute : procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, signal S19.

(c), cela veut dire que tant que la formation reste celle d'un coup de pied, aucun contact avec le placeur ou le botteur n'est autorisé : heurter ou brutaliser le botteur ou le placeur, 15 yards de pénalité depuis le point précédent, avec le signal S27 car cela est considéré comme un acte d'anti jeu de la part de la défense. Par contre il n'est pas attribué de CNS contre le joueur ayant fait la faute.

(d), cela veut dire que lorsque la balle ne va pas directement dans les mains du botteur, et qu'elle touche le sol, les restrictions défensives ne s'appliquent pas, et les joueurs de B peuvent rentrer et passer la ligne de mêlée de plus de 2 yards, et mettre la pression sur le botteur qui veut récupérer la balle.

Ce n'est pas pour autant que le botteur perd sa protection, et donc s'il récupère la balle et qu'il botte en suivant, alors il est toujours botteur. Par contre, s'il commence à courir (plus de 2 à 3 pas d'élan), alors il perd sa protection, même si il botte par la suite. Bien entendu, toute brutalité sur lui sera sanctionnée par une faute personnelle le cas échéant.

Formation de coup de pied : le botteur doit être positionné à 7 yards de la ligne de mêlée par définition. Etant donné que les restrictions sont mises en place pour le développement des botteurs et des centres, et afin que des jeux de "retour" puissent être joués, si le botteur est à 5 ou 6 yards, cela n'est pas bien "important", et il est préférable de participer au développement, à la protection des joueurs, plutôt que d'être stricte au niveau de ce point de règle.



10 : Tableau de correspondance entre catégories et année de naissance

Ce tableau recense les catégories en fonction des années de naissance.

Pour ce qui est des arbitres autorisés à officier dans leurs catégories d'âge, il n'y a aucun sur-classement, ils ne peuvent arbitrer que la catégorie d'âge à laquelle ils appartiennent et les catégories inférieures.

Un arbitre majeur est autorisé à officier sur toutes les catégories.

Catégorie joueur	2014/2015	2015/2016	2016/2017	2017/2018	2018/2019
SENIOR	1995 et avant 1996 J3+	1996 et avant 1997 J3+	1997 et avant 1998 J3+	1998 et avant 1999 J3+	1999 et avant 2000 J3+
JUNIOR – U19	1996 J3 1997 J2 1998 J1 1999 C2+	1997 J3 1998 J2 1999 J1 2000 C2+	1998 J3 1999 J2 2000 J1 2001C2+	1999 J3 2000 J2 2001 J1 2002 C2+	2000 J3 2001 J2 2002 J1 2003 C2+
CADET – U16	1999 C2 2000 C1 2001 M2+	2000 C2 2001 C1 2002 M2+	2001 C2 2002 C1 2003 M2+	2002 C2 2003 C1 2004 M2+	2003 C2 2004 C1 2005 M2+
MINIME – U14	2001 M2 2002 M1 2003 B2+	2002 M2 2003 M1 2004 B2+	2003 M2 2004 M1 2005 B2+	2004 M2 2005 M1 2006 B2+	2005 M2 2006 M1 2007 B2+
BENJAMIN – U12	2003 B2 2004 B1	2004 B2 2005 B1	2005 B2 2006 B1	2006 B2 2007 B1	2007 B2 2008 B1

11 : Nombre de joueurs par catégorie

Un joueur surclassé ne peut jouer le même week-end sur les 2 catégories : il ne pourra jouer que sur une seule.

Catégorie	Jeu à	Nombre mini *	Nombre maxi	Spécificité
SENIOR D1&D2	11	22	60	
SENIOR D3	11	22	60	6 ^{ème} saison de D3 à 11 : toutes les équipes doivent se présenter avec 22 joueurs, qu'elles viennent du régional ou non.
SENIOR Reg	11 9	22 16	60 45	
JUNIOR - U19	11	20	60	7 ^{ème} saison de Jr à 11.
JUNIOR - U19	9	16	30	Se référer au document DTN
CADET - U16	11	16	45	Se référer au document DTN
CADET - U16	9	14	45	Se référer au document DTN
U14-U12-U10	8 à 4			Se référer au document DTN