

MECANIQUES ARBITRAGE FOOTBALL AMERICAIN



12^{ème} EDITION
Fédération Française de Football Américain
© FFFA – CNA - 2018

**FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL AMERICAIN
COMMISSION NATIONALE ARBITRAGE**

MANUEL DES MECANIKES D'ARBITRAGE

12^{ème} édition

Copyright © 2014, FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL AMERICAIN

**79, rue Rateau - 93100 LA COURNEUVE – 01 43 11 14 70 – Fax 01 43 11 14 71
www.ffa.org**

PREFACE

Ceci est la 11^{ème} édition du manuel des mécaniques éditées par la Commission Nationale d'Arbitrage. Cette nouvelle édition comprend la remise en forme des postes d'arbitrage, afin que cela soit plus clair vis-à-vis des différentes phases de jeu.

Nous avons cherché à nous rapprocher au maximum du manuel d'arbitrage utilisé lors des rencontres internationales afin d'obtenir une meilleure uniformisation sur les terrains, en France, en Europe ou au-delà. La refonte des différents contenus est telle qu'elle ne permet pas de griser toutes les modifications.

Les chapitres liés à chaque poste ont été complètement revus lors de la précédente édition. Les chapitres ayant vu une évolution sont notifiés au §2.

Les mécaniques de ce manuel utilisent celles de différentes associations d'arbitrage des Etats Unis, en particulier la CFO, ainsi que celles contenues dans le manuel d'arbitrage de l'Association des arbitres européens (IFAF) et britanniques (BAFRA). Toutes ces mécaniques sont reprises dans le manuel global de la fédération internationale, IFAF, qui est le MOFO. C'est celui qui doit être pris comme référence.

La connaissance et l'expérience de l'arbitrage de football américain en Europe se développe chaque saison.

Ce faisant, nous apprenons tous à expérimenter les mécaniques pour améliorer nos capacités individuelles.

Compte tenu du niveau actuel de développement de l'arbitrage du football dans notre pays, nous devons désormais insister sur la recherche de la standardisation dans l'utilisation des mécaniques.

REMERCIEMENTS

Pour la création du document original, Anita et Jean-Pierre Gassiat, Pierre Pagnon et Jean-Dominique Rossio.

Pour ceux qui ont participé à la refonte, Olivier Lebraud, Stéphane Lascours, Serge Destraz, Juan Perez-Canto.

Pour la mise à jour annuelle et leur aide à la traduction et au travail relatif à la mise en page du texte et des schémas, Serge Destraz, Juan Perez-Canto.

Pour toute question sur l'interprétation des situations, jeux spécifiques, ou pour tout accompagnement ou information sur l'arbitrage, le jugement et la philosophie, merci de contacter Juan Perez-Canto.

Table des matières

MANUEL DES MECANIKES D'ARBITRAGE.....	2
Table des matières	4
1. - MODIFICATIONS	8
2. - INTRODUCTION	9
2.1 Philosophie de base	9
2.2 Equipes d'arbitrages.....	10
2.3 Points d'insistance	11
3. - UNIFORME ET EQUIPEMENT	13
3.1 - Uniforme	13
3.2 - Equipement	14
4. - APPLICATION DES RÈGLES.....	15
4.1 - introduction	15
4.2 - Définitions	15
4.3 - Fautes avec contact	16
4.4 - Fautes sans contact	21
4.5 - Conduites non sportives et bagarres	25
4.6 - Fautes qui permettent toujours de gagner un avantage	28
4.7 - Réceptions et balles lâchées.....	30
4.8 – Autres applications de Règles.....	31
5. - LISTE DES VERIFICATIONS POUR LA RENCONTRE.....	33
5.1 Les jours avant le match	33
5.2 Avec les organisateurs de la rencontre :	33
5.3 Avec l'encadrement ou l'entraîneur de chaque équipe :	33
5.4 Avec le personnel médical :	34
6. - PRINCIPES GENERAUX.....	35
6.1 - Obligations et responsabilités	35
6.2 - Arbitrage de "bon sens"	35
6.3 - Rythme et blessures.....	36
6.4 - Encadrer le jeu	37
6.5 - Coopération et communication.....	37
6.6 - Signaux	39
6.7 - Marquer les points	40
6.8 - Relais de la balle	41
6.9 - Couverture des sorties en touche	43
6.10 - En cas de bagarre.....	44
6.11 - Balles lâchées (<i>fumbles</i>).....	44
6.12 - Informations à noter	45
6.13 - Responsabilités concernant le temps	45
6.14 - Responsabilités du décompte des joueurs	46
6.15 - Attitude.....	46
6.16 - Relations avec les médias	47
6.17 - Philosophie de l'arbitrage à 6, 7 et 8 arbitres	47
6.18 – Arbitres remplaçants	48
6.19 – Consistance.....	49
6.20 – Préparation mentale	50
7. - AXIOMES DE L'ARBITRAGE	52
7.1 - Principes à appliquer "en cas de doute".....	52
7.2 - Points sur lesquels insister	53
7.3 - Principes d'arbitrage "efficace"	54
8. - CONFERENCE D'AVANT MATCH	56
9.- AVANT LE COUP D'ENVOI	59
9.1 - Avant le match - hors du terrain.....	59

9.2 - Avant le match - sur le terrain	60
9.3 – Cérémonies.....	61
9.4 – Tirage au sort	63
10. - ARBITRE PRINCIPAL et JUGE DU CENTRE	66
10.1 - Coups de pieds libres	66
10.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	69
10.3 - Jeux de course.....	70
10.4 - Jeux de passes	71
10.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	73
10.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	73
10.7 - Dégagements (<i>punts</i>).....	74
10.8 - Tentatives de <i>field goal</i> et de transformation	76
10.9 - Après chaque tenu.....	77
11 - JUGE DE MÊLÉE	81
11.1 - Coups de pied libres	81
11.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	84
11.3 - Jeux de course.....	85
11.4 - Jeux de passe	86
11.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	87
11.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	88
11.7 - Dégagements (<i>punts</i>).....	89
11.8 - Tentatives de <i>field goal</i> et de transformation	90
11.9 - Après chaque tenu.....	91
12 - JUGE DE CHAÎNE ET JUGE DE LIGNE : ARBITRAGE A 4 OU A 5 OU 5-6C	94
12.1 - Coups de pieds libres	94
12.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	97
12.3 - Jeux de courses.....	99
12.4 - Jeux de passe	101
12.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	103
12.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	104
12.7 - Dégagements (<i>punts</i>).....	105
12.8 - Tentatives de <i>field goal</i> et de transformation	108
12.9 - Après chaque tenu.....	109
13. - JUGE DE CHAMP ARRIERE (ARBITRAGE A 5-6C).....	113
13.1 - Coups de pied libres	113
13.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	115
13.3 - Jeux de course.....	116
13.4 - Jeux de passe	117
13.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	118
13.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	119
13.7 - Dégagements (<i>punts</i>).....	120
13.8 - Tentatives de <i>field goal</i> et de transformation	122
13.9 - Après chaque tenu.....	123
14. - JUGE DE CHAÎNE ET JUGE DE LIGNE : ARBITRAGE A 5-6D OU 7 OU 8	125
14.1 - Coups de pied libres	125
14.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	127
14.3 - Jeux de courses.....	129
14.4 - Jeux de passe	131
14.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	134
14.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	135
14.7- Dégagements (<i>punts</i>).....	136
14.8 - Tentatives de <i>field goal</i> et de transformation	138
14.9- Après chaque tenu.....	139
15. - JUGE DE CHAMP ET JUGE DE CÔTE : ARBITRAGE A 5-6D OU 7 OU 8	142
15.1 - Coups de pied libres	142

15.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	144
15.3 - Jeux de course.....	146
15.4 - Jeux de passe	147
15.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	149
15.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	150
15.7 - Dégagements (<i>punts</i>).....	151
15.8 - Tentatives de field goal et de transformation	154
15.9 - Après chaque tenu.....	155
16. - JUGE DE CHAMP ARRIÈRE (ARBITRAGE A 7 OU 8)	158
16.1 - Coups de pied libres	158
16.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée	160
16.3 - Jeux de course.....	161
16.4 - Jeux de passe	162
16.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	163
16.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées).....	164
16.7 - Dégagements (<i>punts</i>).....	165
16.8 - Tentatives de field goal et de transformation	167
16.9 - Après chaque tenu.....	168
17. - LES "CLES".....	170
17.1 - Terminologie	170
17.2 - Principes généraux pour les couvertures lors de jeu de passe	170
17.3 - Arbitrage à 4	171
17.4 - Arbitrage à 5	172
17.5 - Arbitrage à 6	172
17.6 - Arbitrage à 7 ou 8.....	173
17.7 - Résumé	174
17.8 - Exemples d'arbitrage à 5.....	175
17.9 - Exemples d'arbitrage à 6.....	180
17.10 - Exemples d'arbitrage à 7.....	182
18. - TEMPS MORTS	184
18.1 - Temps morts d'équipe.....	184
18.2 - Temps morts d'arbitres	185
19. - MESURES	186
20. - SIGNALISATION DES FAUTES	188
20.1 - Arbitre signalant la faute.....	188
20.2 - Autres arbitres	189
20.3 - Procédure d'application.....	189
20.4 - Application évidente ou non.....	191
21. - TIMINGS ET FIN DE PERIODES.....	193
21.1 - Horloges de stades	193
21.2 - Annonce des 2 minutes	193
21.3 - A chaque période.....	194
21.4 - Première et troisième périodes	195
21.5 - Mi-temps	195
21.6 - Fin de la rencontre	196
22. - UTILISATION DU BEAN-BAG	197
22.1 - Généralités	197
22.2 - Marquage des points	197
23. - CHAÎNEURS ET RAMASSEURS DE BALLE.....	199
23.1 - Chaîneurs.....	199
23.2 - Chaîneurs supplémentaires.....	201
23.3 - Ramasseurs de balles	201
24. - MECANIKES POUR L'ARBITRAGE A 3	203
24.1 - Généralités	203
24.2 - Coups de pied libres	203

24.3 - Jeux de mêlée : première possibilité	203
24.4 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but.....	203
24.5 - Dégagements (<i>punts</i>)	204
24.6 - Tentatives de field goal et de transformation	204
25. - MECANIKES ADDITIONNELLES POUR L'ARBITRAGE A 8.....	205
25.1 – Introduction	205
25.2 – Positions CDP libre	205
25.3 – Positions de base.....	205
25.4 - Courses.....	205
25.5 - Passes.....	205
25.6 - Dégagements (<i>punts</i>)	205
25.7 - Tentatives de field goal et de transformation	206
25.8 – Après chaque tenu.....	206
25.9 – Application de pénalité	206
25.10 – Mesures.....	206
25.11 – Fin de période.....	206
26. – MOYENS DE COMMUNICATION.....	207
26.1 – Introduction	207
26.2 – Avant la rencontre	207
26.3 – Utilisation recommandées	207
26.4 – Utilisations possibles	208
26.5 – Utilisations interdites	209
26.6 – Appareil défectueux.....	209
26.7 – Rappels généraux	209
27 - ZONES DE COUVERTURE.....	210
27.1 - Zones de responsabilité de base lors des CDP libres.....	210
27.2 - Zones de responsabilité de base lors des tenus en mêlée	215
27.3 - Zones de responsabilité de base lors des jeux à proximité de la ligne d'en-but	219
27.4 - Zones de responsabilité de base lors des dégagements	221
27.5 - Zones de responsabilité de base lors de field goal ou transformation	223
28. – SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS	225
28.1 – Signaux Officiels	225
28.2 – Signaux Supplémentaires Officiels.....	230
29. – ABREVIATIONS DES PENALITES.....	232
29.1 – PAR CODE	232
29.1 – PAR FAUTE.....	233

1. - MODIFICATIONS

Une relecture complète a été réalisée afin de coller au manuel d'arbitrage IFAF, le MOFO.

Les principales sections concernées par la mise à jour concerne les mécaniques et les responsabilités pour les équipes d'arbitrage à 5, à 6 , à 7 ou à 8, ainsi que quelques ajustements et modifications.

Il a été établi qu'une équipe d'arbitrage à 5 pouvait se voir accompagné du JCE, juge du centre.

Ce JCE pouvant être positionné côté AP ou JCA, en fonction des types de jeux que les équipes sont amenées à jouer et donc passer en équipe appelée :

- 6C. Ce JCE étant positionné côté AP,
- 6D. Ce JCE étant positionné coté JCA, en tant que Jco

Toutes les modifications ou ajouts ont été grisées.

Les rubriques suivantes ont été modifiées :

- §2, Introduction
- §3, Uniforme et équipement
- §4, Application des règles
- §5, Liste des vérifications pour la rencontre
- §6, Principes généraux
- §7, Axiomes de l'arbitrage
- §9, Avant le coup d'envoi
- §10, Arbitre Principal et Juge du Centre
- §11, Juge de mêlée
- §12, Juge de Chaine et Juge de Ligne, à 4, 5 ou 5-6C
- §13, Juge de Champ Arrière, à 5-6C
- §14, Juge de Chaine et Juge de Ligne, à 5-6D, 7 ou 8
- §15, Juge de Champ et Juge de Coté, à 5-6D, 7 ou 8
- §16, juge de Champ Arrière, à 7 ou 8
- §17, Clés
- §18, Temps mort
- §19, Mesures
- §21, Timing et fin de période
- §22, Bean Bag
- §26, Moyens de communication
- §27, Zones de couvertures, inversion JCA&JL à 5, spécifications JCE
- §28, Signaux supplémentaires d'arbitrage
- §29, Abréviation des pénalités

2. - INTRODUCTION

2.1 Philosophie de base

1. Chaque arbitre doit comprendre entièrement les Règles. Cependant, cette connaissance n'est pas suffisante sans la capacité à les interpréter et les appliquer correctement. Ces compétences ne peuvent s'acquérir qu'au prix d'efforts et de travail très importants. Celui qui ne veut pas faire ces efforts et y passer suffisamment de temps doit laisser l'arbitrage à ceux qui sont prêts à le faire.

2. Outre cette nécessaire connaissance des Règles, un arbitre doit savoir où se placer, ce qu'il doit observer et que faire s'il voit quelque chose. Avec la maîtrise de ces compétences, les arbitres pourront administrer de manière impartiale l'un des sports les plus excitants et permettre son parfait déroulement afin que les qualités techniques des joueurs ne soient pas entravées par des fautes ou une conduite antisportive. Il est indispensable que l'utilisation correcte des mécaniques conduise à un meilleur arbitrage.

3. Les mécaniques ont 2 aspects essentiels : définir les responsabilités de chacun et son positionnement. Les responsabilités de chaque arbitre sont capitales car si un seul arbitre n'effectue pas les obligations qui lui sont fixées pour chaque type de jeu, inévitablement, une partie de l'action ne sera pas observée. Ainsi, négliger une responsabilité revient à donner une liberté totale aux joueurs pour violer les règles. Le positionnement est tout aussi important, car il est essentiel qu'un arbitre soit placé de la meilleure façon possible pour prendre une décision.

4. Il est fortement conseillé aux arbitres de tenir par écrit une liste personnelle de ce qu'ils doivent faire et surveiller, à chaque poste, et dans toutes les situations de jeu possibles. Cette liste doit être révisée et remise régulièrement à jour, afin qu'elle serve de rappel de ce qui doit être fait et de la meilleure façon de le faire.

5. On ne doit cependant pas perdre de vue le fait que le football américain est un sport joué et regardé par des individus. Les arbitres doivent développer une appréciation de la vaste gamme de réactions humaines qui peuvent surgir dans l'atmosphère parfois tendue d'une compétition sportive. Ce n'est qu'à travers le développement d'une telle appréciation que les arbitres gagneront le respect des joueurs et entraîneurs et maintiendront la discipline si importante dans un sport tel que le football américain.

6. Les fondements de l'arbitrage :

- a) La première pour arbitrer une rencontre est que cette dernière se déroule dans un environnement en parfaite sécurité. Le terrain, les alentours, et les joueurs et leurs équipements, ne doivent pas poser de risques pour les participants, en se moquant du jeu. Cela étant souvent considéré comme acquis.
- b) La deuxième est le respect par les joueurs et les entraîneurs des décisions des arbitres. Sans ce respect, tout ce que feront les arbitres ne va probablement pas influencer significativement le comportement des joueurs. Les pénalités dans le livre de règles sont une dissuasion efficace pour les actions illégales seulement si elles ont un impact sur les joueurs et le jeu.
- c) Sans ces fondements, il est impossible aux arbitres de faire appliquer les règles pour garantir une rencontre loyale.

7. Ce livre ne peut avoir toutes les situations ou cas de figure pouvant avoir lieu sur une rencontre. Cela veut dire que les arbitres doivent également décider ce qui est le mieux en fonction de la situation à gérer. Cela ne voulant pas dire que les arbitres sont libres de faire ce qu'ils veulent. Ils ont des responsabilités à tout moment envers leurs collègues pour être au

bon endroit et pour couvrir ses priorités. C'est seulement en travaillant ensemble qu'une équipe d'arbitrage peut espérer arbitrer correctement une rencontre. Ce n'est seulement en étant au bon endroit et au bon moment qu'un arbitre peut aider à cela. Ce livre vous indique où être à la meilleure place pour les situations habituelles et communes, et comment répondre à certaines autres, ou autres cas rares. Tout le reste est à vous.

2.2 Equipes d'arbitrages

1. Nos mécaniques couvrent les équipes allant de 3 à 8 arbitres. Alors que les mécaniques pour une équipe de 3 arbitres sont couvertes par un chapitre particulier, pour les autres équipes d'arbitrage, les recommandations sont faites au travers des autres chapitres. Les équipes étaient catégorisées par le nombre d'arbitres la composant, mais le développement de l'arbitrage demande à ce que cela évolue : pour le même nombre d'arbitres, la constitution de l'équipe peut être différente. Par exemple, traditionnellement une équipe de 6 arbitres était constituée de 2 arbitres du fond, les Jch et Jco. Cependant, une alternative est d'avoir un seul arbitre du fond, le JCA, et avoir un JCE.
2. Dans le même sens que dans le football le langage 4-3-3 ou 4-4-2 de la formation de base de l'équipe, (lorsque le chiffre correspond au nombre de défenseurs, milieux ou attaquants), nous décrivons la composition de l'équipe d'arbitrage en terme de nombre d'arbitres pour chaque groupe.
3. Les groupes sont :
 Groupe central, « core group » : Arbitre Principal (AP), Juge du Centre (JCE), Juge de mêlée (JM)
 Groupe de coté, « wing group » : Juge de chaîne (JC), Juge de ligne (JL)
 Groupe du fond, « deep group » : Juge de Champ arrière (JCA), Juge de Champs (Jch), Juge de Coté (Jco)
4. Nous représenterons les équipes d'arbitrage avec les 3 digits précisant :
 a) le premier représentant le nombre d'arbitres dans le groupe central.
 b) le deuxième représentant le nombre d'arbitres dans le groupe de côté.
 c) le troisième représentant le nombre d'arbitres dans le groupe du fond.
5. Ces précisions reflètent les futurs développements de l'arbitrage en pouvant ajouter un arbitre pour chaque groupe
6. Dans ces appellations nous utilisons 2xx pour vouloir dire qu'il y a 2 arbitres dans le groupe central, indépendamment du nombre d'arbitre pour les autres groupes. Egalement pour xx3, cela indique une équipe d'arbitrage qui présente 3 arbitres pour le groupe du fond.
7. Les suivantes appellations sont valides pour les équipes d'arbitrage reconnues comme :

Formation	Taille de l'équipe	Groupe central	Groupe de coté	Groupe du fond
120	3	AP	JC, JL	-
220	4	AP, JM	JC, JL	-
221	5	AP, JM	JC, JL	JCA
222	6D	AP, JM	JC, JL	Jch, Jco
321	6C	AP, JM, JCE	JC, JL	JCA
223	7	AP, JM	JC, JL	JCA, Jch, Jco
323	8	AP, JM, JCE	JC, JL	JCA, Jch, Jco

6D : formation classique avec 2 arbitres au fond

6C ; formation classique à 5 avec le JCE qui vient côté opposé à l'AP

8. Ceci est sous accord du responsable des arbitres CNA-FA. Hors accord dument spécifié, la formation utilisée pour la FFFA est la 222-6D. Une équipe de 6 arbitres doit décider sur quelle formation elle désire partir pour la rencontre. Elle peut être en 222-6D lorsqu'il est attendu beaucoup de jeu de passes, de coups de pied, ou autres actions se passant au fond, ou en 321-6C lorsqu'il est attendu beaucoup de jeux de

courses et beaucoup d'actions autour de la ligne de mêlée. Une équipe ne devrait changer de formation en cours de rencontre, mais peut le faire en cas d'absolue nécessité et uniquement lors d'un temps d'arrêt du jeu. Il est évident qu'avant de prendre une telle décision, l'équipe doit prendre en compte l'expérience des arbitres dans les différentes positions.

- 9. Ceci est sous accord du responsable des arbitres CNA-FA. Sur certaines rencontres, les obligations télévisuelles font que le côté où sont positionnées les caméras pour la retransmission, peut demander à ce que les chaînes soient inversées.** Les mécaniques CFO requièrent des changements de côté pour les arbitres de touche (JC-Jco et JL-Jch) à la mi-temps. Les mécaniques IFAF demandent à ce que l'on reste toute la rencontre sur les mêmes cotés. Si, pour une quelconque raison, il était nécessaire d'inverser les arbitres à la mi-temps, alors le JC deviendrait le JL pour la 2^{ème} mi-temps, et vice et versa. Cela serait similaire pour le Jch qui deviendrait le Jco.

2.3 Points d'insistance

Il est impératif que les arbitres prennent en compte des points suivants :

- 1. Avant de déclarer la balle prête à jouer sur coup de pieds libres [xx1-xx2-xx3, 5 à 8 arbitres]** Le JM doit être positionné entre le botteur et la balle tant que l'AP n'a pas déclarée la balle prête à jouer. Tous les autres arbitres doivent garder leur bras en l'air jusqu'à ce que la balle soit déclarée prête à jouer, sauf si quelque chose survient qui pourrait arrêter la mise en jeu.

Les points suivants sont également importants :

- 2. Appeler un temps mort :** tous les arbitres doivent répéter le signal de temps mort S3 appelés par les autres arbitres.
- 3. Mécaniques Arbitre principal vis-à-vis de la balle déclarée prête à jouer :**
- a) Lorsque les 25 /40 secondes sont utilisées, il est important de signaler la balle prête à jouer avec constance pendant tout la durée de la rencontre.
 - b) Lorsqu'il n'y a pas d'horloge visible des 25/40 secondes, nous devons faire comme si elle existait, et ne jamais faire le signal balle prête à jouer avant qu'une dizaine de secondes ne se soient écoulées depuis la fin du dernier jeu.
- 4. Mécaniques Juge de Mêlée et Juge du Centre vis-à-vis de la balle déclarée prête à jouer :**
- a) Le JM et le JCE doivent être en position, et non sur la balle, juste avant le snap, sauf :
 - i. Un ou plusieurs arbitres parmi l'AP, le JL ou le JC ne sont pas en position et faisant face à la balle.
 - ii. Un ou plusieurs arbitres parmi le Jch, le Jco ou le JCA sont trop loin de leur position.
 - iii. Si le panneau de tenu n'est pas en place ou indique un mauvais tenu.
 - iv. Si l'équipe B n'est pas prête suite à un remplacement de dernière seconde de l'équipe A.
 - b) Si un de ces cas est constaté ou qu'un coup de sifflet est donné, le JM ou le JCE devra immédiatement aller sur la balle, (une faute survient, un temps-mort est demandé, la balle bouge), ou si l'équipe A fait un remplacement de dernière seconde.
 - c) Quel que soit l'arbitre qui pose la balle à l'endroit de remise en jeu, il n'est pas nécessaire qu'aucun arbitre ne reste sur la balle, sauf en cas de délais imprévus.
- 5. Applications de pénalités :**
- a) Si vous avez jeté votre drapeau, assurez-vous de faire un long signal de temps mort arbitre après la fin du jeu. Les autres arbitres doivent répéter le signal. Soyez certain que l'AP, le JM et le JCE sont avertis.
 - b) Sauf si vous êtes au point de balle morte, une fois que l'action est terminée, allez vers l'AP pour lui rapporter ce que vous avez signalé.

- c) Le JM doit s'assurer le plus rapidement possible de quoi il s'agit.
- d) Et si vous avez une information qui peut faciliter l'application, (exemple passe non attrapable sur une DPI ; vous savez qu'il y a eu un changement de possession et vous n'êtes pas certain que l'AP le sache), assurez-vous que l'AP en a connaissance.

6. Jeux rapides « no huddle » : Ne ralentissez pas le jeu d'attaque. En particulier lorsque l'équipe A va se positionner rapidement

- a) Un arbitre de touche, JL/JC, marquant le point de balle morte ne doit pas venir dans le terrain tant que la sécurité des joueurs n'est pas complètement établie, ou si le point de balle morte est proche de la ligne à atteindre.
- b) Uniquement le JM ou le JCE doit positionner la balle lorsque le temps tourne. **[2xx-pas de JCE]** La seule exception est lorsque l'AP est le plus proche de point de remise en jeu lorsque qu'il a perte de terrain.
- c) Tous les arbitres, ainsi que l'équipe de chaineurs, doivent prendre leur position le plus rapidement possible, toujours en faisant face au jeu.
- d) Ne perdez pas de temps en discutant avec les joueurs, les entraîneurs ou les arbitres lorsque le temps tourne.
- e) N'appellez pas une mesure si cela n'est visiblement pas utile. (Mécaniques 18-4).

7. Applications des règles :

- a) Le fait de bloquer un adversaire dans le dos est une faute. Le fait de le toucher n'est pas une faute.
- b) Une saisie ne doit être appelée que lorsqu'elle fait action de retenir le joueur. Elle peut être légère mais alors elle doit être fortement visible.

8. Communication avec la touche :

Les points suivants sont essentiels à une bonne communication avec l'entraîneur en chef.

- a) Pour chaque faute appelée contre son équipe, l'arbitre le plus proche doit informer l'entraîneur principal du numéro ou de la position du joueur fautif, et sur ce que le joueur a fait d'illégal. En cas de perte de tenu, cette information doit également être transmise à l'entraîneur.
- b) Pour chaque jugement ou application inhabituelle, un arbitre devra informer les 2 entraîneurs, que ce soit contre son équipe ou non. Cela veut dire que l'arbitre le plus proche, ou l'AP en cas de faute particulière, devra s'en assurer.
- c) Si l'horloge visible n'indique pas le bon temps restant lors des 2 dernières minutes de chaque mi-temps, l'AP devra informer les 2 entraîneurs en chef et les capitaines du temps précis restant à chaque fois que le temps sera arrêté d'après la règle. Normalement, cela sera relayé à l'entraîneur par l'arbitre le plus proche.
- d) Lorsqu'il n'y a pas d'horloge, lors du temps mort officiel des 2 dernières minutes, l'arbitre le plus proche informera l'entraîneur du temps précis restant, ainsi que du nombre de temps mort restant.
- e) Lorsqu'une équipe a épuisé ses temps morts, l'AP informera l'entraîneur qu'il n'a plus de temps mort, et lui précisera le temps restant. Cette information sera faite exclusivement par l'AP.
- f) Lorsqu'un joueur est expulsé, l'AP, accompagné par l'arbitre ayant appelé cette faute, (ou de l'arbitre le plus proche lorsque c'est l'AP qui a appelé la faute), informera l'entraîneur du numéro du joueur expulsé et de la nature de la faute.

9. Mesure :

Lorsqu'une mesure est réalisée, elle doit être réalisée à l'endroit où la balle est déclarée morte. L'arbitre ayant le point, le couvreur, posera la balle au sol à ce point, et la mesure sera effectuée à cet endroit précis sans avoir bougé la balle auparavant. La balle ne devra pas être amenée depuis la zone latérale sur les lignes de remise en jeu, hash marqs, avant qu'une mesure ne soit réalisée

10. Couverture des sorties en touche :

Lorsque le porteur de balle sort en touche, l'arbitre concerné doit se tourner et suivre le joueur tant qu'une action peut être faite sur lui.

3. - UNIFORME ET EQUIPEMENT

3.1 - Uniforme

L'uniforme qui doit être porté pour tous les matchs en France, doit être validé par la CNA, et doit être le suivant :

1. Un maillot avec des rayures noires et blanches verticales de 5,08 cm (2 pouces) de large avec un col et des poignets noirs ; les maillots "ajourés" sont permis s'ils sont portés par tous les membres de l'équipe. Chaque arbitre doit posséder avec lui un maillot à manches courtes et un maillot à manches longues.
2. Les pantalons noirs avec une bande blanche de 2 pouces sont utilisés pour toutes les catégories, conformément à la grille de mise en conformité fédérale.
3. Des chaussettes noires.
4. Une ceinture noire, d'environ 3,8 cm (1,5 pouce) de large, avec une boucle.
5. Des chaussures à dominance noires à crampons avec des lacets noirs, sauf en cas de marque spécifiquement imposée par la FFFA, ou ses instances déconcentrées.
6. Une casquette blanche pour l'AP, noire à ligne blanche pour les autres arbitres. Les casquettes d'une seule texture solide et préformées à la taille de l'arbitre sont préférables à celles comportant des parties ajourées et ajustables. Les casquettes imperméables sont permises.
7. Seuls les insignes expressément autorisés par la FFFA-CNA seront portés, sur la poche gauche du maillot. Les emplacements sur la partie droite du maillot et sur les manches peuvent être utilisés par des sponsors fédéraux et / ou sous autorisation de la FFFA. Pour les arbitres internationaux, le logo IFAF peut-être porté sur la manche droite.
8. Tout autre vêtement apparent sous le maillot devra être noir.
9. Les gants, s'ils sont portés, devront être noirs.
10. Le port de blouson, coupe-vent, pendant le match n'est pas permis. Il peut être utilisé pendant les contrôles d'avant-match (licences, terrain, etc).

Les arbitres doivent être propres et impeccables à tout moment. Ils sont observés dès leur arrivée au stade jusqu'à leur départ. Les exigences concernant l'habillement doivent toujours être élevées et tous les arbitres masculins devront porter une veste et une cravate pour tous les matchs. Ils doivent soigner leur présentation et témoigner aux équipes le respect qui est attendu de la part des membres du corps arbitral.

3.2 - Equipement

Les arbitres devront porter l'équipement suivant :

1. Deux drapeaux jaunes, d'environ 38,1 cm (15 pouces) de côté, lestés et portés sans ostentation. Les arbitres de touche (JL et JC, JCh et JCo) porteront leur drapeau à la ceinture, à l'avant. Aucun drapeau ne devra dépasser de la poche arrière.
2. Deux bean-bag noir porté de manière à être facilement accessible. Les bean-bags de couleur blanche ou bleu sont tolérées hors catégories D1 et D2.
3. Un sifflet noir (et un de rechange) : les sifflets portés au doigt ou au poignet sont autorisés **uniquement** pour le juge de mêlée, tous les autres arbitres devant le porter autour du cou.
4. L'arbitre chargé du temps officiel et celui de l'horloge des 25 / 40 secondes porteront des montres chronomètres dont ils auront vérifié le fonctionnement et la précision avant le match ; des chronomètres de rechange doivent être disponibles mais non visibles (soit par les arbitres chargés du temps, soit par les autres arbitres). Les chronomètres portés autour du cou à l'extrémité d'une lanière ou ficelle ne sont pas acceptés. Seuls le ou les arbitres chargés du temps porteront une montre sur le terrain.
5. Le JC détiendra un "clip" pour la chaîne (et un de rechange) et de la bande adhésive pour marquer le milieu de la chaîne.
6. Un carton de match et un crayon (ainsi qu'un de rechange), ainsi qu'un carton de faute (chaque arbitre est chargé de tenir le décompte de ses fautes, et le JCA ou le Jch celui de toute l'équipe).

4. - APPLICATION DES RÈGLES

4.1 - introduction

Afin d'assurer une interprétation consistante et uniforme du Règlement par toutes les équipes d'arbitrage, les fautes qui suivent ne devront être signalées que dans les situations indiquées.

1. Ces remarques ne sont destinées que pour la catégorie senior.
2. La plus stricte application des règles est à mettre en place pour les catégories junior, cadet, minimes, et toute rencontre entre joueurs inexpérimentés.
3. L'application des règles la plus stricte est à mettre en place sur les rencontres où l'attitude des joueurs (cad plus d'un ou deux) se dégrade ou lorsque la répétition de fautes flagrantes a lieu, cela inclus les fautes mineures qui se conjuguent avec la frustration de l'équipe lésée.
4. L'application moins stricte de la règle est également à mettre en place lors de matchs déséquilibrés lorsqu'une équipe est largement en avance au score et domine ostensiblement. Cependant, il ne faut pas ignorer les fautes relatives à la sécurité des joueurs ou les fautes flagrantes.
5. Les fautes sur le terrain qui sont visibles, qu'elles aient une influence ou non sur le jeu. Ceci inclus les tenues au sol (spécialement dans la tackle box), blocs dans le dos et autres fautes. La philosophie change entre « il y a-t-il une influence sur le jeu ? » vers « est-ce visible ? ». Ceci reflète le fait que de plus en plus de personnes et spectateurs regardent les matchs, et s'aperçoivent de choses différemment que si elles étaient dans les tribunes ou sur le bord du terrain. Les petites fautes visibles méritent tout de même que l'on juge s'il y a un effet sur l'action. Mais les fautes flagrantes (avec pénalité de 15 yards ou similaires) doivent toujours être appelées.
6. Lorsqu'une faute est appelée suite à ces principes d'application de la règle, il faut l'appliquer. Ne jamais annuler une faute, si cette dernière est appelée conformément à la règle.
7. Gardez à l'esprit en toute occasion le bon sens dans votre arbitrage.
8. Lorsqu'une règle n'est pas mentionnée dans cette Section, elle devra être appliquée de manière consistante avec les principes suivants :
 - Les fautes concernant la sécurité des joueurs doivent toujours être signalées
 - Les fautes qui sont visibles pour les spectateurs doivent être signalées
 - Les fautes donnant un avantage à une équipe ou à un joueur doivent être signalées
 - Les fautes mineures, techniques ou commises par maladresse doivent être communiquées aux joueurs et aux entraîneurs lors de leur première constatation.

4.2 - Définitions

1. Point d'attaque : il se définit de la manière suivante :

- (a) lors d'un jeu de course, c'est la zone située devant le coureur, vers laquelle il se dirige. S'il change de direction, le point d'attaque change ;
- (b) lors d'un jeu de passe, c'est la zone autour du passeur ou de tout joueur cherchant à atteindre le passeur ;
- (c) lors d'un jeu de CDP, c'est la zone autour du botteur ou de tout joueur cherchant à atteindre le botteur ou à contrer le CDP.

2. Flagrant / visible : une action est "flagrante / visible" si elle est visuellement apparente à un spectateur connaissant les règles du jeu ou à un arbitre visionnant une vidéo du match. En général, tout ce qui a lieu à champ ouvert ou ce qui est fait par un joueur isolé est flagrant / visible, ce qui a lieu au cœur de la ligne ou dans un empilage n'est pas flagrant / visible.

Exemples de fautes flagrantes qui ne pourraient pas être ignorées :

- a) takedown holding – maintien au sol, spécialement dans la tackle box,

- b) blocs dans le dos dans le champ ouvert,
- c) substitution illégale, lorsqu'un joueur quitte le terrain autrement que par sa ligne de touche,
- d) substitution illégale lorsque l'équipe présente 12 joueurs ou plus dans le huddle pendant plus de 3 secondes, (mais ne soyez pas stricte sur les 3 secondes si le mouvement est engagé)
- e) toucher la balle illégalement de façon intentionnelle sur une passe avant,
- f) un faux départ par un arrière, un tight end ou un receveur écarté,
- g) dépassement de l'équipe B sur leur ligne de retrait sur un coup de pied court,
- h) un coup de pied libre en touche.

4.3 - Fautes avec contact

1. Saisie (*holding*) offensive :

- a) Ne la signalez que si toutes les conditions suivantes sont réunies :
 - (1) la faute est **visiblement apparente**, c.a.d. que si on ne peut pas la voir sur une vidéo, ne la signalez pas ;
 - (2) la faute a une **influence sur le jeu**, c.a.d. que si elle a lieu à l'écart du point d'attaque, ne la signalez pas ;
 - (3) la faute restreint de manière **évidente**, c.a.d. que si le joueur n'est pas *illégalement* ralenti, ne la signalez pas ;
 - (4) la faute **crée un désavantage pour l'adversaire**, c.a.d. que si la saisie entraîne le joueur vers l'endroit où il veut aller, ne la signalez pas.
- b) Actions constituant également une saisie offensive :
 - (1) **Saisir et retenir** : saisir le joueur ou son uniforme de telle façon qu'il ne puisse plus aller dans la direction qu'il souhaitait.
 - (2) **Encercler et retenir** : encercler une main ou un bras autour du corps de l'adversaire de telle façon qu'il ne puisse plus aller dans la direction qu'il souhaitait.
 - (3) **Attirer au sol** : emmener un adversaire au sol (en le saisissant ou l'encerclant) lorsqu'il ne le veut pas. Noter que bloquer un adversaire au sol en utilisant mains ou bras dans le cadre du corps de l'adversaire (ou dans le dos si l'on est dans la zone de blocage) n'est pas illégal.
- c) Le joueur est **retenu** si :
 - (1) Il est incapable de se tourner ou de changer de direction du fait d'un contact continu et restrictif.
 - (2) Le haut de son corps est tourné par le bloqueur qui a encerclé ses bras autour de lui.
 - (3) Il est incapable de se désengager de l'adversaire en se tournant, en se secouant, etc.
 - (4) Son équilibre est modifié ou si la saisie lui fait perdre son mouvement naturel des pieds.
- d) **Ne signalez pas saisie si une seule** des conditions suivantes n'est pas remplie :
 - (1) Le joueur retenu est finalement celui qui effectue le plaquage (en deçà de la LDM ou s'il n'y a pas de ZN).
 - (2) Le joueur rabat ou intercepte une passe.
 - (3) Le joueur récupère une balle lâchée.
 - (4) Au point d'attaque lors d'une course, les adversaires ont pris leurs positions, se déplacent ensemble et aucune des restrictions ci-dessus n'est identifiée.
 - (5) La faute est commise en même temps que le plaquage ailleurs sur le terrain.
 - (6) la faute est commise en deçà de la LDM et une passe avant a déjà été lancée ou est en train de l'être.
 - (7) Elle fait partie d'un blocage à 2 (sauf si le joueur bloqué est amené au sol).
 - (8) Elle est le résultat d'une technique défensive ("*rip*" : le défenseur lève le bras de l'attaquant).
 - (9) Le défenseur ne fait aucun effort pour sortir du blocage (il "abandonne")

- (e) Saisir le maillot d'un adversaire n'est pas la même chose que saisir un adversaire. Pour qu'une saisie de maillot devienne une faute, il doit y avoir une restriction évidente du mouvement du joueur saisi.
- (f) Regarder le désengagement des adversaires est aussi important que de regarder leur engagement. Si un défenseur évite un bloc et est en mesure d'aller normalement dans la direction vers laquelle il veut se déplacer (en général en direction du ballon), alors il est peu probable que la saisie soit effective.

2. Saisie défensive :

- (a) Au-delà de la ZN, lors des jeux de passe, le *point d'attaque* est partout : une faute peut donc avoir lieu n'importe où.
- (b) Signalez toujours les fautes qui empêchent le passeur de lancer sa passe et entraînent un *sack*.
- (c) Donner un coup à un receveur au niveau de la tête ou du cou doit être signalé comme faute personnelle.
- (d) Un contact qui ne gêne pas de manière évidente un receveur doit être ignoré.
- (e) Une saisie du maillot du receveur qui le gêne et le déséquilibre doit être signalée.
- (f) La saisie doit être signalée contre les défenseurs qui empêchent illégalement et de manière évidente un attaquant d'effectuer un blocage pour le coureur (par exemple, les hommes de ligne décrochant sur un débordement), mais pas si l'attaquant est trop éloigné du jeu pour être concerné.
- (g) Une saisie défensive ne doit pas être signalée pour un contact ayant lieu après que la passe soit lancée du côté opposé du terrain (à moins que la saisie ne soit une tentative évidente de gêner un joueur offensif comme dans le cas (f) ci-dessus). Toutefois, si la faute se produit n'importe où, pendant que le QB a toujours le ballon et cherche à passer, alors la faute doit être appelée, même si la balle pourrait finalement être jetée ailleurs. Cela aurait pu avoir un effet sur le jeu. Le moment de la saisie est important.

3. Usage illégal des mains : signalez-le de la même façon que pour les saisies offensives, à moins que le contact initial ne soit sur la grille ou le casque de l'adversaire, auquel cas il doit toujours être signalé. Assurez-vous de voir le contact initial : il n'y a pas de faute si les mains d'un joueur glissent jusqu'à un point situé au-dessus des épaules de l'adversaire. Rappelez-vous cependant, que le contact continu avec le casque de l'adversaire est une faute personnelle.

4. Bloc sous la ceinture et Fauchage :

- a) En cas de doute, la balle n'a pas quitté la zone de blocage (pour les blocs depuis l'arrière).
- b) En cas de doute, concernant les 3 secondes qui suivent le snap, la balle n'a pas quitté la zone de blocage (pour les blocs de face). Par la suite, la balle a quitté la zone.
- c) Un « peel-back block » est un bloc dans lequel la direction du bloqueur est entre Sud - Est et Sud - Ouest sur le terrain (lorsque le Sud est directement vers la zone d'en-but de l'équipe A).
- d) Pour appeler un fauchage, ne le signalez que si vous avez vu les 2 dernières foulées du bloqueur avant le contact (ainsi, vous êtes sûr de savoir de quelle direction il venait) **et** si vous avez vu son adversaire avant le blocage (pour savoir s'il a tourné son dos avant le blocage ou non). Vous devez voir le point de contact initial. Rappelez-vous que le contact sur le côté est légal. Observez toute l'action.

5. Blocage dans le dos :

- a) Avant de signaler cette faute, appliquez les mêmes principes que pour signaler la saisie, mais également ceux utilisés pour signaler le fauchage, notamment la nécessité de voir toute l'action.
- b) Si une main est sur le numéro et l'autre sur le côté du joueur bloqué et l'impact initial sur le numéro, c'est un blocage dans le dos.

c) **Toucher un adversaire dans le dos ou toute poussée** dans le dos ne doivent pas être signalées à moins qu'elles ne fassent tomber l'adversaire ou ne le déséquilibrent de façon telle qu'il rate le plaquage ou le blocage. Rappelez-vous que la faute est bloc dans le dos et non contact illégal dans le dos.

d) Charger dans le dos un joueur à l'écart de l'action peut être sanctionné comme "brutalité inutile", quel que soit le moment où se produit l'action par rapport à la fin du tenu.

e) Soyez particulièrement attentif lorsque vous repérez un joueur offensif en poursuite vers un adversaire (ou l'inverse lorsque le défenseur n'est pas en train d'essayer d'aller vers la balle).

6. Brutalité sur le passeur :

a) Si le contact initial du défenseur sur le passeur est au niveau de la tête de ce dernier, c'est toujours une faute sauf si le passeur se baisse, ce qui entraîne le contact à la tête, ou que le contact est léger.

b) Si le défenseur vise le passeur et que la passe est complétée, signalez plutôt brutalité sur le passeur afin de pouvoir administrer la pénalité à la fin de la course en cas de passe réussie. Le fautif devant également être expulsé (Règle 9-1-3 ou 9-1-4).

c) Si le contact initial par le défenseur est au niveau des genoux du passeur, c'est toujours une faute, sauf si le contact est minime ou s'il est la résultante d'un blocage ou si le passeur a cherché volontairement la faute.

d) Il y a faute si le défenseur (devant le passeur) fait 2 pas avant de contacter le passeur après que la balle a été lancée. Un défenseur situé derrière le passeur a un peu plus de latitude.

e) On doit donner le bénéfice du doute aux défenseurs qui font une tentative légitime d'éviter ou de réduire la force du contact.

f) En cas de doute, il y a faute, si l'intention du défenseur est de "punir" le passeur.

7. Brutalité / heurter en courant le botteur :

a) En général, tout contact avec la jambe de frappe du botteur sera considéré comme "heurter" et avec la jambe d'appui comme "brutalité".

b) Dès lors que le botteur ou le passeur sont déplacés de leur position par le choc, la faute signalée doit toujours être "brutalité".

c) Quand le botteur fait un mouvement avant de botter, qui ne fait pas partie du mouvement normal du CDP, alors il n'est plus évident qu'un CDP va être effectué et il n'y aura sans doute aucune faute à moins que le défenseur ne cherche à "punir" le botteur. Il est à noter que le style rugby (coup de pied en courant) est à surveiller de plus près et que la protection est plus importante que pour les botteurs conventionnels après qu'ils aient botté la balle.

d) Même si le *snap* est mauvais, trop haut ou loin du botteur, un coup de pied doit être évident. Il faut toujours donner au botteur ou placeur la latitude de pouvoir jouer la balle dans leur position normale en toute protection.

8. Gêne de passe (GDP) défensive :

(a) Les actions qui constituent des GDP défensives comprennent :

(1) **Ne jouant pas la balle** : début d'un contact par un défenseur (ne jouant pas la balle) qui gêne ou empêche la possibilité pour le receveur de faire la réception.

(2) **Jouer en traversant un adversaire** : Jouer en "traversant" l'attaquant (c.a.d. en le contactant dans le dos ou par le côté le plus éloigné de la balle), même si le défenseur tente de jouer la balle.

(3) **Agripper le bras** : agripper le bras du receveur d'une manière telle qu'elle gêne la possibilité pour celui-ci de faire la réception.

(4) **Etendre le bras** : étendre un bras en travers du corps du receveur pour gêner sa capacité de réceptionner une passe, que le défenseur joue ou non la balle.

(5) **Couper la course** : couper la course d'un receveur en le contactant ou en l'empêchant d'aller en direction de la balle, sans jouer la balle (c.a.d. avant que le défenseur ne regarde la balle).

(6) **Attraper et faire tourner** : attraper l'adversaire au niveau de la ceinture de manière à faire tourner son corps avant que la balle n'arrive (même si le défenseur tente de jouer la balle).

(b) Les actions qui ne constituent pas des GDP défensives comprennent :

(1) Un contact incident en se déplaçant vers la balle et qui n'affecte pas la course du receveur. En cas de doute pour savoir si la course a été affectée, il n'y a pas de gêne.

(2) Le fait que les pieds des joueurs s'emmêlent par inadvertance lorsque les 2 (ou aucun) jouent la balle.

(3) Un contact ayant lieu pendant une passe considérée comme non attrapable par les joueurs concernés.

(4) Poser une main sur un receveur sans que cela ne le fasse tourner ou ne le gêne avant que la balle n'arrive.

(5) Un contact lors d'une passe "désespérée" à moins que la gêne ne soit évidente et flagrante.

(c) **Autres remarques** :

(1) Si un joueur immobile (en position pour recevoir la balle) est déplacé de sa position, il y a faute.

(2) Il n'y a jamais GDP si le défenseur touche la balle avant de contacter son adversaire.

(3) La gêne doit être évidente pour être signalée.

(4) Rappelez-vous que la défense a les mêmes droits sur la balle que l'attaque.

(5) Il est important d'identifier les joueurs qui jouent la balle et ceux qui ne le font pas.

(6) Normalement, un receveur offensif tentera de réceptionner la balle avec 2 mains. Si le défenseur n'utilise qu'une seule main, sachez ce qu'il fait avec l'autre.

(7) Pour juger si une passe est attrapable, imaginez jusqu'où le receveur aurait pu courir ou à quelle hauteur il aurait pu sauter s'il n'avait pas été gêné.

(8) Il n'y a pas de faute lorsque le contact coïncide avec le fait de toucher la balle. En cas de doute, le contact coïncide avec le fait de toucher la balle.

9. Gêne de passe offensive :

(a) Les actions qui constituent des GDP offensives comprennent :

(1) **Pousser** : initier un contact avec un défenseur en le poussant ou le repoussant, créant ainsi une séparation lors d'une tentative de réception de la passe.

(2) **A travers** : passer "à travers" un défenseur qui a établi sa position sur le terrain

(3) **Bloquer** : avant que la passe ne soit lancée, bloquer un adversaire dans l'arrière champ défensif. Après que la balle soit lancée, bloquer approximativement à moins de 20 yards (plus, si la passe est retardée) du point de réception.

(4) **Retenir** : retenir un défenseur qui cherche à couvrir un receveur. Ce n'est pas une faute si le contact intervient au même moment où la balle est touchée

(b) Les actions qui ne constituent pas des GDP offensives comprennent :

(1) Un contact incident du receveur en se déplaçant vers la balle et qui n'affecte pas la course du défenseur. En cas de doute pour savoir si la course a été affectée, il n'y a pas de gêne.

(2) Le fait que les pieds des joueurs s'emmêlent par inadvertance lorsque l'un d'eux (ou les 2) joue la balle.

(3) Un contact ayant lieu pendant une passe considérée comme non attrapable par les joueurs concernés.

(4) Bloquer au-delà de la ZN lorsqu'une passe écran est trop longue et retombe au-delà de la ZN, sauf si ce contact empêche un défenseur d'intercepter.

(5) Bloquer au-delà de la ZN lorsque la balle a touché légalement le sol, ou près de la ligne de touche.

(6) Contact lors d'un écran quand le défenseur bloque déjà le joueur offensif.

(c) Autres remarques :

(1) Les contacts qui ne sont pas flagrants, à l'écart de l'action ne doivent pas être signalés

(2) Bloquer au-delà de la ZN peut être signalé même si le passeur a rejeté légalement la balle.

(3) Ne signalez pas la faute si un des pieds du bloqueur est à moins d'un yard de la ZN.

(4) En cas de doute pour savoir quel joueur a initié le blocage, l'initiateur sera considéré comme celui qui se penche vers l'avant et le joueur bloqué celui qui est repoussé en arrière.

10. Coup ou plaquage à retardement :

(a) Plus le contact est tardif ou plus il est violent, plus la faute doit être signalée. Le contact léger immédiatement après que la balle est morte ne doit pas être signalé.

(b) Toute poussée volontaire et flagrante d'un coureur déjà en touche est une faute.

(c) L'usage du casque est une faute même s'il est seulement légèrement à retardement.

(d) Quand un coureur est près de la touche, un contact ayant lieu avant qu'il ait un pied en dehors des limites est légal.

(e) Quand un coureur est en dehors des limites mais continu à courir le long de la touche dans les limites, tout contact est légal à condition que le coureur n'ait pas cessé son effort et qu'aucun coup de sifflet n'ait été donné.

11. Saisie de la grille :

(a) La saisie accidentelle dans un empilage ne doit pas être signalée sauf s'il y a également torsion, cela amenant 15 yards de pénalité.

(b) Rappelez-vous que cette faute signifie agripper les ouvertures du casque ou la grille, pas seulement le *toucher*.

12. Brutalité inutile :

(a) Un acte ayant lieu totalement à l'écart du jeu peut être considéré comme faute personnelle même si l'acte en lui-même est légal. En d'autres termes, c'est la position des joueurs par rapport à l'action principale qui crée la faute, non la légalité du contact.

(b) Soyez cependant certain que l'acte concerné n'était pas justifié par le développement du jeu (interception, retour de balle lâchée, jeu raté...). Si un joueur se déplace vers l'action, il peut être bloqué, mais pas s'il reste immobile.

(c) Ce n'est pas une faute si 2 joueurs se bloquent l'un l'autre – seul un contact avec un joueur "ayant baissé sa garde" doit être pénalisé.

(d) Il est préférable de signaler en balle morte les fautes ayant lieu à l'écart de la balle vers la fin de l'action plutôt qu'en fautes de balle vivante.

(e) Quand un joueur est frappé après avoir "baissé sa garde", la faute doit être signalée.

(f) Les fautes commises sur le coureur après un TD et qui sont de manière flagrante à retardement doivent évidemment être pénalisées.

13. Brutalité sur le snappeur :

(a) Cette faute ne peut avoir lieu que lorsqu'il est raisonnablement évident qu'un CDP de mêlée va avoir lieu. En d'autres termes, c'est seulement lors des FG ou transformations ou quand une équipe se présente en formation de CDP de mêlée au 4^{ème} tenu.

(b) Ne soyez pas pointilleux en ce qui concerne l'intervalle d'une seconde. Si le snappeur est debout avant que la seconde soit écoulée, autorisez le contact, mais s'il lui faut plus longtemps pour se relever donnez-lui plus de protection.

(c) Ne signalez pas de faute si un défenseur contacte le snappeur après avoir été bloqué dans celui-ci par un homme de ligne situé à ses côtés.

(d) Expulsez tout joueur qui tente de "punir" le snappeur en contactant son casque ou en éperonnant.

14. Joueurs sans "défense" / viser-initier : dans les situations suivantes, les joueurs doivent généralement être considérés comme "sans défense" (particulièrement si le contact a lieu au-dessus des épaules) :

- (a) Quarts arrières (ou passeurs de manière évidente) après que la passe a été lancée ou transmise et s'ils ne se déplacent pas pour participer au jeu ;
- (b) Botteurs ou placeurs après que le CDP a été effectué et s'ils ne se déplacent pas pour participer au jeu ;
- (c) Relanceurs de CDP pendant qu'ils regardent en l'air la balle ;
- (d) Relanceurs de CDP qui ont juste touché la balle et tentent de s'en assurer la possession ;
- (e) Receveurs en l'air qui ont tenté, sans succès, de réceptionner une passe ;
- (f) Receveurs qui se sont relâchés parce que la passe était non attrapable ;
- (g) Receveurs en l'air, ayant attrapé la balle, mais n'ayant toujours pas débuté un jeu de course ;
- (h) Coureurs lorsque leur progression maximum est stoppée et qu'ils ne font aucun effort supplémentaire pour avancer ;
- (i) Tout joueur qui s'est relâché parce que la balle est devenue morte ;
- (j) Tout joueur qui est de manière flagrante en dehors de l'action.

(1) La définition des joueurs sans défense est dans la règle 2.27.14. En cas de doute, le joueur est considéré comme sans défense.

(2) Viser-initier, ou autre faute personnelle, sur jeu de passe, est défini dans la règle 7.3.12 et 10.2.2.e.

15. Plaquage " au col" :

- (a) Les deux conditions pour appeler cette faute sont :
 - i) Le défenseur agrippe l'intérieur du col des épaulières ou du maillot par l'arrière ou par le côté, ainsi que la zone située au-dessus des omoplates comprises entre les épaules,
 - ii) amener le coureur vers le sol.
- (c) Comme pour les autres fautes relatives à la sécurité, en cas de doute pour savoir s'il y a ou non faute, il y a faute. Si une main se trouve à proximité du col et vous ne pouvez savoir si le joueur tient ou non le col, signalez la faute si le coureur est tiré immédiatement au sol.
- (d) Cependant, simplement saisir une autre partie du maillot et tirer aussitôt le coureur vers le sol n'est pas une faute.

16. Bloc en tenaille :

- (a) Ce n'est pas une faute, si le joueur haut ou bas impliqué passe en coup de vent ou fait seulement un contact léger avec l'adversaire. Il doit il y avoir suffisamment de force dans chaque bloc pour changer la vitesse de la partie concernée du corps de l'adversaire.
- (b) De par la règle, ce n'est pas une faute si le défenseur initie le contact.

4.4 - Fautes sans contact

1. Retard de jeu :

- (a) Si l'équipe A est encore en conseil ou en mouvement pour se placer alors qu'il ne reste que 10 secondes environ, avertissez l'équipe verbalement. Lancez votre drapeau toujours à la même durée que vous accordez à moins que le *snap* ne soit imminent (c.a.d. que le quart-arrière crie ses signaux).
- (b) Après un score, il y a retard de jeu si une équipe n'est pas sur le terrain (ou sur le terrain, mais encore en conseil) dans la minute qui suit le score, que la balle a été signalée prête

à jouer ou non. Pour la première infraction, signalez-la à l'entraîneur principal plutôt que de lancer un drapeau.

- (c) Si les joueurs de B ne sont pas prêts à jouer quand A est sur le point de *snapper* la balle, après un temps mort, pénalisez B pour retard de jeu. Ne laissez pas A engager la balle. Les arbitres de la touche concernée doivent s'assurer que le capitaine ou l'entraîneur est conscient que le temps mort va se terminer.
- (d) Si l'équipe A fait un remplacement de dernière seconde (course vers la ligne de touche pour faire un remplacement), l'équipe B doit avoir la possibilité de s'adapter. L'AP ou le JM doivent avertir verbalement l'équipe A qu'elle ne peut *snapper* la balle avant que l'équipe B n'ait pu terminer ses remplacements. Si le temps expire avant le *snap*, les arbitres doivent déterminer si l'équipe B a eu le temps de réagir à l'accélération des remplacements. Si l'équipe B a réagi rapidement mais si le temps a expiré pendant cette démarche, l'équipe A sera pénalisée pour retard de jeu. Si l'équipe B a retardé ses propres remplacements, alors c'est elle qui sera pénalisée pour retard de jeu.

2. Joueurs entre les lignes de 9 yards : lors des jeux en mêlée, ne signalez la faute que si elle est flagrante. Lors des CDP libres, le JM et les arbitres de touche doivent s'assurer que tous les joueurs de A sont entre les lignes de 9 yds avant de signaler à l'AP qu'ils sont prêts.

3. Faux départ : le mouvement d'un joueur de A n'est pas un faux départ sauf (1) il bouge un ou les 2 pieds ou (2) il est soudain ou (3) il entraîne une réaction d'un défenseur qui pénètre dans la ZN. Si le mouvement d'un arrière (*back*) est soudain, c'est un faux départ. En cas de doute pour savoir si le mouvement a lieu avant le *snap* ou non, ce sera non. Ne pas être trop technique sur ce point.

4. Dépassement (*offside*) :

- (a) Lorsqu'un défenseur bouge avant le *snap* et un attaquant bouge également, une conférence entre le JM et les arbitres de touche est obligatoire. Elle a pour but de déterminer si le défenseur était dans la ZN et si l'attaquant était menacé. En cas de doute, l'attaquant *était* menacé. Si l'attaquant bouge le premier, c'est un faux départ.
- (b) Lorsqu'un défenseur, avant le *snap*, va au-delà (pas seulement dans) la ZN et charge vers un arrière de A, sifflez et signalez l'infraction comme faute de balle morte pour dépassement.
- (c) Ne sanctionnez pas un défenseur s'il est immobile et dépassant à peine dans la ZN.
- (d) Ne soyez pas pointilleux en matière de dépassement, particulièrement sur des terrains qui ne sont pas bien tracés.
- (e) Ne signalez pas la faute si un défenseur commence son mouvement vers l'avant au *snap* mais n'est pas encore dans la ZN.

5. Signaux déconcertants :

Le Règle 7-1-5-a-5 interdit aux joueurs défensifs d'utiliser des mots ou des signaux qui pourraient être considérés comme signaux de départ de jeu. Ceci inclut les applaudissements ou un autre bruit qui imite des signaux offensifs.

6. Mouvement illégal :

- (a) Un joueur est en mouvement illégal seulement si son mouvement vers l'avant est flagrant.
- (b) Un joueur dont le mouvement se dirige vers l'avant au moment du *snap* commet une faute de balle vivante.

7. Receveur inéligible au-delà de la ZN :

- (a) Ne le signalez que si c'est flagrant.
- (b) Un receveur inéligible doit être nettement à plus de 3 yards au-delà de la ZN au moment où la passe est lancée. Si un joueur est vu à 5 yards et reculant vers la ZN au moment où

la passe le dépasse, alors il est fort probable qu'il n'ait pas été au delà de 3 yards lorsque la balle est lancée.

- (c) Si un homme de ligne effectue un blocage au-delà de la ZN, signalez "receveur inéligible au-delà de la ZN", à moins qu'il ne descende suffisamment loin pour bloquer un *linebacker* ou un *defensive back* dans la couverture de passe, auquel cas signalez GDP offensive.
- (d) Considérez qu'un receveur écarté "couvre" un *tight end* seulement s'il n'existe aucun espace entre eux dans leur alignement. En cas de doute, le *tight end* n'est PAS "couvert".
- (e) Ne signalez rien si l'attaque lance légalement la balle au-delà de la ZN pour éviter une perte de terrain.

8. Gêne sur la réception d'un CDP :

- (a) Tout ce qui gêne le receveur dans sa possibilité de réceptionner la balle doit être signalé comme une faute. Ceci comprend :
 - (1) contact avec le receveur (sauf accidentel) ;
 - (2) courir à proximité immédiate du receveur ;
 - (3) se tenir trop proche du receveur ;
 - (4) crier en approchant du receveur ;
 - (5) agiter les bras devant le receveur ;
 - (6) être positionné devant le receveur de telle façon que celui-ci est contraint de contourner l'adversaire ou de changer sa trajectoire pour tenter de réceptionner la balle.
- (b) Ce n'est pas une faute quand :
 - (1) un joueur de A dépasse le receveur sans le toucher ou le contraindre à changer sa trajectoire ;
 - (2) le receveur « abandonne » sa tentative de réceptionner ;
 - (3) le receveur réceptionne la balle et il n'y a pas de contact, ou bien il y a doute pour sanctionner une infraction sans contact.
- (c) Un joueur qui contacte de manière violente et délibérée un receveur potentiel a commis une faute personnelle flagrante et doit être expulsé. N'effectuez que le signal de faute personnelle dans ce cas (et non celui de gêne sur la réception de CDP).
- (d) Le joueur qui est sur le point de réceptionner le CDP doit bénéficier de la possibilité de réussir sans être gêné la réception avant d'être contacté. Cette protection cesse dès que la balle est touchée, à moins qu'il n'ait signalé arrêt de volée avant et a encore la possibilité de réceptionner la balle (Règle 6.5.1.a).

9. Rejet intentionnel :

- (a) Ne le signalez jamais si le passeur est contacté **après** que le début de mouvement de passe n'ait débuté, ou que la balle soit touchée. Dans ces circonstances, vous devez assumer que le passeur cherche un receveur.
- (b) Signalez le si le passeur est contacté **avant** que le début de mouvement de passe n'ait débuté. Il n'est pas autorisé à jeter la balle pour éviter un sack. Dans quelques circonstances, il peut être approprié de juger la balle morte (cela est mieux que de pénaliser pour rejet intentionnel) car il est pris et que son avance est stoppée.
- (c) Ne le signalez pas si le passeur jette la balle loin (sauf tout droit) lorsqu'il n'est pas sous pression défensive. Il a le droit de perdre un tenu s'il n'est pas en danger d'être sacké. L'horloge n'est pas un facteur déterminant.
- (d) Il n'y a pas besoin de le signaler si la passe est interceptée **et** que ce ne soit l'unique faute à gérer.
- (e) Si la balle arrive à plus ou moins un yard de la ZN, c'est suffisamment près. Ne soyez pas trop "pointilleux" sur le jugement de cette faute.
- (f) Si la passe est touchée par un receveur inéligible, il y a aura normalement faute pour "balle touchée illégalement". Cependant, si le passeur fait cela uniquement et de manière flagrante pour éviter une perte de terrain, alors l'application d'une faute pour rejet intentionnel est justifiée. Du point de vue de la règle, il n'est pas possible d'avoir un touché illégal sur une passe illégale.

10. Substitution illégale / participation illégale :

- (a) Si un joueur remplacé quitte le terrain ou la ZEB, mais est encore nettement sur le terrain au *snap*, la faute doit être signalée. Cependant ne soyez pas trop technique s'il est à quelques yards de la sortie du terrain sans aucune conséquence sur le jeu. La faute sera pour substitution illégale, sauf s'il attire des adversaires avec lui, auquel cas ce sera pour participation illégale.
- (b) Si des remplaçants entrent sur le terrain quelques instants avant que la balle ne soit morte, sans gêner l'action, ne signalez pas de faute.
- (c) Si un conseil a lieu avec plus de 11 (ou 9 pour le jeu à 9) joueurs, cela trompe l'adversaire et doit toujours être pénalisé. Cependant, il ne peut y avoir faute uniquement si la balle a été déclarée prête à jouer.
- (d) De même, si la défense a plus de 11 (ou 9 pour le jeu à 9) joueurs sur le terrain alors que le *snap* est imminent, sans que l'on puisse identifier qui va sortir, cela doit être pénalisé. Ce sont des fautes de balle morte pour substitution illégale.
- (e) Il faut de manière générale toujours traiter ces fautes comme substitution illégale plutôt que participation illégale. Cependant, si 12 joueurs entrent sur le terrain, et qu'à 3 secondes ou moins du *snap*, aucun fait action de quitter le terrain avant le *snap*, la faute sera participation illégale. Si les arbitres ne constatent pas le surnombre avant le *snap*, la faute sera participation illégale. Toutefois, pour des actions réalisées pour tromper l'adversaire, les fautes sont régies par la règle 9.2.2.b.
- (f) Si le 12^{ème} joueur entre sur le terrain après le *snap*, et participe au jeu, la faute sera participation illégale.
- (g) Si le 12^{ème} joueur entre sur le terrain avant la fin du jeu (anticipant un changement de possession) et que la balle soit déclarée morte, la faute sera substitution illégale.

11. Equipement incomplet :

- (a) Traitez l'absence de protège-dents ou d'attaches de la mentonnière de la même manière que si un joueur ne portait pas son casque. Rappelez les manquements à un joueur avant qu'il ne quitte son *huddle*. **Signalez l'infraction seulement si un joueur ignore de manière répétée (c.a.d. plus d'une fois) les avertissements donnés.** Les hommes de ligne peuvent être pénalisés après qu'ils aient placé une main au sol ou près du sol. La même procédure doit être appliquée concernant les visières illégales.
- (b) Pour **les autres éléments obligatoires non "essentiels", rappelez au joueur les corrections à apporter dès qu'il quittera le terrain.** S'il ignore l'instruction, à son retour, dites-lui de sortir et de corriger le problème. S'il le fait aussitôt, parfait. Si son équipe le remplace aussitôt, ne la pénalisez pas pour substitution illégale. Si son équipe prend un temps mort ou une faute pour retard, c'est leur choix. Si le joueur reste en jeu et participe à une action, pénalisez-le.

12. Equipement illégal : tout ce qui peut être dangereux pour la sécurité des participants doit être géré avant la mise en jeu de la balle. Les autres infractions peuvent être laissées à la responsabilité du joueur concerné afin qu'il fasse les modifications adéquates à sa prochaine sortie du terrain, mais le problème doit être réglé s'il veut revenir en jeu.

13. Botter illégalement la balle : si un joueur contacte intentionnellement la balle avec son genou, la partie basse de sa jambe ou son pied dans le but de la projeter dans n'importe quelle direction, il a botté la balle. Il n'y a pas de faute s'il la touche avec son genou, la partie basse de sa jambe ou son pied en tentant de s'en assurer la possession – ce type d'action ne doit pas être considéré comme étant un CDP.

14. Mur illégal : pour qu'un mur soit illégal, **il doit se former immédiatement avant ou au moment de la réception et continuer pendant le début de la remontée du CDP.** Dès que la remontée de balle progresse sur le terrain, les joueurs vont converger : c'est une conséquence de l'action et cela **ne doit PAS** être considéré comme un " mur illégal".

4.5 - Conduites non sportives et bagarres

1. Célébration :

- (a) Les célébrations sont différentes des provocations. Soyez donc plus tolérant pour les premières.
- (b) Une "danse" au-dessus d'un adversaire plaqué doit toujours être pénalisée.
- (c) Ne pénalisez le jet de la balle au sol après un score que si c'est un geste de provocation. Cela doit être en direction d'un adversaire.
- (d) Les célébrations doivent être pénalisées si elles font intervenir :
 - i) Autres que celles des 20 les plus « courantes » listées à la Règle 9-2-1,
 - ii) La balle (autres que celles consistant à la jeter au sol),
 - iii) L'équipement du joueur,
 - iv) L'équipement de terrain (y compris les poteaux de but),
 - v) Tout objet récupéré auprès d'une autre personne,
 - vi) N'importe quel appui vertical,
 - vii) Les célébrations faisant intervenir un joueur qui se jette au sol de manière retardée (c.a.d. pas immédiatement après un score) ou "préméditée" doivent être pénalisées.
- (e) Une autre action non listée ci-dessus est probablement légale, soyez tolérant, sauf si vous estimez que cela est abusif, provoquant ou obscène, ou cause des dommages au jeu. Ne soyez pas une personne prude et ne soyez pas une personne facilement choquée ou offensée par certains actes, alors que d'autres personnes ne le seront pas.
- (f) Si une célébration non tolérée survient près d'une ligne d'en-but, jugez qu'elle intervient **après** un score, sauf si un arbitre est en bonne position pour juger.
- (g) Une chorégraphie implique et concerne plus d'un joueur, et est préméditée, cadencée et répétée.

2. Contestations :

- (a) Les joueurs participent avec passion et émotion – tout comme les entraîneurs. Les uns et les autres passeront durant une partie par différents stades des émotions. C'est humain (c'est le cas aussi pour les arbitres), mais cela nécessite aussi un contrôle de soi.
- (b) Joueurs et entraîneurs ont le droit d'être déçus. Ce n'est que lorsque cela devient excessif ou lorsque l'autorité d'un arbitre est mise en doute que cela devient de la contestation.
- (c) Il y a contestation quand les joueurs, entraîneurs ou personnes soumises aux Règles :
 - (1) s'adressent de manière insultante, agressive ou dénigrante à un arbitre ;**
 - (2) affirment comme juste une chose contraire aux Règles ou à la décision d'un arbitre ou comme faux une chose vraie ;**
- (3) continuent à discuter après avoir été informés que cela est incorrect ou qu'ils doivent cesser ;
- (4) font des commentaires visant à dénigrer une décision ou un arbitre ;
- (5) gesticulent (avec les mains ou d'une autre manière) pour signifier leur frustration ou leur manque de respect envers un arbitre ;
- (6) rejettent/bottent la balle ou un équipement quelconque ;
- (7) se déplacent de manière agressive vers un arbitre pour critiquer une décision.
Poser une question véritable ne doit pas être considérée comme de la contestation.
- (d) Si un joueur ou un entraîneur montre du respect envers un arbitre, alors l'arbitre doit leur témoigner le même niveau de respect en retour.
- (e) Il faut distinguer contestation ouverte et contestation voilée. La première est flagrante, car tout le monde peut l'entendre ou les gesticulations visibles par tous. La contestation voilée est celle que seul l'arbitre peut entendre et doit donc être traitée différemment.
- (f) Il y a 6 niveaux de traitement de la contestation :
 - (1) L'ignorer.** Si la contestation est mineure et est la première attitude de ce type de la part d'un joueur ou d'une équipe, alors elle *peut* être ignorée. Cela peut être un incident isolé. Cependant, il y a toujours un risque en ignorant la contestation d'encourager les

participants à recommencer. L'ignorer n'est certainement pas la bonne réponse en cas de contestation répétée.

- (2) **Prétendre n'avoir rien entendu.** Demandez au joueur ou à l'entraîneur de répéter ("qu'avez-vous dit ?"). Si la remarque était inappropriée, ils ne répéteront probablement pas. Dans le cas contraire, il n'y a pas le moindre doute que votre réponse doit être ferme, professionnelle et immédiate.
- (3) **Répondre discrètement.** Une remarque discrète avec le joueur ou entraîneur est souvent plus efficace qu'une pénalité immédiate. Elle montre votre implication pour résoudre le problème sans faire appel à une stricte application du règlement.
- (4) **Répondre publiquement.** Parfois, on doit répondre suffisamment fort à l'entraîneur ou au joueur de façon à ce que leurs coéquipiers les entendent. Ceci peut être utile afin de solliciter indirectement leur aide pour contrôler les émotions de l'entraîneur ou du joueur;
- (5) **Sanctionner d'une pénalité.** Si la contestation est répétée une 3ème fois (ou dès la 1ère si elle si forte que les spectateurs peuvent l'entendre, la sanction pour conduite non sportive est nécessaire. Ceci inclut toutes les actions comprenant des insultes, un jet d'équipement ou le fait de courir vers un arbitre.
- (6) **Expulsion.** Si un joueur est pénalisé pour contestation 2 fois, il sera expulsé d'après la Règle. Dans des cas extrêmes, un acte de contestation peut être si flagrant qu'il nécessite une expulsion immédiate.

Il n'y a évidemment pas d'obligation de respecter l'ordre ci-dessus. Une situation sérieuse (et flagrante) de contestation peut entraîner une sanction immédiate, voire une expulsion si nécessaire.

- (f) Les actes suivants doivent TOUJOURS entraîner la signalisation d'une faute :
 - (1) faire un geste agressif envers un arbitre ;
 - (2) s'adresser de manière insultante, agressive ou dénigrante à un arbitre suffisamment fort pour que cela soit entendu par les spectateurs ;
 - (3) manifester un "désaccord ostensible", tel que lever les mains de manière démonstrative ;
 - (4) se frapper eux-mêmes pour démontrer comment la faute a été faite sur eux ;
 - (5) courir directement vers un arbitre pour se plaindre de la décision ;
 - (6) demander des explications excessives après un jugement, même avec un ton posé.
- (h) Ne pas traiter les contestations consiste à laisser tomber vos collègues ainsi que le sport lui-même. Non seulement la contestation détruit l'autorité des arbitres, mais elle peut également détruire l'atmosphère et le rythme d'un match.
- (i) Si vous entendez une contestation dirigée vers un arbitre, *vous devez* traiter le problème. Une part importante du travail d'équipe dans l'arbitrage consiste à soutenir vos collègues en pareille situation.
- (j) Soyez clairs avec les capitaines et les entraîneurs qu'il est de leur responsabilité de prévenir la contestation ou d'y mettre un terme au premier signe. Faire cela indique que les arbitres tentent de travailler avec les équipes plutôt que de les pénaliser.
- (k) Lorsque cela est approprié, amener les entraîneurs et joueurs à poser des questions plutôt que d'asséner des affirmations sur ce qui est vrai ou faux
- (l) Si elles ne sont pas gérées, les contestations augmenteront et seront la traduction du manque d'autorité de l'arbitre.

3. Actes non sportifs nécessitant une expulsion :

- (a) Cracher sur un adversaire ou un arbitre ;
- (b) Tout langage insultant faisant référence à l'origine ethnique, la couleur, la race, la nationalité (sauf en cas de contexte international), la religion, le sexe, l'orientation sexuelle ou le handicap d'un adversaire ou d'un arbitre.

4. Fautes multiples :

- (a) Ne pénalisez pas un joueur ou une équipe 2 fois pour la même action ou série d'actions.
- (b) Cependant, lorsqu'il y en a plusieurs et distinctes, par le même joueur ou par différents joueurs, il est approprié de les traiter séparément. Toutes les actions à caractère

antisportif commises par la même équipe pendant un tenu ou un inter-tenu doivent entraîner des pénalités successives et non une seule pénalité de 15 yds. L'intervalle entre les fautes doit être pris en considération afin de déterminer si elles sont consécutives ou non. 2 CNS par un même joueur entraîne sa disqualification par lui-même et son exclusion.

(c) Exemples d'actes successifs :

- i) une célébration interdite suivie de contestations pour un jugement ;
- ii) pointer un adversaire suivi d'un salut aux spectateurs ;
- iii) bousculer un adversaire suivi par retirer son casque ;
- iv) une célébration interdite suivie par l'entrée sur le terrain de remplaçants voulant venir célébrer.

(d) Exemples d'actes considérés comme non successifs :

- i) plus d'un joueur poursuivant une célébration ;
- ii) un joueur pointant plusieurs adversaires ;
- iii) un joueur saluant dans plusieurs directions.

5. Autres points concernant les conduites non sportives :

(a) **Balle vivante ou morte** : en cas de doute concernant le moment de la faute, ce sera en balle morte.

(b) **Qui pénaliser** : ne pénalisez pas la conduite d'une autre personne qu'un joueur ou un entraîneur. Si vous avez des problèmes avec quelqu'un d'autre, demandez à l'équipe ou à l'organisateur du match de traiter la question.

(c) **Simulation de brutalité** : normalement, la pénalité contre un botteur simulant une brutalité contre lui doit être ignorée. Elle ne sera signalée que si cela est indispensable pour le bon contrôle de la rencontre.

(d) **Retirer son casque sur le terrain** : les joueurs qui retirent leur casque sur le terrain sans y penser ne doivent pas être pénalisés, à moins (a) qu'ils ne manifestent colère ou critique à l'encontre d'un adversaire ou d'un arbitre ou (b) qu'ils n'agissent ainsi dans le but de célébrer. Rappelez-leur de garder leur casque. Ceux qui le retirent à proximité de leur zone d'équipe ne doivent pas être sanctionnés.

6. Gêne sur la touche :

(a) Lorsque la balle est morte :

- (1) Dès lors que les participants dans la zone d'équipe réagissent raisonnablement et rapidement aux demandes, il n'est pas nécessaire de les avertir ou de les pénaliser, même si cette situation se reproduit plusieurs fois.
- (2) Ne donnez un avertissement sur la touche que si un entraîneur principal ignore de manière répétée (plus d'une fois) les avertissements de garder son équipe éloignée (pendant que la balle est morte) de la touche

(b) Pendant que la balle est en jeu :

- (1) Les entraîneurs, remplaçants et autres non joueurs *sur le terrain* doivent toujours être sanctionnés pour gêne sur la touche (Règle 9.2.5). Une exception doit être faite lorsque la balle est proche d'une ligne d'en-but de B et que les personnes sont proches de leur zone d'équipe.
- (2) S'ils sont entre la touche et la ligne de l'entraîneur, faites preuve de bon sens et avertissez-les verbalement s'ils ne causent pas de problème particulier à votre arbitrage.
- (3) Tout contact entre un arbitre et un membre d'une équipe entre la touche et la ligne de l'entraîneur doit être sanctionné comme CNS d'équipe (avec 15 yards de pénalité au point suivant) même pour la première infraction. Cela s'applique également s'il n'y a pas de contact physique mais que l'arbitre doit changer de direction pour éviter le contact ou pour maintenir une vision du jeu ou de l'action.

7. Bagarre :

- (a) Si l'action est considérée comme une bagarre, alors le joueur doit être expulsé. Ce n'est *pas* une bagarre si des joueurs sont seulement en train de se pousser l'un l'autre (c.a.d. sans coups échangés, ayant ou non atteint leur but...). En cas de doute, ce n'est *pas* une bagarre.
- (b) Pendant une bagarre, essayez de distinguer les joueurs (sur le terrain au début de la bagarre), remplaçants et entraîneurs qui y ont activement participé et ceux qui ont tenté de séparer les protagonistes. Ces derniers ne doivent pas être expulsés.
- (c) N'expulsez un joueur que si vous êtes certain de son numéro. Si deux joueurs sont impliqués dans une bagarre, n'en expulsez pas un seul sans connaître l'identité de l'autre.
- (d) La brutalité inutile commise sur un joueur de A ayant clairement indiqué son intention de mettre un genou au sol doit normalement entraîner l'expulsion du fautif.
- (e) En cas de doute pour savoir si un joueur a donné un coup de coude à son adversaire, regardez les mains du joueur. Il y a une réaction naturelle qui consiste à fermer son poing avant de donner un coup de coude. Une main ouverte indique probablement un contact involontaire.

8. Réplique :

- (a) On définit ici le fait de répliquer par l'action agressive commise par un joueur en réponse directe à l'action agressive d'un adversaire sur lui-même ou un coéquipier. Une réplique peut être physique (contact) ou non sportive (sans contact). Elle intervient en général quelques secondes après l'action d'origine, mais peut également en théorie être retardée pendant longtemps.
- (b) Normalement, on infligera à l'instigateur de l'incident la sanction la plus lourde. Dans ce contexte, la sanction pourra être un simple avertissement (pour une infraction mineure), une pénalité (pour une infraction significative) ou une expulsion (pour une infraction majeure).
- (c) Si la réplique est moins "sérieuse" que l'action d'origine, elle devra normalement recevoir une sanction moins importante que celle de l'instigateur. Ainsi, si A31 commet une faute personnelle sur B45 et ce dernier réplique en (a) poussant A31 ou (b) l'insultant, alors dans les 2 cas, il est préférable de ne pas pénaliser B45, mais simplement l'avertir. Ceci s'applique également si A31 crache sur B45 (expulsion couverte par la règle 3.5.3) et que B45 répond en poussant A31. A31 sera expulsé mais B45 sera averti verbalement.
- (d) Cependant, si la réplique alimente ou augmente l'incident avec la même intensité (ou une intensité supérieure), alors celui qui a répliqué devra normalement recevoir une sanction similaire ou plus lourde que celle de l'instigateur. Ainsi, si B45 répond en (a) commettant une faute personnelle sur A31 ou (b) déclenchant une bagarre avec A31, alors les 2 devront être sévèrement pénalisés. En cas de bagarre, les Règles prévoient l'expulsion des 2 joueurs.
- (e) Dans tous les cas où la réplique est retardée (jusqu'au jeu suivant ou plus tard encore) et délibérée, l'expulsion du seul joueur qui a répliqué est normalement nécessaire. Ceci comprend le cas où celui qui réplique est un coéquipier du joueur victime de l'attaque d'origine.

9. Une tolérance zéro est requise pour les conduites non sportives et bagarres lors des compétitions de jeunes (junior et catégories inférieures).

4.6 - Fautes qui permettent toujours de gagner un avantage

Les fautes qui suivent permettent toujours de gagner un avantage, même si cela n'apparaît pas immédiatement et doivent donc être toujours signalées :

1. Formation illégale :

- (a) Il y a toujours faute quand l'équipe A a 5 joueurs (ou plus) dans l'arrière champ.

- (b) Il y a quand même une faute pour 5 joueurs (ou plus) dans l'arrière champ même si A a 10 joueurs (ou moins) sur le terrain au *snap*.
- (c) Ne signalez la faute que si le 5^{ème} joueur est "clairement" (cad sa tête est nettement derrière la partie la plus en arrière du corps du "snappeur") dans l'arrière champ ou a ignoré des avertissements répétés (cad au moins 2).
- (d) Aucun joueur (à l'exception du quart arrière) ne doit jamais être jugé comme étant ni sur la LDM, ni dans l'arrière champ - en cas de doute, considérez qu'il est dans la position qui rend l'action légale ou (si vous êtes arbitre de touche) ajustez votre position légèrement pour ajuster la LDM à son profit.
- (e) Donnez un peu plus de latitude aux receveurs et *slot backs* pour déterminer s'ils sont sur ou en deçà de la LDM que vous ne le feriez pour les hommes de ligne ou les *tight ends*, en particulier sur les terrains mal tracés.
- (f) Lors de jeux spéciaux ou inhabituels, soyez particulièrement attentifs à la légalité des formations et prêts à les sanctionner si elles ne sont pas parfaitement légales.

2. Gêne de passe offensive : le blocage effectué au-delà de la ZN par l'attaque (contre un joueur positionné dans la couverture de passe) lors d'une passe avant, avant que la passe ne soit lancée est toujours une GDP offensive. La défense (en particulier les *safeties*) peut voir un blocage et identifier le jeu comme étant une course, et donc modifier sa couverture défensive, tout à fait à l'écart du point de destination de la future passe (cf 4.3.9 ci-dessus pour ce qui concerne les jugements sur la GDP pendant que la balle est en l'air).

3. Transmettre illégalement la balle vers l'avant : transmettre la balle vers l'avant (sauf lorsque cela est autorisé) est toujours une faute. Cette infraction permet toujours à l'équipe qui l'effectue (outre la surprise créée) un gain significatif de terrain.

4. Empiètement lors d'un CDP libre :

- (a) Jugez la ligne de retrait de l'équipe A comme s'il s'agissait d'un plan ;
- (b) L'empiètement par l'équipe (sauf le botteur ou le placeur) qui botte sur un CDP court, qu'il soit ou non délibéré, est toujours une faute.
- (c) Lors d'un CDP long, ne soyez pas trop pointilleux.
- (d) N'appellez la faute que si le joueur de l'équipe qui botte, autre que le botteur, est à plus de 5 yards sur un CDP libre. Les joueurs qui ajustent leur position ne doivent pas être pénalisés pour avoir été au-delà des 5 yards. L'esprit de la règle est de réduire l'impact des joueurs sur les CDP libres.

5. Joueur de A en dehors des limites :

- (a) A chaque fois qu'un joueur de A revient dans les limites après être sorti volontairement en touche lors d'un CDP libre, ou qu'un receveur éligible touche la balle après être volontairement sorti en touche lors d'un jeu de passe, il y a toujours faute. Un joueur de A sortant du terrain gagne un avantage en évitant d'être bloqué. Rappelez-vous qu'un joueur est en touche même si seulement un pied touche la ligne de touche ou de fond. Si c'est flagrant, cela doit être signalé.
- (b) Tout contact par l'équipe B faisant qu'un joueur de A sorte du terrain doit être considéré comme la cause de la sortie du terrain.

6. Gêne sur la réception du CDP : il y a toujours faute lorsqu'il y a contact, même léger, avec le joueur en position (ou se déplaçant pour être en position) de réceptionner un CDP en vol. Son équilibre sera perturbé, ce qui modifiera sa capacité à réceptionner la balle dans de bonnes conditions (cf 4.3.7 ci-dessus pour ce qui concerne les jugements sur les gênes sans contact).

4.7 - Réceptions et balles lâchées

1. Si le contrôle de la balle passe d'un joueur à un autre (coéquipier ou adversaire) pendant l'action, la balle appartiendra au joueur qui sera le dernier en possession (sachant que le contrôle est dans les limites). Ce n'est PAS une possession simultanée. Si le dernier joueur en possession n'en a pas le contrôle dans les limites, ou que l'un ou l'autre des joueurs est hors de limites au même moment où il touche la balle, alors la balle est considérée comme perdue en touche. En cas de doute sur le contrôle, le joueur n'en a pas la possession.

2. Si un receveur touche dans le terrain avec son orteil, puis immédiatement dans la seconde son talon est en touche (ou vice versa), alors la passe doit être jugée comme ratée. Si le pied entier touche le sol, il doit être entièrement dans le terrain pour que la passe soit réussie. Ce principe ne doit pas être étendu à la combinaison jambe-genou, main-bras/épaule. Ces dernières doivent être traitées comme des parties séparées du corps et seul le premier contact de la partie du corps avec le sol doit être considéré.

3. Il n'y a pas de balle lâchée si elle est arrachée au coureur après que celui-ci a été repoussé au moment de son avance extrême. La balle doit être déclarée morte dès que le coureur est tenu de telle façon que sa progression vers l'avant est stoppée.

4. Un joueur est considéré comme ayant suffisamment le contrôle de la balle pour devenir un porteur de balle lorsque, après qu'il ait reposé le pied au sol, il est capable de réaliser des actions connues comme des actions de jeu :

- a) éviter un contact menaçant par un adversaire,
- b) cacher la balle,
- c) remonter le terrain,
- d) reprise de pas supplémentaires une fois l'équilibre rétabli, (début de course),
- e) passer la balle ou la transmettre.

5. Ne soyez pas trop technique en jugeant une réception de passe. Il n'est pas nécessaire de devenir l'arbitre ayant eu « le meilleur jugement de l'histoire » et jugez à chaque fois si le receveur réussi à réceptionner la passe en réussissant à compléter le processus de la passe puis qu'il a perdu le contrôle de la balle, fumble, lorsque cela est plus une passe incomplète. Le principe étant qu'en cas de doute, c'est une passe incomplète.

Notes :

Une réception ne doit pas être accordée si le joueur n'indique pas qu'il a le contrôle total et net de la balle. En cas de doute, il n'en a pas le contrôle. Dans ce cas, la réception de la passe ou la récupération de la balle lâchée ne doit pas être accordée.

Si une passe avant touche le sol dans les mains du receveur, toute perte du contrôle de la balle rend la passe ratée. S'il n'y a pas perte de contrôle après contact avec le sol, la passe est réussie. La perte de contrôle s'entend aussi par le fait que les mains du receveur se déplacent sur la balle au cours de l'action. Si aucun arbitre ne voit si la balle a touché le sol, jugez la passe réussie.

Si un receveur en vol contrôle la balle, puis retombe au sol ou est contacté par un autre joueur (coéquipier ou adversaire), il doit en avoir la possession après que l'action immédiate a cessé. Si la balle est perdue entre le moment du contrôle et la fin de l'action immédiate, alors le joueur doit en reprendre le contrôle pour que la réception soit considérée comme réussie. Cependant, une passe avant sera ratée si la balle touche le sol ou si tout joueur qui la touche est lui-même en dehors des limites, pendant l'intervalle de temps durant lequel la possession par un joueur est perdue. Le même principe concernant le contrôle s'applique pour toute autre balle libre. Ne vous précipitez pas pour prendre votre décision - attendez de voir ce qui se passe.

4.8 – Autres applications de Règles

1. **Arrêt de volée** : ne soyez pas pointilleux sur les signaux d'arrêt de volée. Le fait d'agiter la main ou de la lever au-dessus de la tête est suffisant pour indiquer qu'un arrêt de volée a été signalé. Les joueurs qui protègent ostensiblement leurs yeux du soleil **n'ont PAS** signalé un arrêt de volée. Tout signal du type "écartez-vous" avant ou après que la balle a touché le sol doit être considéré comme signal illégal.

2. **CDP court sur terrain tracé de façon minimaliste** : en cas de doute sur un terrain mal tracé ou minimaliste, la chaîne peut être utilisée lors d'un CDP libre pour savoir si la balle a été touchée légalement ou non.

3. **Changement de possession proche d'une ligne d'en-but** : si une interception, réception ou récupération d'une balle est faite à moins d'un yard d'une LEB, faites-en sorte que le résultat du jeu soit un *touchback* plutôt qu'une application de la Règle 8.5.1.a (impulsion). Lorsque l'équipe A touche illégalement une balle issue d'un CDP proche d'une LEB, essayez de gérer cela comme si la balle avait été touchée dans la zone d'en-but, et particulièrement si la balle y est amenée.

4. **Balle sortant de la zone d'en-but** : si un changement de possession a lieu dans la zone d'en-but (ou que la règle de l'impulsion s'applique), en cas de doute, la balle n'est pas sortie de la ZEB.

5. **Temps pendant les coups de pieds placés** : sur les coups de pieds placés, field goals, pas plus de 5 secondes ne doivent être écoulées.

6. **Demande de temps mort** : les arbitres ne doivent pas se laisser distraire par le fait qu'un entraîneur principal puisse demander un temps mort. Quand un snap ou un CDP libre est imminent, avec l'équipe d'attaque en position, les arbitres de touche ne doivent pas détourner leurs yeux du terrain. Dans ces cas, l'entraîneur principal devra attirer l'attention d'un autre arbitre, AP, JM ou JCA, voir même l'arbitre situé à l'opposé du terrain, qui est face à lui. Le signal de temps mort S4 **ET** le mot « temps mort » sont nécessaires dans ces circonstances. Lorsque la balle est morte et qu'il n'y a aucune action en cours, le fait de demander verbalement un temps mort est suffisant. En aucune circonstance, un arbitre ne doit arrêter le temps s'il n'est pas certain que la demande vient de l'entraîneur principal. Si l'arbitre n'est pas certain de qui demande le temps mort, et qu'il ne peut détourner son regard afin de s'en assurer, alors le temps mort ne sera pas accordé.

7. **Entraîneurs sur le terrain pendant un temps mort** : pendant un temps mort, les entraîneurs peuvent entrer sur le terrain jusqu'aux 9 yards, et non en-deçà des 25 yards, sans que cela ne soit considéré comme un problème sauf si leur attitude nécessite une intervention de votre part.

8. **Jeux de feinte** : soyez très strictes en pénalisant les jeux de feinte qui pourraient être considérés comme des tactiques d'antijeu. Ces jeux comprennent, mais pas uniquement :

- (a) Les feintes concernant la balle cachée ou échangée, règle 9-2-2-a.
- (b) Les feintes associées aux remplacements de joueurs, règle 9-2-2-b.
- (c) Les feintes mettant en jeu les équipements de joueur, règle 9-2-2-c.
- (d) Les feintes avec des actions ou des ordres tentant de déstabiliser les adversaires croyant que le snap n'est pas imminent. Ceci inclus de prétendre ne pas avoir compris le jeu à faire, un problème d'équipement avec une chaussure, la balle ou toute autre protection, feindre une blessure, ou encore de simuler le rôle d'un arbitre ou de prendre sa place.

Une bonne règle de base face à ces situations, c'est que toute action ou acte inusuel, sera considéré comme tactique d'antijeu, et contraire aux règles de jeu.

9. Jeux appelant un genou à terre : lorsque l'équipe A informe qu'ils ont l'intention de poser le genou à terre, (quelque fois cela finalisant une victoire) :

- a) Assurez-vous que l'équipe B est informée,
- b) Rappelez à l'équipe A que l'équipe B peut demander à stopper le temps s'ils ont encore des temps morts,
- c) Rappelez à l'équipe A qu'ils seront pénalisés de tactique déloyale s'ils décident finalement de jouer après avoir déclaré leur intention de poser le genou au sol,
- d) Rappelez-le à l'équipe B à chaque fois que l'équipe A informe de ce jeu, sauf si l'équipe A vous informe qu'ils vont finalement jouer normalement, et dans ce cas, informez l'équipe B,
- e) Prévenez l'équipe B de ne pas jouer ou de « punir » un joueur de l'équipe A, ou de ne pas faire une action de jeu qui pourrait contrarier la phase déclarée par l'équipe A, sauf toute action de vouloir recouvrir une balle libre ou perdue,
- f) Pénalisez tout joueur de chaque équipe qui voudrait gagner du terrain (équipe A), ou « punir » un adversaire (équipe B).

5. - LISTE DES VERIFICATIONS POUR LA RENCONTRE

5.1 Les jours avant le match

Dès le match officialisé, et en fonction des sujets, chaque arbitre doit s'occuper de :

1. La localisation du stade et les lieux environnants, des moyens de transports
2. L'heure du coup d'envoi
3. L'heure de rencontre avec les arbitres
4. Le point de rencontre avec les arbitres
5. Qui voyage ensemble, et comment, (afin de minimiser les coûts)
6. Les règlements de la compétition concernant la rencontre, temps de jeu, prolongations éventuelles
7. Le temps prévu pour le jour de la rencontre
8. Le type de surface du terrain : herbe, synthétique
9. Les éventuels antécédents entre les équipes
10. Les résultats récents des équipes
11. Le timing et modalités d'avant et après match

Pour les rencontres internationales, ou hors de la région, ou un voyage inhabituel :

12. L'organisation du voyage
13. L'hébergement et des différents repas
14. Les points de rencontre pour la prise en charge depuis/vers la gare/aéroport, l'hôtel, le stade avec les arbitres ou l'organisateur
15. La nutrition et l'hydratation nécessaires

5.2 Avec les organisateurs de la rencontre :

Le plus tôt possible après leur arrivée au stade, les arbitres devront vérifier les points suivants

1. Traçage du terrain, protection des poteaux, dangers éventuels, etc.
2. Heure du coup d'envoi ;
3. Heure à laquelle les équipes entreront sur le terrain ;
4. Heure du contrôle des licences si besoin, quand et par qui ;
5. Horloges de stade éventuelles et personnes chargées de leur fonctionnement ;
6. Commentateur éventuel et les consignes à transmettre ;
7. Présentation des équipes (heure de début et fin) ;
8. Présentation particulière (personnalités) éventuelle pour le coup d'envoi ;
9. Hymnes nationaux ;
10. Mi-temps, durée, activités, etc ;
11. Heure de fin d'activité du stade ;
12. Micro portatif ;
13. Indemnités de match ;
14. Chaîne, porteurs de poteaux et l'heure à laquelle ils devront être disponibles ;
15. Ballons, ramasseurs de balles et l'heure à laquelle ils devront être disponibles ;
16. Serviettes pour protéger le ballon ;
17. Equipements médicaux, médecin – équipe de 1^{er} secours ;
18. Sécurité des vestiaires ;
19. Possibilité pour l'équipe d'arbitrage d'obtenir une vidéo du match ;
20. Possibilité pour l'équipe d'arbitrage d'obtenir des boissons en fonction du temps.

5.3 Avec l'encadrement ou l'entraîneur de chaque équipe :

Au plus tôt, et à minima, 1h30 avant l'heure du coup d'envoi, les arbitres vérifieront, en fonction de l'avancement de la préparation d'avant match et de la conférence :

1. Numérotation/éligibilité des joueurs ;

2. Equipement des joueurs ;
3. Autorisations nécessaires pour toutes les personnes présentes dans la zone d'équipe ;
4. Feuille de match ; Liste des licenciés ;
5. Noms et numéros des capitaines ;
6. Si tous les quarts arrières sont droitiers ;
7. Si tous les botteurs sont droitiers ;
8. Nombre de « long snappeurs » ;
9. Situations, jeux ou formations inhabituelles ;
10. Interlocuteur privilégié en cas de blessure d'un joueur ;
11. Questions sur les règles ;
12. Contrôle de la touche et nom du responsable ou de l'interlocuteur privilégié ;
13. *Procédure pour appeler une revue vidéo, non applicable FFFA.*

5.4 Avec le personnel médical :

Avant le coup d'envoi, les arbitres devront s'assurer de :

1. La localisation du personnel médical pendant la rencontre ;
2. Signaux ou appels utilisés pour faire venir le personnel médical sur le terrain.

6. - PRINCIPES GENERAUX

6.1 - Obligations et responsabilités

Priorités générales :

1. Avoir une connaissance minutieuse des obligations concernant votre position.
2. Connaître également celles des autres arbitres.
3. Etre préparé et apte à assumer n'importe quelle autre position dès lors que des circonstances, telles que blessures ou retard, auraient pour conséquence une modification des affectations par poste.
4. Connaître les signaux et le moment ainsi que la manière dont ils doivent être utilisés
5. Etre capable de transmettre la balle en la lançant correctement par en-dessous sur 10 mètres, avec une trajectoire rectiligne.

Obligations spécifiques pendant le match :

6. Connaître le numéro du tenu et le yardage avant chaque *snap*.
7. Etre prêt à aider tout arbitre temporairement hors de position.
8. Récupérer un nouveau ballon, si nécessaire, après que toute action a cessé.
9. Etre attentif à ce qui se passe à l'écart de la balle lorsque celle-ci a quitté votre zone immédiate.
10. Signaler temps mort pour tout joueur manifestement blessé.
11. Etre prêt si nécessaire à signaler toute faute ou infraction observée, quelle que soit votre zone de surveillance spécifique
12. Observer les erreurs en matière de procédures ou de règlement de la part des autres arbitres et tenter de les prévenir ou de les corriger dès que possible.
13. Communiquer avec vos collègues, les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs de manière appropriée dès lors que quelque chose d'inhabituel ou d'anormal a lieu.

6.2 - Arbitrage de "bon sens"

1. Il est important de signaler toute faute qui affecte le résultat du jeu, la sécurité des joueurs ou le bon déroulement de la rencontre. Cependant, rappelez-vous que ni les spectateurs, ni les joueurs ne viennent pour voir des arbitres arpenter le terrain en appliquant des pénalités. Usez de votre discrétion et surtout de votre bon sens. Attendez une ou deux secondes supplémentaires avant de jeter un drapeau pour vous donner le temps de revoir mentalement l'action.

2. L'arbitrage préventif permet à une rencontre de se dérouler d'une manière contrôlée. A chaque fois que cela s'avère nécessaire, parlez aux joueurs et aux entraîneurs de leur attitude. N'ignorez JAMAIS une faute, faites quelque chose pour toute faute, même si vous décidez de ne pas lancer votre drapeau, parlez au(x) joueur(s) concerné(s).

3. Aux moments appropriés, par exemple lorsque les joueurs s'alignent pour le coup d'envoi ou quittent le conseil pour se placer sur la LDM, rappelez aux joueurs de porter leurs protège-dents et d'attacher leurs mentonnières, ainsi que les règles concernant les fauchages et les blocages illégaux. Essayez de le faire sans ostentation.

4. Soyez prêt à admettre les plaintes des joueurs. Vous ne pouvez pas tout voir sur chaque action. Si un joueur se plaint d'un adversaire, soyez prêt à observer attentivement son prochain contact avec ce dernier. Demandez l'aide des autres arbitres si nécessaire, sans pour autant retarder la rencontre à cet effet.

5. En parlant aux joueurs, aux entraîneurs ou aux spectateurs, soyez toujours poli. Votre position d'arbitre ne vous donne pas le droit d'être insultant ou méprisant. Utilisez un langage calme pour "dégonfler" l'hostilité.
6. Lorsque vous prenez une décision fondée sur votre observation, votre expérience et votre connaissance, ne "reculez" pas. Vous ne devez pas laisser la pression de la part des entraîneurs, des joueurs ou de la foule influencer votre jugement. Lorsque vous vous êtes trompé, reconnaissez-le mais ne laissez pas cela affecter votre prestation.
7. Félicitez les joueurs pour leur sportivité, mais assurez-vous que vous le faites pour les 2 équipes.

6.3 - Rythme et blessures

1. Essayez toujours de faire en sorte que le match "tourne", mais n'accélérez pas inutilement. Déplacez-vous rapidement lorsque c'est nécessaire mais ne laissez pas votre désir de faire rapidement gêner vos obligations.
2. Courir (lentement, sans sprinter !) vers sa position donne presque toujours une meilleure impression que celle de marcher.
3. En changeant de position pour le tenu suivant, restez face à la balle. Cela permet à l'AP de mettre en jeu plus rapidement et d'accélérer le rythme de la partie. Cela vous évitera d'être surpris par le début du jeu suite à un snap rapide et cela renforce votre aptitude à rester concentré.
4. Quand les joueurs deviennent frustrés ou en colère, vous pouvez être amenés à ralentir le rythme pour les calmer ou avoir une occasion de leur parler. De même, une légère accélération du rythme peut être utile pour les forcer à se concentrer plus sur le jeu et moins sur les discussions. Utilisez votre expérience pour décider de façon appropriée quelle attitude adopter.
5. Particulièrement lors des rencontres se jouant par un temps très chaud, incitez les joueurs à boire de l'eau pendant les arrêts de jeu en leur rappelant. N'appellez jamais un temps mort uniquement pour permettre aux joueurs de boire. Arrêtez le jeu à un moment donné peut toujours donner un avantage à l'une des deux équipes vis-à-vis du rythme ou des séquences. Utilisez les opportunités qui se présentent comme les blessures, les mesures, les applications de pénalité, pour demander aux joueurs de se diriger vers leur touche pour boire rapidement.
6. N'accélérez jamais le traitement d'un joueur blessé. La reconnaissance des joueurs blessés doit concerner tous les arbitres. En cas de doute, arrêtez le temps et attirez l'attention du personnel médical. En cas de doute concernant un joueur debout, n'arrêtez le temps que s'il est évident que le joueur ne peut continuer.
7. Les bonnes pratiques en matière de gestion des joueurs blessés comprennent :
 - a) Ne jamais faire accélérer la gestion d'un blessé.
 - b) Toujours agir dans l'intérêt du blessé. Ceci comprend indiquer au médecin de son équipe s'il y en a un d'intervenir sans délai. Si une équipe n'a pas son propre médecin, celui mis à disposition par l'organisateur doit prendre en charge le blessé. Avec du bon sens, en cas de présence de 2 médecins, celui ayant la responsabilité de permettre au joueur de continuer à participer à la rencontre est celui mis en place par l'organisateur.
 - c) D'autres personnes (un entraîneur ou un coéquipier) peuvent vouloir assister le blessé avant l'arrivée du personnel médical. Soyez attentif car cela est susceptible d'aggraver la situation. Sauf s'ils ont une formation de 1ers secours, ils pourraient aggraver la situation.

Cela survient surtout en cas de fracture ou de problèmes internes. Cependant, n'empêcher pas ces personnes de venir rassurer le blessé.

- d) Avant le match demandez à l'entraîneur principal qui sera le premier intervenant en cas de blessure, et s'ils sont qualifiés pour le faire.
- e) Lorsque le joueur est mineur, chacun doit être particulièrement vigilant pour l'assister au mieux. En cas de blessure grave, autoriser les parents ou autre représentant familial, à rejoindre le blessé sur le terrain.
- f) L'arbitre ayant identifié un joueur blessé devra noter son numéro et s'assurer que les dispositions de la Règle 3.3.5 sont ensuite respectées.
- g) Suivez toujours les décisions du personnel médical concernant le retrait d'un joueur blessé. Prenez votre temps.
- h) Ne faites pas reprendre le jeu pendant que le joueur accompagné vers la touche est encore sur le terrain. Avec du bon sens, lorsque le joueur arrive proche de la touche et qu'aucun fait de jeu ne puisse le menacer, vous pouvez remettre la balle en jeu.

8. Surveillez votre propre état physique et mental. Hydratez-vous suffisamment en particulier par temps chaud.

6.4 - Encadrer le jeu

1. Lorsque vous êtes amené à vous déplacer pendant le jeu, essayez toujours "d'encadrer" le jeu ensemble avec les autres arbitres. Une position extérieure permettant de "surveiller l'intérieur" est essentielle en matière de couverture de la touche et de la ligne de fond. Garder le jeu "encadré" doit permettre de s'assurer que chaque action est observée de plus d'un point de vue.

2. Pendant que la balle est encore vivante, ne vous approchez pas trop près de l'action.

3. Ne restez pas sur la trajectoire des joueurs

4. Généralement, il est inutile pour les arbitres de regarder :

- a. la balle lorsqu'elle est en vol (sauf un rapide coup d'œil à l'origine pour identifier sa trajectoire) ;
- b. la balle après une passe ratée ;
- c. le point de balle morte après qu'il a été indiqué ;
- d. la balle placée au point suivant jusqu'à ce que le centre ne se dirige vers elle ou soit prêt pour le snap (sauf en cas de vent fort pouvant la déplacer) ;
- e. le point de faute après que le drapeau a été lancé ;
- f. la LEB après qu'un TD ou *safety* a été marqué ;
- g. la balle après qu'un FG a été marqué ou raté ;
- h. la touche ou la ligne de fond après qu'un joueur a été jugé en touche ;
- i. un joueur hors du jeu sans adversaire à proximité ;
- j. les remplaçants et entraîneurs dans les zones d'équipe.

Dans chacun de ces cas, il est nécessaire que vous vous concentriez sur autre chose de plus important qui réclame votre attention.

6.5 - Coopération et communication

1. Il est indispensable que les arbitres travaillent en équipe et qu'ils communiquent efficacement entre eux afin d'administrer correctement la rencontre. Cette communication sera normalement verbale mais lorsque celle-ci sera impossible ou inappropriée, des signaux visuels approuvés seront utilisés.

2. Les arbitres doivent aussi communiquer lorsque cela est nécessaire avec les joueurs, entraîneurs, spectateurs et commentateurs. Si un point du règlement est complexe, il est

préférable de prendre un moment d'explication que de continuer et de laisser tout le monde dans l'ignorance. Votre objectif est de donner l'information avant qu'on ait besoin de vous la demander.

3. Sur la touche, faites-vous désigner quelqu'un comme étant l'entraîneur chargé du contrôle de la touche, qui aura pour responsabilité de maintenir ses collègues et les joueurs dans la zone d'équipe et d'entraîneur. Il pourra y consacrer plus de temps que vous.

4. Tous les arbitres doivent signaler le numéro du tenu avant chaque tenu. S'il y a désaccord, sifflez avant le *snap*, signalez temps mort (S3) et discutez avec vos collègues pour rétablir le numéro correct. Tous les arbitres ont la responsabilité de s'assurer que le poteau indicateur affiche le bon numéro de tenu.

5. A la fin de l'action, l'arbitre qui couvre le jeu doit siffler. Le coup de sifflet doit être tranchant et donné avec autorité. Les autres arbitres ne répéteront le coup de sifflet que si cela est nécessaire pour mettre fin à l'action qui pourrait continuer dans leur secteur. Ne soyez jamais le premier à siffler si la balle n'est pas dans votre zone de responsabilité. Ne donnez pas de coups répétés sauf si vous avez jeté votre drapeau ou besoin d'attirer l'attention de l'AP pour une autre raison.

6. Si vous donnez un coup de sifflet intempestif, ne pensez pas que personne ne le remarquera. Continuez à siffler et assurez-vous que le jeu est stoppé. Reconnaissez votre erreur et suivez la procédure prévue par la Règle.

7. Le "langage du corps" est plus important que vous ne le pensez - ne l'oubliez pas. Un arbitre qui se déplace de manière hésitante (par exemple, vers un point où une réception a été effectuée) est un signe qu'il n'est pas sûr de la décision et qu'il a besoin d'aide. Soyez attentif à de tels signes de la part de vos collègues et soyez prêt à les aider dans la mesure du possible. Ne pontez pas le doigt vers des joueurs ou entraîneurs d'une manière réprobatrice ou menaçante

8. Ne criez pas sur les participants - cela dénote un manque de contrôle de vous-même. N'injuriez jamais un joueur, un entraîneur ou un collègue.

9. Les points suivants mettent en évidence les bonnes et mauvaises attitudes à adopter lorsque 2 arbitres ou plus sont en désaccord sur une décision. Si nécessaire, l'AP sera le décisionnaire final.

- (a) Les arbitres en désaccord doivent être réunis pour discuter du problème entre eux. L'endroit le plus approprié est le point de balle morte ou celui où l'action litigieuse s'est produite. La conférence doit se dérouler calmement, sans hausser la voix ou faire des gestes ostensibles (y compris pointer du doigt). Les arbitres non concernés doivent maintenir les joueurs à l'écart, tout en assurant la couverture de la balle morte ou de tout autre point utile.
- (b) Demandez aux arbitres de décrire ce qu'ils ont vu, pas seulement leur décision. Un arbitre peut admettre qu'un autre avait une meilleure vision de l'action. Assurez-vous que tous les faits (balle vivante ou morte, si l'incident a eu lieu avant ou après le changement de possession) sont évoqués.
- (c) Distinguez les faits (ce qu'il s'est passé), le jugement (était-ce intentionnel ?) et le règlement (ce qu'il indique que nous devons faire dans une situation donnée).
- (d) Mettez un terme à la conférence lorsque tous les arbitres concernés ont fait part de leur point de vue. Les opinions répétées (à moins que des éclaircissements ne soient nécessaires) n'ont plus leur place et il est faut s'en tenir à ce qui a été dit.
- (e) Idéalement, les arbitres concernés se mettront d'accord et rapporteront leur décision à l'AP.

- (f) Si les arbitres ne peuvent se mettre d'accord eux-mêmes sur la décision, il est préférable de retenir celle prise par l'arbitre en ayant la responsabilité première. Choisir la décision prise par l'arbitre "le plus expérimenté" par préférence au "moins expérimenté" peut créer des difficultés sur le long terme.
- (g) Rappelez-vous les principes "en cas de doute" figurant dans les Règles et la Section 7.1.
- (h) Lorsque la décision finale est arrêtée, l'AP devra signaler et/ou annoncer le résultat de manière décisive. Plus la conférence a été longue, plus la nécessité d'explications claires données à tous s'impose. Le fait de hocher la tête en signe d'approbation pendant ou à la fin de la discussion peut aider à vendre la décision.
- (i) Si un arbitre est en désaccord avec la décision finale, il doit s'abstenir de toute déclaration ou attitude qui pourrait donner cette impression.

10. Toutes les conversations entre arbitres, ou avec des personnes assujetties aux règles, doivent, tant que possible, être faites en français. Si une traduction doit être faite dans une autre langue, il est nécessaire qu'elle soit faite après que le français ait été utilisé. Si une personne s'adresse à un arbitre dans une langue étrangère, cela doit être traduit en français avant qu'une réponse ne soit donnée dans les meilleurs cas afin qu'il n'y ait pas d'incompréhension ou d'ambiguïté.

11. Les exemples suivants illustrent des situations dans lesquelles un arbitre est "concerné", même s'il n'a pas lancé un drapeau. Communiquer sa connaissance de ce qui s'est passé avec le reste de l'équipe (en particulier l'AP) est essentiel pour traiter correctement la situation.

- (a) CDP ou passe touchée illégalement
- (b) erreur relative au chronomètre
- (c) changement de possession
- (d) savoir si la passe ou le CDP a franchi ou non la ZN
- (e) au cas où il y a plusieurs drapeaux sur le terrain
- (f) savoir si une passe a été réussie ou si elle a touché le sol avant
- (g) savoir si une passe était attrapable lors d'une gêne de passe signalée

6.6 - Signaux

1. Les signaux des arbitres doivent toujours être clairs, distincts et assurés à chaque instant.
2. Si vous êtes le Marqueur, signalez "temps mort" lorsque les règles le prévoient ou lorsqu'un temps mort est attribué à une équipe ou à l'AP.
3. Les autres arbitres devront répéter TOUS les signaux de temps mort effectués par TOUS les autres arbitres.
4. Le signal habituel de temps mort est S3. Cependant, dans les cas suivants, le Marqueur effectuera le signal spécifique à *la place* du signal de temps mort :
 - a) En cas de TD, field goal ou transformation réussis - S5.
 - b) En cas de *safety* marqué - S6.
 - c) Quand un touchback est accordé - S7.
 - d) Quand une passe avant ou un FG est raté ou quand une transformation est ratée - S10.
 Ces signaux sont suffisants pour indiquer à la personne chargée du chronomètre qu'il faut arrêter le temps, et le signal S3 ne doit pas y être ajouté, à moins qu'un drapeau n'ait été jeté ou qu'il n'y ait un temps mort attribué ou pour blessure.
5. L'arbitre chargé du temps sur le terrain devra arrêter le chrono avant d'effectuer ou de répéter les signaux de temps mort (Règle 3.3.2.).

6. Les signaux tels que temps mort ou passe ratée doivent être répétés 2 ou 3 fois afin de s'assurer qu'ils ont été vus par tous. Des répétitions supplémentaires sont inutiles. Ne vous penchez pas en avant en faisant le signal de passe ratée.

7. Lors des jeux en mêlée, le signal "le temps démarre" S2 sera utilisé par un arbitre seulement si la balle devient morte à moins de 3 mètres d'une touche. Le Marqueur doit faire ces signaux 2 ou 3 fois maximum. Si le jeu se termine au-delà ou proche de la ligne à atteindre, le signal d'arrêt du temps devra ensuite être effectué. S'il reste peu de temps, ne perdez pas de temps à effectuer le signal "le temps démarre" puis "temps mort", signalez "temps mort" S3 immédiatement.

8. Il n'est pas nécessaire pour l'arbitre chargé du temps de répéter le signal "le temps démarre" S2. Si une confirmation visuelle est nécessaire, il pourra utiliser le signal supplémentaire adapté SUP 12.

9. En effectuant des signaux à la fin du jeu, continuez à faire face aux joueurs dans votre zone de responsabilité jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de risque que l'action se poursuive. Si vos signaux sont suffisamment clairs (et maintenus suffisamment longtemps), vos collègues, les occupants de la tribune de presse et les spectateurs verront le signal quelle que soit la direction vers laquelle il est effectué.

10. Seuls les signaux de l'AP lors des pénalités ou situations inhabituelles doivent être effectués en direction de la tribune principale. N'effectuez pas de signaux en direction de l'AP pendant que vous avez encore des joueurs dans votre zone à surveiller.

11. A moins que vous ne soyez certain que l'AP sache que la ligne à franchir a été atteinte, que le jeu a pris fin en touche, qu'il y a un changement de possession ou un score, répétez le signal jusqu'à ce que vous établissiez un contact visuel avec l'AP, mais seulement s'il n'y a plus d'activité dans votre zone.

12. Ne soyez pas excité quand vous faites un signal (en particulier celui de TD). Restez calme et maître de vous, sans être émotionnellement impliqué.

13. Le signal de balle morte S) doit être utilisé pour indiquer la fin de l'action et démarrer une horloge de 40 secondes.

6.7 - Marquer les points

1. Il n'y a que 3 façons de marquer le point de balle morte. Ce point est marqué (par ordre de préférence) :

- (a) avec un ballon (placé avec son axe parallèle aux touches), en positionnant la balle entre vos 2 pieds lorsque l'on se trouve entre 2 lignes de yard ;
- (b) avec votre pied le plus proche de la LEB de la défense lorsque sur une ligne de yardage ;
- (c) avec un bean-bag.

2. Placez une balle au point dès que possible ou marquez la pointe avant de la balle avec votre pied situé côté défense. **L'arbitre qui couvre le point ne doit jamais le quitter sauf dans des circonstances absolument exceptionnelles.** Si tel est le cas, laissez un bean-bag à votre pied avant de vous éloigner.

3. Lorsque vous indiquez l'avance extrême utilisez uniquement une balle au point de balle morte. Ne placez jamais une balle à un autre point situé au même niveau. Ne placez jamais une balle au niveau du point de sortie tant qu'une pénalité n'est pas complètement appliquée.

4. Lorsque vous marquez l'avance extrême avec votre pied, faites-le sans ostentation. La meilleure façon est de tenir les pieds écartés, parallèles l'un à l'autre, l'extrémité de vos pieds marquant respectivement l'avant et l'arrière de la balle. Si vous souhaitez avancer un peu, vers le centre du terrain, placez votre pied droit en avant qui indiquera la pointe avant de la balle, c'est possible mais faites-le discrètement ; il n'y a rien de pire que 2 arbitres indiquant ostensiblement des points différents ! Parlez-en lors de la conférence d'avant match pour savoir comment l'équipe résoudra tout conflit.

5. En conditions normales, l'avance extrême nécessite d'être marquée avec une tolérance d'une trentaine de cm. La balle étant d'une longueur inférieure, il n'y a que 3 possibilités pour une balle d'être entre 2 lignes de yards :

(a) avec la pointe avant sur la ligne de yard avant ; « nose-nez »

(b) avec le milieu de la balle entre 2 lignes ; « middle-milieu »

(c) avec la pointe arrière sur la ligne de yard arrière. « tail-queue »

Noter qu'avec ce système la balle n'est jamais à cheval sur une ligne.

6. Les arbitres doivent marquer l'avance extrême sur le point le plus proche indiqué ci-dessus sauf :

(a) quand la ligne à atteindre ou la LEB est concernée, auquel cas une précision plus grande est nécessaire ;

(b) après un changement de possession (début d'une nouvelle série), auquel cas le point de balle morte doit toujours être marqué avec la pointe avant sur la ligne de yard la plus proche.

7. Les arbitres peuvent aider le placeur à positionner correctement la balle en lui donnant les indications verbales suivantes "pointe avant", "milieu" ou "pointe arrière", ou en utilisant les signaux supplémentaires Sup 32, 33 ou 34.

8. Si une série de tenue devait démarrer avec le milieu de la balle entre 2 lignes, middle-milieu, alors la ligne à franchir sera également middle-milieu, et de façon similaire pour « nose-nez » ou « tail-queue ».

9. La position latérale de la balle est optimisée avec le système suivant :

1- Hash marque côté tribune principale

2- poteau côté tribune principale

3- centre du terrain

4- poteau côté opposé tribune principale

5- chash marque côté opposé tribune principale

Lorsque on utilise un élastique ou système similaire, une des solutions consiste à positionner le 1^{er} doigt sur la hash marque de gauche, le 2^{ème} pour le poteau gauche, 2^{ème} & 3^{ème} pour une balle au centre, le 3^{ème} pour le poteau droit, la 4^{ème} pour la hash marque de droite. D'autres combinaisons pouvant être utilisées, tant que la gestion est bonne

10. Tout en marquant le point, continuez à arbitrer. Ne fixez pas le sol – le point ne va pas s'envoler !

6.8 - Relais de la balle

1. A la fin de n'importe quel jeu, les arbitres doivent remplir les rôles qui suivent. Dans la plupart des cas, un arbitre quelconque devra remplir plusieurs rôles et dans la plupart des situations normales, il est peu probable que tous les arbitres soient concernés.

(a) **Coverer - Marqueur** : celui qui couvre le point de balle morte.

(b) **Retriever - Récupérateur** : celui qui obtient une balle d'un ramasseur, joueur ou, parfois même de l'endroit où elle se trouve sur le sol.

(c) **Spotter - Placeur** : celui qui place la balle au point de remise en jeu.

- (d) **Relayer - Relayeur** : un arbitre qui agit comme intermédiaire pour transmettre la balle du Marqueur ou Récupérateur au Placeur.
- (e) **Clearer - Nettoyeur** : un arbitre en charge de sortir l'ancienne balle du terrain
2. Si vous êtes le Marqueur, vous ne devez normalement pas manipuler la balle sauf :
- (a) entre les marques de 9 yds et la touche : si la balle devient morte à vos pieds, vous devenez également le Récupérateur et le Récupérateur "normal" doit être prêt à agir comme Relayeur.
- (b) entre les marques de 9 yds et la ligne de remise en jeu : si vous pouvez obtenir une balle d'un ramasseur sans bouger de votre position, placez là à vos pieds et laissez le Récupérateur obtenir une autre balle pour la relayer au Placeur.
3. Le Relayeur sera toujours le Placeur s'il peut apporter la balle jusqu'au point d'avancée avant n'importe quel autre arbitre.
4. Ne vous précipitez pas pour relayer la balle. La précision est plus importante que la vitesse. Si vous savez que vous n'êtes pas précis dans vos lancers, déplacez-vous pour vous rapprocher de votre cible.
5. Si vous avez une balle en main, allez vers le point suivant plutôt que d'aller ailleurs (vers le point de balle morte) :
- a) L'exception à cela est lorsqu'il y a un flag sur le jeu, et dans ce cas, la priorité est d'amener la balle au point de balle morte.
- b) L'exception de l'exception est si vous avez une passe incomplète, la balle devant aller dans le terrain vers le Placeur.
6. Quand le jeu prend fin entre les lignes de remise en jeu :
- (a) Le JM sera normalement le Récupérateur et le Placeur.
- (b) Lors des longs jeux, le JCA pourra agir comme Récupérateur et Placeur à moins qu'il ne soit Marqueur. De même, en cas de perte de terrain, l'AP pourra agir comme Récupérateur et Placeur à moins que ce ne soit lui qui couvre le point de balle morte.
- (c) Si une passe longue est ratée au milieu du terrain, l'arbitre du fond Jch ou de touche JL agira comme Relayeur et enverra son ramasseur récupérer la balle. Le JM prendra la balle du Relayeur auquel il fait face en premier, sauf si un côté a été déterminé en conférence d'avant match. L'arbitre s'assurera que son ramasseur a bien récupéré la balle.
7. Quand le jeu prend fin à l'extérieur des lignes de remise en jeu :
- (a) **[xx0, 4 arbitres]**, l'arbitre de touche sera presque toujours le Marqueur. L'AP et le JM se partagent les rôles de Récupérateur et Placeur, le plus proche de la balle étant le Récupérateur, celui positionné sur la ligne de remise en jeu étant le Placeur.
- (b) **[xx1, 5-6C arbitres]**, L'arbitrage à 5 se rapproche du système à 4, à ceci près que le JCA pourra aussi être Récupérateur ou Placeur. L'AP, le JCE, le JM et le JCA doivent se répartir les rôles comme suit : le plus proche du point de balle morte est le Récupérateur, le plus proche ensuite étant le Relayeur et le plus éloigné le Placeur s'il peut se placer.
- (c) **[xx2/xx3, de 5-6D à 7 ou 8 arbitres]**, A 6 ou 7, Marqueur sera l'arbitre de touche ou un arbitre de fond sur la même touche. Le Récupérateur sera normalement l'autre arbitre sur la touche du même côté. **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, Le JCA à 7, plus le JM ou l'AP (le plus proche des 2) fera fonction de Relayeur(s). Le JM, le JCE ou l'AP ira au point de remise en jeu pour être Placeur.
- (d) **[3xx, 5-6C ou 8 arbitres]**, les responsabilités sont similaires à une formation de 5 ou 7 arbitres, sachant que le JM, le JCE et l'AP doivent se répartir les rôles de Relayeur ou Placeur de façon à ne pas pénaliser le tempo. Normalement le plus proche sera le Récupérateur, et le JCE ou l'AP sera le Placeur.

8. Quand la balle devient morte dans la zone d'en-but suite à coup de pied libre, le Marqueur devra obtenir une balle par le retourneur ou le ramasseur. Les autres arbitres ne devraient pas à avoir à gérer les balles, et doivent s'assurer d'être en position pour le tenu suivant.

9. En situation de jeux accélérés (quand le temps tourne), le JM ira là où se trouve la balle et agira à la fois comme Récupérateur ET Placeur. Les autres arbitres ne doivent PAS manipuler la balle et s'assureront d'être en position pour le tenu suivant.

6.9 - Couverture des sorties en touche

1. Dans la gestion de l'action en dehors du terrain, il est important que chaque arbitre assume une responsabilité différente de celle de ses collègues afin d'éviter que des actions extérieures soient ignorées parce que 2 arbitres font la même chose.

2. Si vous êtes le premier arbitre (le Marqueur) :

- Signalez d'abord "temps mort" S3, puis, pour votre propre sécurité, n'allez sur la touche au point de sortie que lorsque les joueurs ont dépassé cet endroit.
- Vous devez signaler "temps mort" dès que la balle est morte - n'attendez pas d'arriver sur le point de balle morte. Vous pouvez faire ce signal tout en courant vers le point.
- Restez sur (ou à proximité) la touche au point en faisant face à l'extérieur du terrain pour observer l'action dans ou à proximité de la zone d'équipe. Il est essentiel d'observer la continuité de l'action. Si c'est absolument nécessaire, laissez un bean-bag et avancez pour prévenir ou stopper toute action qui continuerait.
- Lorsqu'il n'y a plus de risque de faute, vous devez obtenir une balle, du coureur ou d'un ramasseur et l'utiliser pour marquer le point.

3. Si vous êtes le deuxième arbitre (celui qui arrive ensuite dans cette zone : **[xx2/xx3, de 5-6D à 7 ou 8 arbitres]**, ce serait l'autre arbitre situé du même côté que le premier arbitre; **[xx1, de 5-6C arbitres]**, ce serait le JCA, le JCE ou l'AP) :

- Vous devez sortir en touche avec le coureur (en allant aussi loin que lui) pour le surveiller particulièrement et prévenir toute faute contre lui.
- Si le coureur (ou un autre joueur) va dans la zone d'équipe adverse, restez avec lui et accompagnez le jusqu'au terrain avant de penser au relais de la balle.
- En tant que Récupérateur, vous devez obtenir ensuite une balle du coureur ou une nouvelle balle d'un ramasseur et la transmettre soit au Marqueur, soit au Relayer au point de remise en jeu.
- Si nécessaire, contournez le Marqueur (en continuant en dehors du terrain) pour couvrir le coureur qui aura poursuivi son action au-delà du Marqueur.

4. Si vous êtes le troisième arbitre (pour **[xx2, 5-6D arbitres]** ce sera l'AP ; pour **[6C ou 8 arbitres]** ce sera l'AP, le JCE ou le JCA ; pour **[xx1/xx3, de 5-6C à 7 ou 8 arbitres]** ce sera l'AP ou le JCA), vous devez couvrir l'action dans l'aire de jeu derrière les deux premiers arbitres et soit faire parvenir une balle à celui qui couvre le point pour le marquer ou faire fonction de Relayer.

5. Si vous êtes le quatrième arbitre (pour **[xx1/xx2, de 5 à 6 arbitres]** ce sera le JM ou le JCE ; pour **[2x3, à 7 arbitres]** ce sera le JM, l'AP ou le JCA ; pour **[3x3, à 8 arbitres]** ce sera le JM, le JCE, l'AP ou le JCA), vous devez observer l'action qui se poursuit entre votre position et la touche et également vous avancer vers la touche pour faire fonction de Relayer potentiel.

6. **[xx0, à 4 arbitres]**, l'AP et le JM doivent coordonner leur action pour effectuer le travail des deuxième et troisième arbitres (Récupérateur et Relayer), décrit ci-dessus. En particulier, le JM doit être prêt à se déplacer vers la touche (et même en touche si besoin) pour être en position de juger ou de mettre fin à toute action qui continuerait. Soit l'AP, soit le JM sera le Marqueur, selon le cas.

6.10 - En cas de bagarre

1. Si vous pouvez éviter une bagarre en vous plaçant entre 2 joueurs, faites-le, mais pas au détriment de votre propre sécurité (votre souci n° 1). N'agrippez jamais un joueur par la grille pour éviter une bagarre ou séparer des joueurs.
2. Si une bagarre se déclenche sur le terrain, l'arbitre le plus proche de chaque zone d'équipe doit avoir comme obligation première d'empêcher remplaçants et entraîneurs de se joindre à la bagarre. L'arbitre concerné sera normalement celui de touche ou de fond de terrain de ce côté, mais parfois cela pourra être un autre (AP ou JCA) si par exemple, la bagarre a lieu dans une ZEB.
3. Si des remplaçants, entraîneurs ou autres personnes affiliées à l'équipe pénètrent sur le terrain, vous devez leur ordonner d'en sortir aussitôt. S'ils refusent d'obtempérer et ne peuvent être rappelés, l'arbitre doit noter leurs numéros (ou les identifier si ce ne sont pas des remplaçants) afin qu'ils soient expulsés dès que l'ordre sera rétabli.
4. Les arbitres les plus proches de la bagarre devront noter les numéros des joueurs concernés, en prenant soin de distinguer ceux qui y ont activement participé et ceux qui ont tenté de séparer les protagonistes. Les joueurs clairement identifiés comme ayant participé à la bagarre seront expulsés dès que l'ordre sera rétabli.

6.11 - Balles lâchées (*fumbles*)

1. A moins qu'il n'y ait, de manière évidente, aucun changement de possession d'équipe, l'arbitre qui couvre une récupération de balle lâchée (non avancée) doit pointer dans la direction appropriée pour indiquer l'équipe qui a récupéré la balle. Si l'équipe B a récupéré la balle (ou si c'est l'équipe A après un double changement de possession), signalez premier tenu (S8) dans la direction adéquate. Si l'équipe A a récupéré la balle, signalez simplement le n° du tenu suivant.
2. Si aucun arbitre ne voit un joueur récupérer une balle lâchée avant que ne se forme un empilage sur la balle, celle-ci devra être attribuée au joueur en possession lorsque l'empilage aura été dégage. Si des joueurs adverses ont la possession simultanée de la balle, celle-ci sera attribuée à l'équipe dernière en possession (Règle 7.2.2). Toucher la balle ne signifie pas nécessairement en avoir la possession.
3. S'il est nécessaire de "déterrer" la balle, l'arbitre le plus proche de celle-ci doit s'en charger. L'arbitre suivant doit signaler temps mort (S3) pour arrêter le temps et ce signal doit être répété par le reste de l'équipe. Lorsque l'arbitre a déterminé l'équipe en possession, il doit relayer verbalement l'information à l'arbitre le plus proche de lui, normalement l'AP, qui indiquera alors la direction adéquate. SEUL L'AP, S'IL N'EST PAS CELUI QUI A SIGNALÉ EN PREMIER, REPETE LE SIGNAL DE DIRECTION (cf également la section concernant les mécaniques relatives au bean bag en cas de balle lâchée).
4. Une technique pour encourager les joueurs empilés de se retirer est de dire « C'est lui qui a la balle », cela indiquant aux joueurs qui n'ont pas la possession qu'il est trop tard.
5. Assurez-vous qu'aucun joueur n'enfreigne la règle et poussant ou tirant un adversaire de la pile après que la balle ne soit déclarée morte.
6. Ne vous précipitez pas pour prendre votre décision. Avant d'indiquer une direction, prenez un instant de réflexion pour vous assurer que vous avez la bonne direction. Enoncer une couleur est une meilleure pratique.

6.12 - Informations à noter

- Tous les arbitres doivent noter :
 - le résultat du tirage au sort
 - les scores (et le n° du marqueur selon le niveau de compétition)
 - les temps morts d'équipes
 - toutes les fautes qu'ils signalent (acceptées, déclinées ou s'annulant)
 - les avertissements donnés sur la touche
 - la durée du match
 - les joueurs expulsés
 - les joueurs sanctionnés pour conduite non sportive
- Un arbitre (pour [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres], normalement le JCA (le JL en IFAF), pour [xx2/xx3, de 5-6D à 7 ou 8 arbitres] normalement le JCh) est chargé de noter toutes les fautes (que la pénalité soit acceptée, déclinée ou bien s'annulant avec une ou des autres fautes) signalées par tous les autres.
- En outre, à la fin du 1^{er} et 3^{ème} quart-temps, et avant de se déplacer vers l'autre côté du terrain, tous les arbitres doivent noter la position de la balle et de la chaîne. L'AP, le JM et, pour [2xx, sans JCE] le JL, ou pour [3xx, 5-6C et 8 arbitres] le JCE, doivent également noter la position latérale de la balle. Le JC et le Jco doivent noter la position de la balle et du clip sur la chaîne.

6.13 - Responsabilités concernant le temps

- Selon la taille de l'équipe d'arbitrage, les arbitres suivants sont chargés de contrôler le temps :

Responsabilité équipe d'arbitres FFFA	3	4	5	6	7	8
Temps de jeu	JC	JC	JCA	JCh	JCA	JCA
Décompte des 25/40 secondes	AP	AP	AP	JCo/AP*	JCo/AP*	JCo/AP*
Durée des temps morts	AP	JM	JM	JM	JM	JM
Durée des intervalles entre les quarts-temps	AP	JM	JM	JM	JM	JM
Durée de l'intervalle après un score	AP	JM	JM	JM	JM	JM
Durée de la mi-temps	JC	JC	JCA	JCA	JCA	JCA
Durée du match	JC	JC	JCA	JCA	JCA	JCA

*S'il y a une horloge dans le stade, l'arbitre désigné est responsable, sinon c'est l'AP. Lorsque le JCo n'est pas expérimenté, alors l'AP prend la responsabilité et demande au JCo de le faire mais sans intervenir pendant la rencontre afin de se mettre en situation.

Responsabilité équipe d'arbitres IFAF	3	4	5	6C	6D	7	8
Temps de jeu	JC	JC	JC	JC	JC	JC	JC
Décompte des 25/40 secondes	AP	AP	JCA	JCA	Jco	JCA	JCA
Durée des temps morts	AP	JM	JM	JM	JM	JM	JM
Durée des intervalles entre les quarts-temps	AP	JM	JM	JM	JM	JM	JM
Durée de l'intervalle après un score	AP	JM	JM	JM	JM	JM	JM
Durée de la mi-temps	JC	JC	JC	JC	JC	JC	JC
Durée du match	JC	JC	JC	JC	JC	JC	JC

- S'il y a une horloge visible dans le stade, elle doit être considérée comme l'horloge officielle. Sinon, elle sera éteinte. Ne soyez pas pointilleux sur le temps affiché par cette horloge. Si elle indique qu'une période est terminée, ne la déjugez pas à moins d'avoir de très solides arguments en ce sens.
- La durée du match est définie comme étant celle comprise entre le coup d'envoi jusqu'au coup de sifflet final, y compris la mi-temps et toutes les interruptions éventuelles.

6.14 - Responsabilités du décompte des joueurs

1. Selon la taille de l'équipe d'arbitrage, les arbitres suivants sont chargés ensemble du décompte des joueurs :

Responsabilité	3	4	5	6C	6D	7	8
Equipe A lors des tenus en mêlée	AP-JL	AP-JM	AP-JM	AP-JM-JCE	AP-JM	AP-JM	AP-JM-JCE
Equipe B lors des tenus en mêlée	JC-JL	JC-JL	JCA-JL-JC	JCA-JL-JC	Jco-Jch	JCA-Jch-Jco	JCA-Jch-Jco
Equipe A lors des CDP libres	JL-JC	JM-JC	JM-JCA-JC	JM-JCA-JCE	JM-Jch-Jco	JM-Jch-Jco-JCA	JM-Jch-Jco-JCA-JCE
Equipe B lors des CDP libres	AP-JC	AP-JL	AP-JL	JL-AP-JC	JL-AP-JC	JL-AP-JC	JL-AP-JC

La responsabilité première signifie connaître le nombre de joueurs sur le terrain à tout moment. La responsabilité secondaire^(?) signifie vérifier le compte de l'arbitre ayant une responsabilité première.

2. Il est particulièrement important de compter les joueurs lors des FG, dégagements (*punts*), transformations et après chaque changement de possession.

3. Avoir plus de 11 joueurs sur le terrain sans le remarquer est l'une des pires erreurs qu'une équipe d'arbitrage puisse faire.

4. Les arbitres chargés du décompte des joueurs pour chaque équipe sont également responsables du contrôle des dispositions relatives au nombre de joueurs autorisés dans le *huddle*.

6.15 - Attitude

1. Rappelez-vous que votre attitude avant, pendant et après chaque match est jugée par le public. Conduisez-vous toujours de la manière qui sied à un arbitre.

2. Les arbitres ont une grande part de responsabilité pour engendrer la confiance du public et des participants. Ils sont jugés sur tout ce qu'ils font, sur le terrain et en dehors, pendant et après le match. Traitez le personnel de chaque équipe de manière équitable. Evitez de discuter avec les spectateurs et de fraterniser ostensiblement avec les participants.

3. Effectuez votre échauffement dans votre vestiaire ou hors de vue des joueurs et spectateurs. Ne testez pas votre sifflet sur ou à proximité du terrain. Evitez de vous entraîner à lancer les ballons au vu des spectateurs, joueurs ou autres.

4. Aucun arbitre ne doit absorber de boisson alcoolisée ou substance prohibée ou être sous l'effet de l'une ou l'autre, que ce soit avant ou a fortiori pendant le match.

5. Ne fournissez pas à une équipe, un entraîneur ou un joueur des informations concernant une équipe, un entraîneur ou un joueur. Ne faites aucune déclaration concernant une autre équipe d'arbitrage ou un autre arbitre.

6. N'argumentez pas avec qui que ce soit après le match, s'agissant des décisions prises. Si quelqu'un souhaite se plaindre, renvoyez-le aux responsables appropriés de l'arbitrage local ou national. Les questions relatives à une décision faisant intervenir le jugement d'un arbitre ne peuvent être ouvertes à la discussion, que ce soit sur le terrain ou après le match.

7. Soyez loyal envers vos collègues, votre organisation locale ou nationale d'arbitrage et le football.

8. Rapportez immédiatement à votre organisation locale ou nationale d'arbitrage toute approche de quiconque concernant l'éventualité d'une tentative de corruption ou de tout acte contraire à l'éthique.

6.16 - Relations avec les médias

1. Soyez toujours courtois dans vos relations avec la presse, mais rappelez-vous que votre travail consiste à arbitrer et que vous n'êtes pas le porte-parole d'une équipe, d'une ligue ou de la Fédération.

2. Vous pouvez à tout moment, sauf dans l'atmosphère émotionnelle d'un match ou à sa conclusion immédiate, expliquer et discuter un point du règlement. Cependant, ne discutez pas d'une action, d'une décision ou interprétation particulière sauf après le match pour répondre à des questions spécifiques des journalistes ayant suivi la rencontre. Ceci peut être fait dans le vestiaire des arbitres ou à l'entrée de celui-ci. Assurez-vous que l'équipe a discuté de l'action en privé auparavant et que tous les faits sont clairs avant que l'AP et lui seul parle à la presse.

3. Aucune interview ne peut être donnée sans l'approbation expresse et préalable du responsable local ou national de l'arbitrage.

6.17 - Philosophie de l'arbitrage à 6, 7 et 8 arbitres

1. Les principes de base de l'arbitrage à 6, 7 et à 8 restent les mêmes qu'à 4 ou 5, mais l'addition d'un ou 2 arbitres supplémentaires peut être un avantage ou un inconvénient. C'est évidemment un avantage d'avoir des yeux supplémentaires sur le terrain, de mieux contrôler les zones intermédiaires et de donner des points de vue supplémentaires sur les jeux importants. Les inconvénients surgissent si les arbitres supplémentaires ne font que dupliquer les responsabilités des arbitres existants, conduisant à 2 décisions sur le même jeu mais potentiellement contradictoires. De même, il peut y avoir des situations dans lesquelles chacun laisse à l'autre une décision délicate, la bonne décision n'étant finalement pas prise. Il est donc encore plus crucial dans une équipe plus grande que la communication soit effective et que les zones de responsabilité soient bien définies.

2. Les arbitres supplémentaires permettent à une équipe de détecter plus facilement les infractions au règlement. Ceci permet de mieux assurer la sécurité des joueurs et de réduire la possibilité pour une équipe d'obtenir un avantage non mérité. Le but recherché n'est pas nécessairement que plus de fautes soient signalées mais que la couverture complémentaire améliorera l'arbitrage préventif et fera prendre plus conscience aux joueurs que les fautes seront détectées et pénalisées équitablement. De fait, sur le long terme, le nombre de fautes devrait diminuer.

3. Plus il y a d'arbitres, plus il devient facile pour eux de repérer les actions illégales à l'écart de la balle. Il y a ainsi moins de chances que l'activité survenant après le jeu passe inaperçue.

4. Il est probable qu'il y aura un nombre significatif de jeux dans lesquels certains arbitres, en particulier ceux du fond, ne sont pas directement impliqués. Ces arbitres devront donc être préparés à se concentrer sur leur rôle de nettoyage et à rester vigilants pour le moment où le jeu viendra vers eux, car lorsque ce sera le cas, ce sera probablement un jeu important (longue passe ou CDP crucial). Ils pourront également contribuer à une meilleure

administration du jeu en assumant les tâches telles que la circulation des ballons, le contrôle de la touche et vérification de l'application des pénalités.

5. Avec un plus grand nombre d'arbitres, en tant qu'arbitre du fond ou de touche, il est possible pour chacun d'entre eux de se concentrer plus longtemps sur l'action, par et sur les receveurs éligibles. A 7 ou 8, chaque arbitre ne devrait avoir à surveiller qu'un seul receveur, ce qui rend quasi-impossible qu'une faute le concernant passe inaperçue. De même, lorsque le jeu se développe, les arbitres auront des zones plus petites à surveiller et pourront ainsi réaliser une meilleure couverture.

6. Les arbitres du fond (et le JCA à 7 ou 8 arbitres) doivent toujours tenter de rester derrière le joueur le plus reculé dans leur zone, sauf les Jch et Jco lorsque vous avez une LEB en responsabilité. En gardant les joueurs encadrés entre eux et les arbitres de touche, l'action peut être couverte devant et derrière, en permettant une surveillance optimale.

7. Lorsque la taille de l'équipe augmente, il y a plus de chances que la position initiale d'un arbitre soit plus proche de l'endroit où il doit se trouver pour prendre une décision, réduisant ainsi la nécessité pour lui de prendre sa décision alors qu'il se déplace à pleine vitesse. Une équipe élargie ne doit cependant pas être une excuse pour les arbitres de rester immobiles...

8. Quand 2 arbitres couvrent la même touche (ou ligne de fond), il est essentiel qu'ils établissent un contact visuel pour se communiquer leur décision avant de faire un quelconque signal.

9. Quand 2 arbitres couvrent la même intersection de 2 lignes (sur une LEB ou un piquet de ligne de fond), l'un d'eux doit se concentrer sur la ligne traversant le terrain (LEB ou ligne de fond) et laisser la responsabilité première de la touche à l'autre.

10. Parfois, 3 arbitres se trouveront à couvrir la même ligne. Dans ce cas, si un autre arbitre (que vous aurez presque toujours de dos) se trouve entre vous et la balle, ne restez pas derrière lui et ne répétez pas ses signaux (sauf celui de temps mort, S3).

11. Bien qu'une minorité d'arbitres utilise régulièrement l'arbitrage à 6, 7 ou à 8, il est important que chaque arbitre connaisse ces mécaniques afin de tenir efficacement son poste lors d'un match de 1^{ère} Division, de phases finales ou dans d'autres cas.

6.18 – Arbitres remplaçants

1. Lorsque des arbitres remplaçants sont affectés sur un match, ils peuvent être utilisés soit pour réaliser des mécaniques particulières ou simplement pour aider sur les touches.

2. Les arbitres remplaçants assisteront à la conférence d'avant match. Sur le terrain avant le match, ils pourront aider au contrôle des chaînes, des ballons, à donner les instructions aux chaîneurs, aux ramasseurs de balle et opérateur(s) de(s) l'horloge(s), à vérifier l'équipement des joueurs ou tout autre tâche demandée par l'équipe d'arbitrage.

3. Lorsque des mécaniques spécifiques sont demandées :

(a) Quand un 1^{er} arbitre est affecté sur un match en tant que remplaçant, il doit se placer au niveau de la ligne de mêlée côté tribune de presse et aider discrètement l'équipe sur les décisions concernant le franchissement de la ZN par la balle ou un joueur.

(b) Quand un 2^{ème} arbitre est affecté sur un match en tant que remplaçant, il doit rester avec l'équipe de chaîneurs et noter le n° du tenu, la distance et la ligne de *yardage* avant chaque jeu.

4. Quand aucune couverture relative aux mécaniques n'est nécessaire ou en plus des points évoqués ci-dessus, les arbitres remplaçants se trouveront près de la zone d'équipe (au moins un de chaque côté du terrain) et :

- (a) aideront les arbitres du match à communiquer avec l'entraîneur principal (et vice versa)
- (b) observeront les infractions potentielles concernant la zone restreinte entre la touche et la zone de l'entraîneur et coopéreront avec le responsable de la touche pour encourager les remplaçants, les entraîneurs et les autres participants à rester dans leur zone affectée
- (c) observeront les infractions potentielles concernant l'équipement obligatoire/illégal et avertiront les entraîneurs au cas d'infraction effective
- (d) observeront la conduite de toutes les personnes situées dans la zone d'équipe et informeront les arbitres du match de toute insulte ou provocation de leur part
- (e) observeront si les joueurs blessés ont quitté le terrain et sont bien restés en touche pour au moins un jeu
- (f) confirmeront les demandes de temps morts émises par l'entraîneur principal
- (g) resteront en étroite liaison avec le personnel de la télévision si besoin
- (h) seront attentif à l'approche de l'heure fixée pour le CDP d'engagement et la l'écoulement de la mi-temps :
- (i) observeront le jeu et aideront les arbitres du match à corriger les erreurs flagrantes, en particulier :
 - (1) point d'application de pénalités et distances appliquées
 - (2) erreurs concernant le temps
 - (3) nombre de temps morts restant pour chaque équipe
- (j) transporteront avec eux des équipements de réserve (sifflets, crayons, drapeaux, bean bags) au cas où un arbitre de terrain perdrait les siens
- (k) veilleront à tout moment à leur propre sécurité

5. Les remplaçants devront être en uniforme complet, mais recouvrir leur maillot d'un blouson type coupe-vent ou d'un polo pour les distinguer des arbitres titulaires.

6. Les arbitres décideront lors de la conférence d'avant match quelles positions seront occupées par les remplaçants en cas de besoin.

6.19 – Consistance

Les arbitres sont souvent critiqués pour leur manque de "consistance", mais souvent ce que ces critiques veulent signifier n'est pas l'objectif que nous souhaitons atteindre en réalité.

1. Les éléments de la consistance vers laquelle nous devons tendre comprennent :

- (a) les décisions prises en 1^{ère} période devront être les mêmes que celles prises lors de la 4^{ème} période (sauf lors des matchs déséquilibrés)
- (b) les décisions prises en faveur de/contre l'équipe locale devront être les mêmes que celles prises en faveur de/contre l'équipe visiteuse
- (c) les décisions prises d'un côté du terrain doivent être les mêmes de l'autre côté
- (d) les décisions prises en faveur de/contre les joueurs plus doués devront être les mêmes que celles prises en faveur de/contre des joueurs moins doués lors de la même rencontre
- (e) tous les arbitres de la même équipe devront interpréter les règles de la même manière (cela peut varier en pratique en fonction de leur expérience)
- (f) tous les arbitres participant à un tournoi de la même équipe devront interpréter les règles de la même manière
- (g) l'application des mécaniques standard

2. Les éléments pour lesquels la consistance n'est pas attendue :

- (a) les décisions doivent être prises lorsque les faits pour le cas sont différents
- (b) les décisions de haut niveau (international ou 1^{ère} Division nationale) ne doivent pas être les mêmes que celles prises lors de matchs de niveau inférieur
- (c) dans le même esprit, la consistance n'est pas attendue s'il s'agit de matchs senior par rapport à des matchs juniors ou de catégories inférieures

- (d) les décisions prises lorsque les joueurs ont une attitude et un comportement positif ne nécessitent pas d'être maintenues lorsque ces mêmes joueurs ont une attitude moins positive
 - (e) les mécaniques en cas de situations uniques ou inhabituelles
3. Les éléments pour lesquels nous souhaiterions être consistants, mais devons admettre de ne pouvoir y parvenir avec nos ressources actuelles comprennent :
- (a) les décisions prises par des arbitres ayant des expériences différentes
 - (b) tous les arbitres officiant dans différents pays ou différentes régions de notre territoire interprétant les règles exactement de la même manière.

6.20 – Préparation mentale

Les arbitres sont souvent critiqués pour leur manque de "consistance", mais souvent ce que ces critiques veulent signifier n'est pas l'objectif que nous souhaitons atteindre en réalité.

1. Les meilleurs arbitres sont ceux qui (entre autres qualités) peuvent surmonter la pression mentale d'un match difficile. Ils sont capables d'ignorer la foule ou l'importance de l'événement ou même de s'en servir pour améliorer leur performance. Pour la plupart des gens, la pression mentale vient de soi-même : c'est la propre lecture de l'événement qui crée la pression et parce qu'elle vient de soi, elle peut être contrôlée. Les "gagnants" ne sont pas forcément nés ainsi, mais ils se sont entraînés à la fois physiquement et mentalement.

2. La consistance vient de la capacité à se concentrer sur le match en ignorant les distractions internes et externes et à appliquer les règles correctement dans chaque situation.

3. L'arbitre idéal est :

- (a) calme sous la pression
- (b) capable de contrôler ses émotions
- (c) confiant en lui-même
- (d) mentalement en éveil
- (e) toujours positif
- (f) l'application des mécaniques standard

4. Le bon arbitre ne cherche pas à fuir la pression mais il l'accepte comme faisant partie du match, quel que soit le niveau pratiqué. Soyez sûr que vous avez les capacités à gérer la situation. La pression n'est pas une menace, mais un défi à relever.

- (a) Ne soyez pas perturbé par la constatation de vos décisions par les joueurs ; leur colère n'est pas dirigée contre vous, ils ne vous connaissent pas ! Leur frustration est dirigée vers l'uniforme - l'autorité que vous représentez à travers lui.
- (b) Ne montrez aucune colère, aucune peur, aucune émotion négative. La seule émotion autorisée est le plaisir : c'est la raison pour laquelle nous sommes sur le terrain !
- (c) Soyez déterminé dans vos décisions, prenez vos responsabilités et assumez-en les conséquences, qu'elles soient bonnes ou mauvaises.
- (d) Soyez sûr de vous, décisif, mais pas arrogant et ayez une certitude affirmée de votre capacité à être performant. Cela veut dire que vous ne serez pas influencé par l'événement ou les attitudes des joueurs.
- (e) Soyez capable de maintenir votre concentration sur des points essentiels pour le match et ayez la capacité de "débrancher" quelle que soit la pression.

5. Comment apprendre à arbitrer sous la pression ? La réponse est simple : on ne peut pas. Personne n'est efficace sous la pression : la raison pour laquelle les meilleurs arbitres brillent quand la barre est la plus haute, la compétition la plus relevée et le match le plus difficile n'est pas parce qu'ils y parviennent sous la pression, mais parce qu'ils éliminent la pression et officient dans un "état mental idéal".

6. Lorsque vous arbitrez dans cet "état mental idéal" :

- (a) Vous vous sentez détendu bien que votre niveau d'adrénaline soit élevé ;
- (b) Vous ressentez un peu de nervosité, mais aussi du calme et de la confiance en vous ;
- (c) Vos décisions sont prises spontanément, sans avoir conscience de respecter un processus parce que vous avez confiance dans vos capacités ;
- (d) Vous avez toujours la sensation d'être au bon endroit au bon moment ;

- (e) Vous maintenez votre concentration et êtes particulièrement sensible à ce qui se passe autour de vous ;
 - (f) Vous gardez le contrôle de vos émotions sans être tendu et par conséquent le contrôle total de vous-même.
Si vous parvenez à cela, vous éliminerez l'excès de "pression" qui pourrait vous empêcher d'être performant.
7. Pour se préparer mentalement pour un match :
- (a) Ne modifiez pas votre préparation physique, ce qui signifie que vous continuez votre entraînement physique au rythme habituel et ne changez pas non plus votre "rituel" de relaxation, tout aussi important que votre préparation physique.
 - (b) Préparez-vous mentalement pour tout ce qui peut arriver.
 - (c) Ne tentez pas de changer votre technique d'arbitrage. Ce que vous avez fait jusqu'à maintenant a été suffisamment efficace pour vous permettre d'atteindre les opportunités qui vous sont offertes. N'effectuez des modifications que dans les domaines de progression identifiés.
 - (d) Faites une petite répétition mentale chaque jour ; essayez de vous "voir" arbitrer dans un "état mental idéal".
 - (e) Ne vous inquiétez pas de votre possible nervosité, vous aurez besoin d'une giclée d'adrénaline pour le match alors réjouissez-vous de l'arrivée de l'événement.
 - (f) Anticipez le plaisir que vous aurez sur le match. Vous serez performant ; vous serez maître de vous et vous saurez gérer toutes les situations qui se présenteront.

7. - AXIOMES DE L'ARBITRAGE

7.1 - Principes à appliquer "en cas de doute"

« En cas de doute » n'est pas la même chose que « je ne sais pas » ou « je pense que » ou « je ne suis pas certain ». En cas de doute signifie ne pas être certain de quelque chose, vous n'êtes pas certain de savoir objectivement ce qu'il s'est passé. Ceci doit déclencher une demande supplémentaire d'information, autant en ajustant votre point de vue, ou en communiquant avec un autre arbitre.

Parfois, les actions ou comportements des joueurs transmettent des informations sur ce qu'ils croient qu'il s'est passé pendant le jeu, cela vous donnant plus d'informations pour vous aider à donner votre jugement.

Si vous êtes raisonnablement certain de quelque chose, alors allez-y. Il est plus facile d'être corrigé que de reculer avec le principe du doute. Par exemple, si vous êtes raisonnablement certain que le passeur a perdu la balle, ne jugez pas simplement parce que le principe 6.1.6 indique cela.

Les principes sont à utiliser lorsque la réalité dépasse de plus de 50% ce qu'il s'est réellement passé. Nous ne sommes pas ici pour prendre des décisions qui seraient raisonnables vis-à-vis d'un doute.

Noter que les principes ci-dessous ne changent pas lorsqu'une revue vidéo est faite, non applicable FFFA.

Etant donné la bonne qualité de la vidéo qui est souvent présentée, il est probable que la décision « terrain » soit confirmée, d'où l'importance qu'elle soit la plus juste possible.

En cas de doute :

1. Il y a passe avant ratée plutôt que balle lâchée ;
2. Pendant une réception, la balle n'a pas touché le sol avant ;
3. Une réception, une récupération ou une interception n'est pas réussie (Règle 2.4.3h) ;
4. Lors d'une réception ou récupération simultanée, la balle appartient à celui qui se relève en premier en possession ;
5. La passe avant est attrapable (Règle 2.19.4) ;
6. Le passeur a lancé plutôt que lâché la balle (Règle 2.19.2.c) ;
7. La passe est une passe avant plutôt qu'une passe arrière, en deçà de la ZN (Règle 2.19.2.a) ;
8. La passe est une passe arrière plutôt qu'une passe avant, au-delà de la ZN ou lorsqu'il n'y a pas de ZN ;
9. La balle n'a pas été touchée par un joueur (Règle 2.11.4) ;
10. Le joueur est un joueur sans défense (Règle 2.24.14) ;
11. Signalez "temps mort" pour un joueur blessé (Règle 3.3.5.b) ;
12. Un joueur sortant a quitté le terrain avant le *snap* ;
13. La balle est morte (Règle 4.1.3.a) ;
14. Le joueur est dans les limites plutôt qu'en touche ;
15. Si le coureur est tenu par un seul joueur, la balle reste vivante ; si c'est par plus de 2, l'avance extrême est stoppée ;
16. Un joueur de l'équipe qui botte (a) est entré dans la zone en face du receveur, (b) a contacté le receveur potentiel avant (ou simulé de l'avoir fait) qu'il n'ait touché la balle, (c) a gêné le receveur en position pour réceptionner un CDP et donc n'a pas réceptionné ;
17. La pause d'une seconde n'a pas été respectée ;
18. Les joueurs offensifs sont légalement sur la LDM ;
19. Les joueurs offensifs sont légalement dans l'arrière-champ ;
20. Les joueurs sont légalement en mouvement plutôt qu'illégalement ;
21. Les signaux défensifs sont légaux ;

22. Le passeur n'a pas rejeté intentionnellement la balle ;
23. Une passe avant a été lancée d'un point situé en deçà de la ZN plutôt que d'au-delà ;
24. Le défenseur a légalement initié le contact lors des jeux de passe ;
25. Il y a "touchback" plutôt que *safety* (Règle 8.5.1.a) ;
26. La balle est morte dans le terrain plutôt que *touchdown* ;
27. Il y a "touchback" plutôt que l'exception du « momentum » (Règle 8.5.1) ;
28. C'est un *targeting* (Règles 9.1.3 et 9.1.4) ;
29. Le blocage est légal plutôt que *fauchage* ;
30. La grille, la mentonnière ou les ouvertures du casque ont été saisies et ont été tordu, tourné ou tiré (Règle 9.1.8. b)
31. Le blocage est légal plutôt que sous la ceinture
32. La zone de blocage est toujours en vigueur (Règle 2.3.6) ;
33. En cas de blocage dans le dos, il est plutôt au-dessous de la ceinture qu'au-dessus (Règle 2.3.4.a) ;
34. Le *running back* n'est pas positionné à l'extérieur de la position du *tackle* ;
35. La faute est "brutaliser" plutôt que "heurter en courant" le botteur (Règle 9.1.16.a.8) ;
36. Il y a utilisation légale des mains plutôt que saisie ou utilisation illégale des mains ;
37. La balle est accidentellement rabattue ou bottée plutôt qu'intentionnellement (Règle 2.16.1.a) ;
38. Pour savoir si un blocage illégal a eu lieu dans la ZEB ou dans l'aire de jeu, il est plutôt dans l'aire de jeu ;
39. Une conduite antisportive survient lors d'une balle morte plutôt qu'en balle vivante ;
40. Lors d'un changement de possession dans ou très proche de la zone d'en-but, le retour n'a pas quitté la zone d'en-but ;
41. Une faute par l'équipe B sur un coup de pied de mêlée à lieu après (pas avant) que la balle ait été bottée ;
42. Un bloc sous la ceinture survient avant (pas après) que la balle ait quitté la *tackle box* ;
43. Il n'y a pas de faute ;
44. Ne jetez pas votre drapeau ;
45. Ne sifflez pas.

7.2 - Points sur lesquels insister

Toujours se rappeler :

1. La sécurité des joueurs est votre souci numéro 1 ;
2. Prenez les décisions difficiles ;
3. Ne vous laissez pas gagner par l'émotion ;
4. Une conférence d'avant-match est indispensable ;
5. Si vous ressemblez à un arbitre, vous agirez comme un arbitre ;
6. Comptez les joueurs ;
7. Corrigez les erreurs manifestes ;
8. Voyez le « cuir » ;
9. Connaissez le tenu et la distance à parcourir ;
10. "Vendez" la décision, mais n'en faites pas trop ;
11. Jugez ce que vous voyez, mais voyez ce que vous jugez ;
12. Ne devinez pas - soyez sûr ;
13. Si 2 arbitres marquent un point, l'un d'eux pourrait faire autre chose ;
14. Laissez l'esprit digérer ce que les yeux ont vu ;
15. Quel effet cela a-t-il sur le jeu ?
16. C'est ce que vous apprenez après avoir tout su qui compte ;
17. Sur les touches, ne vous laissez pas "enfermer" à l'intérieur ;
18. A champ ouvert ne vous laissez pas dépasser par une longue passe ou course ;
19. Après avoir jeté votre drapeau, continuez à arbitrer ;
20. Au 4^{ème} tenu, arrêtez le temps à la fin du tenu ;

21. Prenez une seconde supplémentaire pour regarder de plus près ;
22. Les 3 vertus d'un bon arbitre sont attitude, consistance et compétence ;
23. La seule partie de votre arbitrage à développer est votre manière de signaler ;
24. Soyez décisif - l'indécision donne une impression d'incertitude ;
25. Ne restez pas immobile pendant tout un tenu - on pensera que vous êtes paresseux ;
26. Si des arbitres sont si proches l'un de l'autre qu'ils peuvent se toucher, c'est qu'il y a un problème ;
27. Ne vous énervez pas ;
28. Si les spectateurs ou les entraîneurs ne connaissent pas votre nom ou ne savent pas qui a arbitré, c'est que vous avez fait du bon travail ;
29. Il est plus important de prendre la bonne décision que d'avoir une bonne apparence en prenant une décision ;
30. N'ergotez pas - si vous devez vous tromper, il vaut mieux le faire rapidement que lentement, mais c'est mieux de tout faire bien du premier coup ;
31. La fierté mal placée n'a pas sa place dans l'arbitrage ;
32. Il y a en général 5 décisions capitales par rencontre – soyez sûr de bien les prendre ;
33. Les arbitres peuvent **influencer** les gens (modifier leur comportement) parce qu'ils ont le **pouvoir** (la capacité d'influencer quelqu'un) et l'**autorité** (le droit d'exercer le pouvoir), mais il ne peut y avoir aucune autorité sans le respect pour cette autorité. Ce respect doit être gagné, il ne vient pas automatiquement avec le fait de porter un maillot rayé.
34. Si vous n'êtes pas certain qu'il y a faute, ce n'est pas le cas, sauf sur le QB ;
35. Lorsqu'un joueur est battu, il risque de commettre une faute afin d'éviter un gain
36. Il n'y a pas de flag à retardement, juste un flag à gérer ;
37. L'ignorance peut être corrigée, mais l'obstination et la stupidité restent permanentes ;
38. Vous n'êtes bon que jusqu'à votre prochaine décision !

7.3 - Principes d'arbitrage "efficace"

Tous les arbitres doivent :

1. Apporter leur aide (arbitrage préventif) ;
2. Tenir une conférence d'avant-match minutieuse ;
3. Etre prêts à trouver des compromis ;
4. Se rendre disponible aux autres arbitres ;
5. Aider leurs coéquipiers autant que possible ;
6. Encourager les jeunes arbitres à poser des questions ;
7. Donner leur avis si le besoin s'en fait sentir ;
8. Etre ponctuels ;
9. Connaître leur position ;
10. Savoir que l'uniformité est importante ;
11. Agir à tout instant d'une manière professionnelle ;
12. Etre attentifs à leurs responsabilités premières et secondaires ;
13. Surveiller les joueurs et non la balle ;
14. Etre attentifs au temps de jeu ;
15. Ne jamais "oublier" un tenu ;
16. Faire de bons signaux ;
17. Ne pas permettre aux hommes de ligne de parler à leurs adversaires ;
18. Etre bien placés pour prendre une décision ;
19. Ne jamais tourner le dos à la balle ;
20. Siffler VRAIMENT comme il est demandé de le faire ;
21. Faire attention à ses paroles à l'approche de la LEB ;

22. Soyez toujours prêt à utiliser les mécaniques d'une équipe d'arbitrage plus petite en nombre- vous ne savez jamais quand la blessure ou le retard vous forcerons à le faire de cette manière ;
23. Etre en mesure de contrôler leur touche;
24. Etre en mesure de couvrir les situations loin au-delà de la ZN;
25. Etre sensible au rythme du match;
26. Connaître l'application des pénalités;
27. Ne jamais s'aliéner un membre de son équipe ;
28. Il faut que cela existe, pas de décision "fantôme" ;
29. Prenez la bonne décision, en cas de doute, discutez ensemble.

8. - CONFERENCE D'AVANT MATCH

La conférence d'avant-match est l'opportunité pour l'équipe de se mettre dans un bon état d'esprit pour arbitrer un match ; pour cette raison, une telle conférence doit toujours être tenue. Bien que l'AP la dirige normalement, il doit s'assurer que tous les membres de l'équipe participent activement à la discussion et que celle-ci ne tourne pas au monologue. Si vous avez l'habitude de travailler avec la même équipe régulièrement, il est essentiel de varier cette conférence afin qu'elle ne devienne pas un rituel ennuyeux que tout le monde connaît déjà. L'AP peut partager la responsabilité de la conférence avec les autres membres de l'équipe en assignant à chacun des points particuliers à développer pour chaque match.

Tous les aspects d'un match doivent être couverts pendant la conférence, les règles comme les mécaniques. Discutez des situations rares et inhabituelles et fixez la manière dont vous les couvrirez. N'hésitez pas à décrire des situations vécues dans d'autres matchs et la façon dont elles ont été appréhendées.

La "check list" suivante est présentée à titre de guide.

8.1 - Obligations d'avant match

- Vérifications administratives : feuille de match, liste des licenciés
- Certification de l'équipement par les entraîneurs (sur toutes les pages)
- Vérification (éventuelle) de l'équipement après certification
- Vérification et marquage des ballons
- Identification de l'équipe médicale ou du médecin
- Instructions à l'équipe de chaînes et aux arbitres remplaçants
- Instructions aux ramasseurs de balle
- Instructions au commentateur / manipulateur du chrono du stade
- Vérification du fonctionnement du micro
- Inspection du terrain

8.2 - Procédure pour le tirage au sort

- 1^{ère} mi-temps
- 2^{ème} mi-temps (options)

8.3 - Coups de pied libres

- Positions
- Instructions à donner aux équipes
- Lignes de retrait
- Compter les joueurs
- Démarrage du temps
- Impulsion vers la zone d'en-but (ZEB)
- Touchback
- Coup de pied en touche sans avoir été touché
- Blocage sous la ceinture
- Gêne sur la réception
- Arrêt de volée
- Transmission (main à main) vers l'avant
- Coup de pied court - touché illégal
- Coup de pied libre après un *safety*

8.4 - Jeux de mêlée - généralités

- Positions
- Décompte des joueurs

Remplacements
Légalité de la ligne offensive - signaux des arbitres de touche
Eligibilité des receveurs
Joueur en mouvement
Fautes de balle morte
Légalité du *snap*

8.5 - Jeux de mêlée - courses

Couverture du coureur - dans l'arrière-champ, entre les *tackles*, débordements, *pitchout*
Action devant le coureur
Couverture de "nettoyage" autour de l'action
Avance extrême - sortie en touche
LEB / courte distance pour un 1^{er} tenu
Couverture des balles lâchées, et de leur avance éventuelle

8.6 - Jeux de mêlée - passes

Couverture du passeur - brutalité
Passeur / passe en deçà / au-delà de la LDM : qui fait quoi ?
Passe avant / passe arrière / *balle lâchée* : qui fait quoi ?
Rejet intentionnel : qui fait quoi ?
Joueur inéligible au-delà de la zone neutre
"Clés" et zones
Couverture des receveurs
Passe ratée - réussie
Gêne de passe - offensive, défensive, conditions
Premier touché
Couverture lors d'interception - impulsion vers la ZEB, blocage sous la ceinture

8.7 - Retours

Mécaniques inversées
"Encadrer" le jeu
Responsabilités près de la LEB

8.8 - Coups de pied de dégagement (*punts*)

Positions
Couverture du botteur - heurter en courant / brutalité
Couverture du centre
Contré / touché sur la LDM - balle au-delà / en deçà de la ZN
Gêne sur la réception
Arrêt de volée
Gêne sur réception
Balle dans la ZEB sans avoir été touchée
Sortie en touche - marquer le point
Touché illégal
Couverture sur le retour - coureur, autre action, blocage sous la ceinture
Feintes

8.9 - Field goals et tentatives de transformation

Position - couverture des poteaux
Couverture du botteur / placeur - heurter en courant / brutaliser
Couverture du centre
Contré / touché sur la LDM. Balle au-delà / en deçà de la ZN
Feintes
Couverture lorsque la défense prend possession

8.10 - Obligations générales

Balle lâchée (avec empilage)

Relais de la balle

8.11 - Fin de quart temps

1^{er} et 3^{ème} quart-temps

Mi-temps

Fin de match

Décision sur les fins de périodes (en cas d'horloge de stade)

Prolongations

8.12 - Temps mort

Les marquer

Les contrôler au niveau de la durée

Positions

8.13 - Mesures

Rôles de chacun des arbitres

8.14 - Fautes et applications

Annonce - qui, quoi, où, quand

Enregistrer les fautes (carton)

Options

Signaux

Applications

8.15 - Changement de position en cas de blessure d'un arbitre

Si un arbitre est blessé

Si deux arbitres sont blessés

9.- AVANT LE COUP D'ENVOI

9.1 - Avant le match - hors du terrain

1. Retrouvez les autres arbitres au stade à l'heure convenue, **au moins 2 heures** avant le coup d'envoi. C'est le temps normal pour les rencontres de saison régulière. Pour les rencontres de phases finales ou internationales, il est judicieux d'y être 3h00 avant afin de parfaire les échanges et les éventuelles spécificités.
2. Dès que possible en arrivant, inspectez les installations et l'aire de jeu, spécialement ce qui peut présenter un risque. Demandez la coopération des organisateurs de la rencontre afin de rectifier les éventuelles erreurs.
3. **(AP seulement)** Animez une conférence d'avant-match minutieuse afin de préparer l'équipe mentalement pour la rencontre. Assurez-vous que chaque membre de l'équipe y participe activement. La conférence peut être basée sur le guide figurant en section 8. **(AUTRES arbitres)** Participez à la conférence. Si l'AP est retardé pour une raison quelconque, le JC ou l'arbitre le plus expérimenté conduira la conférence.
4. **(AP) (JM)** Allez voir chaque équipe (sur le terrain ou dans son vestiaire) selon le décompte d'avant-match préétabli.
 - (a) Présentez-vous à l'entraîneur principal.
 - (b) Vérifiez que chaque entraîneur a signé le document relatif à l'équipement sur la liste des licenciés et rappelez-lui la règle sur ce point. Confirmez-lui l'heure exacte et celle du coup d'envoi et de l'entrée sur le terrain.
 - (c) Revoyez avec lui les points détaillés dans la Section 5.
 - (d) Discutez avec lui des jeux inhabituels préparés pour le match, des modifications du règlement.
 - (e) Vérifiez rapidement l'équipement et les bandages des joueurs. Notez les numéros des joueurs dont l'équipement est illégal ou incomplet afin de vérifier à nouveau sur le terrain.
5. **(AUTRES arbitres)** Pendant que l'AP et le JM rencontrent les entraîneurs principaux :
 - (a) Si les équipes sont à l'échauffement, vous pouvez profiter de ce moment pour vous entraîner également (sans sifflet, ni drapeaux et en vous faisant le plus discret possible) en vous positionnant sur le terrain, en repérant vos clés et vous déplaçant selon les jeux.
 - (b) Les arbitres responsables des chaînes et ramasseurs de balle peuvent sortir sur le terrain et les former.
 - (c) Rentrez au vestiaire dès que vous avez rempli vos obligations ou que les équipes ont terminé leur échauffement.
6. Synchronisez votre montre avec celle de l'arbitre qui tiendra le chrono.
7. Examinez les balles fournies par les équipes. Si elles sont acceptables, marquez-les et donnez-les ensuite aux arbitres chargés de les amener sur le terrain.
8. Renseignez et vérifiez tous les documents administratifs.
9. **(ARBITRE CHARGE DU CHRONO)** (JL en IFAF) Avant de quitter les vestiaires :
 - (a) Assurez-vous que vous avez l'heure exacte. Vous devez utiliser un chrono compte-à-rebours et son maniement doit vous être familier. Vérifiez qu'un autre membre de l'équipe en possède un de rechange à toutes fins utiles.
 - (b) Confirmez l'heure du coup d'envoi et informez-en les autres arbitres. Vous devez vous assurer que tous les arbitres arriveront sur le terrain à l'heure exacte.

10. Vérifiez que vous-même et vos collègues avez l'équipement d'arbitrage complet. Le JM est normalement en charge de cette vérification.

11. Quittez les vestiaires avec les autres arbitres 10 à 20 minutes avant le coup d'envoi.

12. Aidez si nécessaire à amener les ballons de match sur le terrain. Un arbitre a cette responsabilité, en se faisant aider par d'autres arbitres si besoin :

[xx0, à 4 arbitres], le JL ;

[xx1/xx3, de 5-6C à 7 ou 8 arbitres], le JCA ;

[xx2, de 5-6D à 7 ou 8 arbitres], le Jch.

9.2 - Avant le match - sur le terrain

1. Tous les arbitres doivent arriver en groupe sur le terrain au plus tard 10 minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi ou plus tôt si vous anticipez des difficultés avec les équipes, les chaînes, les chaîneurs, les ballons, les ramasseurs de balle ou si l'emploi du temps d'avant match prévoit des événements particuliers.

2. Repérez la tribune principale. S'il n'y a pas de tribune de presse spécifique, le côté considéré comme tel est celui sur lequel se trouve (par ordre de préférence) la caméra principale de TV, le commentateur ou la majorité des spectateurs, et **NON PAS** le côté que l'équipe locale choisit d'utiliser.

3. Repérez l'antenne médicale.

4. Vérifiez que les organisateurs de la rencontre ont pris les mesures nécessaires pour rectifier les problèmes concernant l'aire de jeu et les alentours de celle-ci.

5. (AP)

- Aidez le JCA et/ou le Jco à revérifier rapidement l'aire de jeu et ses alentours immédiats.
- Aidez le JM à vérifier à nouveau sommairement l'équipement des joueurs.
- Vérifiez que les deux équipes sont sur le terrain et prêtes à jouer.
- Vérifiez que tous les autres arbitres ont bien accompli leurs tâches d'avant-match.

6. (JM) (JCE) Vérifiez l'équipement des joueurs. Faites-vous aider par les autres arbitres dès qu'ils en ont terminé avec leurs propres tâches.

7. (JC)

- Vérifiez la longueur de la chaîne, supprimez les nœuds. Vous devez avoir sur vous une ficelle ou corde étalon (de 10 yards, soit 9,15 m) avec lequel vous mesurerez la chaîne (entre les bords intérieurs des poteaux).
- Marquez le milieu de la chaîne (5 yards) avec du ruban adhésif ou un clip supplémentaire pour mieux déterminer si une pénalité de défense pour 5 yards donnera un nouveau premier tenu.
- Présentez-vous aux chaîneurs et formez-les selon les procédures détaillées.

8. (JL)

- Assurez-vous que les ballons de match sont disponibles.
- [xx0/xxx, de 4 à 5-6C arbitres] Présentez-vous aux ramasseurs de balle et formez-les selon les procédures détaillées. Conservez les ballons jusqu'à ce que les ramasseurs soient formés - n'autorisez pas les joueurs à s'entraîner avec.
- [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres] Organisez et formez la deuxième équipe de chaîneurs, s'il y en a une, selon les procédures détaillées.
- Discutez avec le personnel médical des signaux utilisés pour le faire venir sur le terrain. Informez les autres arbitres des signaux convenus.

En IFAF seulement, si non (ARBITRE CHARGE DU CHRONO)

- (e) Si le stade est équipé d'une horloge, formez son opérateur selon les procédures détaillées dans les règles FFFA
- (f) Donnez au commentateur les instructions concernant les signaux et des procédures et informez-le des noms des arbitres et de leurs positions. Vérifiez et confirmez-lui les informations suivantes :
 - i) Heure du coup d'envoi
 - ii) Cérémonies d'avant match (hymnes, présentation des équipes, etc.)
 - iii) Activités à la mi-temps (temps nécessaire pour libérer le terrain)

9. (ARBITRE CHARGE DU CHRONO)

- (a) Si le stade est équipé d'horloges de 25/40 secondes, formez son opérateur selon les procédures détaillées en Annexe
- (b) Vérifiez à nouveau toute la surface de jeu et les alentours immédiats. Notez tout marquage inhabituel et informez-en les autres arbitres. Vérifiez que les organisateurs de la rencontre ont pris les mesures nécessaires pour rectifier les problèmes concernant l'aire de jeu et les alentours de celle-ci.

10. (Jch)

- a) Présentez-vous aux ramasseurs de balle et formez-les selon les procédures détaillées. Conservez les ballons jusqu'à ce que les ramasseurs soient formés - n'autorisez pas les joueurs à s'entraîner avec.
- b) Organisez et formez la deuxième équipe de chaînesurs, s'il y en a une, selon les procédures détaillées

11. (Jco)

- (a) [**xx2, 5-6D à 8 arbitres**] Si le stade est équipé d'horloges de 25/40 secondes, formez son opérateur selon les procédures détaillées en Annexe.
- (b) Vérifiez à nouveau toute la surface de jeu et les alentours immédiats. Notez tout marquage inhabituel et informez-en les autres arbitres. Vérifiez que les organisateurs de la rencontre ont pris les mesures nécessaires pour rectifier les problèmes concernant l'aire de jeu et les alentours de celle-ci.

12. Si vous ne l'avez pas déjà fait, repérez et présentez-vous aux capitaines et aux entraîneurs de l'équipe située de votre côté du terrain.

13. (JC) (JL) Demandez à l'entraîneur principal de désigner un entraîneur responsable du contrôle de la touche pour vous aider à maintenir les personnes à l'écart de la touche pendant le match.

9.3 – Cérémonies

1. Il existe différents formats pour les cérémonies d'avant match. Cette section évoquera le rôle et les responsabilités de chaque arbitre dans ces cas-là. L'organisateur de la rencontre peut modifier la procédure, mais aussi demander l'avis des arbitres pour organiser la cérémonie.

2. Les cérémonies sont utilisées pour un (ou plusieurs) objets suivants :

- (a) présentation des équipes
- (b) exécution de(s) l'hymne(s) national (aux)
- (c) observer une minute de silence en cas de décès ou de commémoration ou souvenir
- (d) participation d'une personnalité

Le tirage au sort peut avoir lieu avant, pendant ou après ces moments.

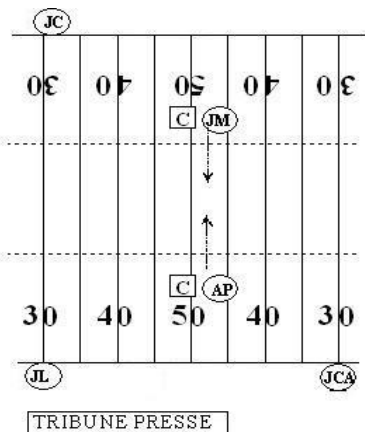
3. Principes à respecter :

- (a) Si les drapeaux nationaux sont alignés de manière formelle (cad pas simplement agités par des spectateurs), il est recommandé de leur faire face durant l'exécution de (des) l'hymne(s).
- (b) Il faut éviter la situation dans laquelle vous faites face à une équipe et dos à l'autre.
 - i) il est préférable que les 2 équipes restent sur leur touche pendant la cérémonie, mais les organisateurs peuvent vouloir qu'elles soient sur le terrain
 - ii) Si les 2 équipes sont sur ou près de leur touche et faisant face au centre du terrain, il est préférable de se placer avec l'équipe d'arbitrage dans une moitié de terrain (vers la ligne des 30 ou 20 yards, sur la LEB ou dans la ZEB), en faisant face à la ligne de fond opposée. Vous avez ainsi les 2 équipes dans votre champ de vision.
 - iii) Si les 2 équipes sont sur la même ligne, faites face à la direction dans laquelle elles regardent
 - iv) Ne soyez pas trop loin des joueurs afin de pouvoir intervenir en cas de besoin.
- (c) Les arbitres doivent se placer sur une seule file, côte à côte. L'AP sera au milieu de la file ou à l'extrémité de celle-ci.
- (d) Tous les arbitres enlèveront leur casquette pendant l'exécution d'un hymne ou pour débiter une minute de silence. Le fait de la tenir sur la poitrine ou au côté est un choix appartenant à chacun.
- (e) S'il n'y a pas de "maître de cérémonie" (ou si l'organisateur a demandé à l'AP de faire démarrer l'hymne ou la minute de silence), l'AP signalera le début en enlevant sa casquette. Dans ce contexte, l'AP contrôlera la durée du silence et en signalera la fin en remettant sa casquette.
- (f) **Si la cérémonie est intégralement gérée par les arbitres**, il est préférable de faire d'abord le tirage au sort, puis de faire exécuter l'(les) hymne(s) ou tenir la minute de silence après que les capitaines sont revenus sur leur touche. Dans ce cas, les arbitres s'aligneront comme indiqué dans le (b) ci-dessus.
- (g) S'il y a à la fois un hymne national et une minute de silence, le protocole prévoit que la minute de silence précède l'exécution de l'hymne.

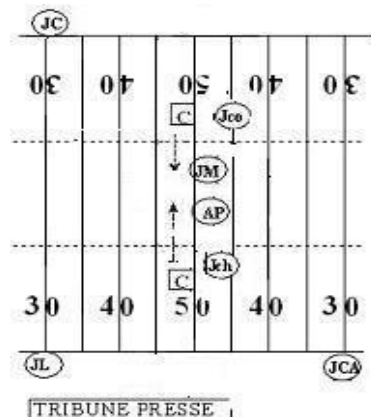
9.4 – Tirage au sort

- Après avoir effectué leurs tâches d'avant match, l'AP, le JL, le JCA et le JCh iront se placer sur la touche côté tribune principale et le JCE, le JM, JC et JCo sur la touche côté opposé à la tribune principale. Les arbitres se présenteront aux capitaines et aux entraîneurs sur leur touche.
- Identifiez les capitaines de l'équipe de votre côté du terrain et assurez-vous qu'ils sont prêts sur la touche 5 minutes avant l'heure prévue pour le coup d'envoi.
 - Assurez-vous qu'il n'y a pas plus de 4 capitaines, 1 seul capitaine est suffisant pour faire le tirage au sort, et qu'ils ont leur casque à la main et non sur la tête.
 - Les capitaines s'aligneront sur la touche :
 - Côté tribune de presse, ils s'aligneront côté épaule gauche de l'AP ou du Jch.
 - Côté opposé à la tribune de presse, ils s'aligneront côté épaule droite du JM ou du Jco.
- Positions et responsabilités pendant le tirage au sort :
 - [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres]** Au signal de l'AP, l'AP et le JM accompagneront leurs capitaines respectifs jusqu'au centre du terrain (cf diagramme ci-dessous). Le JM présentera ses capitaines à l'AP, puis se positionnera à côté de l'AP et légèrement en retrait pour assister au tirage au sort.
 - [xx2/xx3, de 5-6D à 8 arbitres]** L'AP et le JM se placeront au centre du terrain. Le JM se positionnera à côté de l'AP et légèrement en retrait pour assister au tirage au sort. Le Jch et le Jco accompagneront leurs capitaines respectifs jusqu'au centre du terrain et les présenteront à l'AP (cf diagramme ci-dessous). Ils reviendront ensuite se placer sur leur touche respective, ou au niveau des 9 yards si l'équipe est montée jusque-là.

ARBITRAGE A 5



ARBITRAGE A 6 ou à 7



- Les autres arbitres devront contrôler les joueurs dans la zone d'équipe située sur leur côté du terrain.
 - Au moins un arbitre sera positionné sur ou à côté de chaque ligne des 30 yards (ils pourront être sur celle des 25 yards pendant le tirage au sort afin de contrôler toute l'équipe).
 - Si les joueurs entrent sur le terrain, accompagnez-les et assurez-vous qu'ils s'arrêtent en deçà ou sur les lignes de 9 yards.

(3) Si un (ou plusieurs) arbitre(s) restant n'a pas terminé ses obligations d'avant match (par exemple, former les chaînesurs), ces obligations ont la priorité sur celles relatives au tirage au sort.

(4) Un arbitre conservera le ballon à la main pour le coup d'envoi :

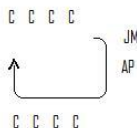
[xx1/xx3, de 5-6C à 8 arbitres], ce sera le JCA,

[xx0/xx2, de 4 à 5-6D arbitres], ce sera le JL.

(d) Pendant le tirage au sort, seuls les participants à la procédure devront se trouver entre les lignes de 9 yards. Tous les autres joueurs, entraîneurs, etc seront dans leur zone d'équipe ou à l'extérieur des lignes de 9 yards.

4. L'AP se présentera aux capitaines. Il n'est pas nécessaire qu'il présente les autres arbitres.

5. L'AP présentera les capitaines les uns aux autres. Demandez à l'équipe locale de rester immobile pendant que l'équipe visiteuse passera devant elle pour leur serrer les mains (cf diagramme ci-dessous). Les arbitres accompagnant les capitaines devront informer les capitaines de chaque équipe du déroulement du salut avant leur entrée dans le terrain.



6. L'AP devra :

(a) montrer aux capitaines qui choisiront les 2 côtés de la pièce de façon claire le côté pile et le côté face ; 2 autres motifs bien distinct peuvent être utilisés. Commencer par l'équipe locale.

(b) demander au capitaine de l'équipe visiteuse de choisir clairement pile ou face (ou le motif) en lui faisant répéter si son choix n'est pas clair.

(c) l'AP répétera clairement le choix au capitaine. Le JM notera le choix du capitaine.

(d) lancer la pièce, et laisser là tomber sur le sol à la vue des capitaines.

(e) indiquer le gagnant du tirage au sort en plaçant une main sur ou à proximité de son épaule.

(f) expliquer au capitaine gagnant les options possibles.

7. Le capitaine gagnant peut :

(a) reporter ses options en 2^{ème} mi-temps;

(b) botter;

(c) recevoir la balle;

(d) défendre une LEB.

Si le choix vous paraît inhabituel, faites-lui confirmer que vous avez bien compris sa décision en lui répétant son choix et en lui demandant de confirmer.

8. Si le capitaine gagnant choisit de reporter ses options en 2^{ème} mi-temps, l'AP, après avoir placé sa main sur l'épaule du capitaine concerné s'écartera pour être bien visible et fera le signal de l'option reportée (S10) face à la tribune principale. Il présentera toutes les options à l'autre capitaine, puis les options restantes au capitaine ayant décliné son choix.

9. L'AP demandera ensuite aux capitaines de se placer face à face de façon à avoir le dos à la LEB qu'ils défendront.

10. L'AP se reculera pour se placer devant les capitaines de l'équipe ayant le choix pour la 1^{ère} mi-temps, en s'assurant qu'il est bien visible depuis la tribune principale.

- (a) L'AP fera un signal pour le choix retenu (mouvement du pied ou de réception) face à la LEB adverse.
- (b) Il n'est pas nécessaire de faire le signal opposé pour l'équipe adverse.
- (c) Si le capitaine choisit de défendre une LEB, pointez avec les 2 bras vers la LEB en question, puis effectuez le signal approprié pour le choix de l'autre équipe.

11. En résumé :

- (a) indiquer l'équipe qui a gagné le tirage au sort, et si ils ont reporté leur choix ;
- (b) déterminer qui va recevoir et de quel côté du terrain ;
- (c) faire déplacer les capitaines (ceci indique à tous quelle LEB chaque équipe défendra);
- (d) indiquer soit qui va recevoir, soit qui va botter, mais PAS les DEUX ;
- (e) Il n'est pas nécessaire d'indiquer aux spectateurs quelle option a été choisie par chaque capitaine, sauf dans le cas d'un report des options.

12. A moins qu'il n'y ait un hymne national ou une minute de silence, les arbitres devront courir directement à leurs positions de CDP d'envoi après le tirage au sort.

13. Avant de partir se placer, un arbitre amènera la balle pour le coup d'envoi et la transmettra au JM :

[xx1/xx3, de 5-6C à 8 arbitres], ce sera le JCA,
[xx0/xx2, de 4 à 5-6D arbitres], ce sera le JL.

14. A la demande de l'organisateur, le tirage au sort peut être exécuté par une personnalité, ou un petit groupe de personnes peut y assister. Ces personnes ne devraient, normalement, pas être autorisées à réaliser un coup d'envoi fictif.

10. - ARBITRE PRINCIPAL et JUGE DU CENTRE

10.1 - Coups de pieds libres

10.1. a Priorités (en ordre décroissant)

Avant le CDP :

1. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Déterminez si, du fait de l'évolution du match, un CDP court est prévisible (c'est le cas si l'équipe qui botte est en retard au score vers la fin de la rencontre). Si c'est le cas, indiquez discrètement à vos collègues de prendre leurs positions de CDP court en pointant du doigt les arbitres qui doivent changer de position, la décision est prise juste après la transformation. Une fois en position, l'équipe d'arbitrage reste en couverture comme déterminé.
2. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Comptez les joueurs de l'équipe qui reçoit, équipe B, et signalez votre décompte à vos collègues (un seul signal SUP 3, 4 ou 24). Vérifiez les signaux de décompte de vos collègues et recomptez si votre propre décompte est différent. Lors de votre décompte, il est préférable de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement.
3. **[JUGE DU CENTRE]** Comptez les joueurs de l'équipe qui botte, équipe A, et signalez votre décompte à vos collègues (un seul signal SUP 3, 4 ou 24). Vérifiez les signaux de décompte de vos collègues et recomptez si votre propre décompte est différent. Lors de votre décompte, il est préférable de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement.
4. Rappelez aux joueurs de compter leur équipe si l'équipe dont vous avez la charge ne présente pas 11 joueurs sur le terrain.
5. Vérifiez les derniers points avant le début du jeu :
 - a) Contrôlez les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que le personnel des équipes est bien à l'intérieur de leurs zones respectives.
 - b) Assurez-vous que les chaînes (ainsi que les chaînes supplémentaires s'il y en a) et leur équipement sont positionnés largement en retrait et que l'équipement est placé sur le sol à l'extérieur des zones d'équipes et derrière les lignes de limites. Une fois que tout est en ordre, faites le signal S7, attendez que tous les arbitres soient en position, puis faites le signal S1 pour lancer le jeu
 - c) **[JUGE DU CENTRE]** Assurez-vous que tous les joueurs de l'équipe A sont à l'intérieur des 9 yards avant et que personne d'autre que le botteur n'est à plus de 5 yards.
 - d) **[ARBITRE PRINCIPAL]** Gérez les 25 secondes de remise en jeu et pénaliser l'équipe qui botte si nécessaire.

Pendant le CDP :

6. Observez si un CDP sort en touche dans votre zone sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit. Soyez prêt à juger si un joueur de l'équipe B proche d'une ligne de touche a touché la balle alors qu'il est en dehors des limites.
7. Observez tout signal d'arrêt de volée et soyez prêt à juger toute gêne sur la possibilité de réceptionner le CDP.
8. Signalez "le temps démarre" (S2) seulement si la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité.
9. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Jugez si la balle devient morte dans la ZEB ou non.
10. **[ARBITRE PRINCIPAL] [2xx/2x3, de 4 à 5 arbitres]**, Marquez le point d'avance extrême ou de sortie en touche si la balle est déclarée morte de votre côté du terrain. Cette responsabilité s'étend jusqu'à la ligne des 2 yds de l'équipe A (si vous êtes positionné sur une ligne de touche).
11. Marquez avec votre *bean-bag* tout point de passe arrière ou balle lâchée dans votre zone.

12. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque,
 - b) blocages sous la ceinture,
 - c) formations illégales concernant les bloqueurs (*wedge*),
 - d) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - e) coups à retardement après que la balle est morte,
 - f) tout joueur de A entrant sur le terrain après le CDP ou revenant sur le terrain après être sorti volontairement des limites.

10.1.b Positions initiales

CDP normaux :

1. [ARBITRE PRINCIPAL]

- a) [**xx2/xx3, de 5-6D à 8 arbitres**], Placez-vous sur la ligne d'en-but (LEB) de B au milieu du terrain, à l'écart de tout joueur positionné à proximité. Si vous pensez que le coup de pied arrivera dans la zone d'en-but, positionnez-vous sur la ligne de fond.
- b) [**xx0/xx1, de 4, 5-6C arbitres**], Placez-vous sur la LEB de B à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.

2. [JUGE DU CENTRE]

- a) [**3x3, à 8 arbitres**], Placez-vous sur la ligne de retrait de l'équipe A à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.
- b) [**3x1, à 5-6C arbitres**], Placez-vous sur la ligne de retrait de l'équipe B à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.

CDP courts :

3. [ARBITRE PRINCIPAL]

- a) [**2x2/3xx, 5-6D et 8 arbitres**], Restez à votre position normale. Placez-vous sur la ligne d'en-but (LEB) de B au milieu du terrain, à l'écart de tout joueur positionné à proximité.
- b) [**2x3, à 7 arbitres**], Placez-vous sur la LEB de B à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.
- c) [**xx0/xx1, de 4, 5-6C arbitres**], Placez-vous sur la ligne d'en-but (LEB) de B au milieu du terrain, à l'écart de tout joueur positionné à proximité.

2. [JUGE DU CENTRE]

- a) [**3x3, à 8 arbitres**], Restez à votre position normale. Placez-vous sur la ligne de retrait de l'équipe A à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.
- b) [**3x1, à 5-6C arbitres**], Placez-vous sur la ligne de retrait de l'équipe A à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.

CDP libres après une pénalité ou un *safety* :

5. Quand un CDP libre est botté suite à une pénalité ou à un *safety*, les mêmes positions correspondantes doivent être prises, en descendant ou en remontant le terrain selon le cas.

10.1.c Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. [**ARBITRE PRINCIPAL**] Quand tous les joueurs sont en position et prêts à jouer, attendez que le JM ait donné le ballon au botteur et qu'il ait regagné sa position, vérifiez que tous les arbitres ont signalé qu'ils sont prêts. Signalez "balle prête à jouer" (S1) et sifflez pour démarrer le jeu.
2. Si il survient quoi que ce soit qui peut menacer le bon déroulement du coup d'envoi, (un non joueur qui entre sur le terrain, sifflez faites le signal de temps mort (S3) et gérez la situation.

Pendant n'importe quel CDP :

3. Si vous observez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement en touche pendant le CDP, laissez tomber votre *bean-bag* ou votre casquette pour marquer sa sortie et votre drapeau si le joueur revient sur le terrain.

4. Si le temps doit démarrer quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu, signalez "le temps démarre" (S2) si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action.

Pendant un CDP long :

5. Après que la balle soit botée, observez les joueurs dans votre zone de responsabilité (cf schémas). Après avoir estimé la trajectoire initiale de la balle, ne la suivez plus des yeux.

[ARBITRAGE A 7] Tournez-vous en direction de cette zone afin d'observer de qui va se passer.

6. [ARBITRE PRINCIPAL]

- a) **[xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres]**, Si le CDP menace de retomber dans la ZEB, restez sur la LEB (à l'écart de tous les joueurs) pour juger d'un *touchback*. Si la balle menace d'arriver sur le piquet, soyez capable de juger si la balle est sortie en touche dans l'aire de jeu ou dans la ZEB.
- b) Si la balle et au moins un joueur vont au fond de la ZEB, déplacez-vous pour couvrir la ligne de fond.
- c) En cas de *touchback*, entrez dans le terrain devant le joueur qui a réceptionné la balle, signalez *touchback* (S7) en sifflant pour arrêter le jeu.
- d) Lors d'un CDP long, suivez le coureur et gardez-le entre vous et les arbitres placés plus loin sur le terrain.

7. [JUGE DU CENTRE]

- a) **[3x1, à 5-6C arbitres]**, Descendez le terrain prudemment le long de la ligne de touche pendant que la balle est en l'air. Pendant le retour, restez toujours devant le porteur de balle, en le gardant entre vous et l'arbitre venant du fond. Sur une longue course, soyez sur la ligne d'en-but de l'équipe A avant le porteur de balle. Marquez le point de balle morte si il se trouve entre les 2 yards de l'équipe A et la LEB, ou si le porteur de balle vous a dépassé pendant le retour.
 - b) **[3x3, à 8 arbitres]**, Entrez prudemment dans le terrain jusqu'à la ligne des 9 yards de votre côté, et restez au même niveau que le JM pendant que vous descendez le terrain. Sur une longue course, soyez sur la ligne d'en-but de l'équipe A avant le porteur de balle. Vous avez la responsabilité de la ligne de fond si elle était menacée (après une perte de balle proche de la LEB qui entre dans la ZEB).
8. **[JUGE DU CENTRE] et [ARBITRE PRINCIPAL] [2xx-2x1, de 4 à 5 arbitres]**, Si la balle sort en touche dans votre zone, allez et restez au point de sortie, en jetant votre drapeau si nécessaire. Placez une balle à cet endroit et assurez-vous qu'un autre arbitre relaie une balle vers le placeur.

Pendant un CDP court :

9. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Restez bien en retrait pour avoir une vision globale de l'action. Vous pouvez être le seul arbitre à repérer :

- a) que l'équipe A n'avait pas 4 joueurs au moins de chaque côté du botteur au moment du CDP,
- b) un signal d'arrêt de volée,
- c) une gêne sur la réception,
- d) un coup à retardement ou brutalité inutile.

10. [JUGE DU CENTRE]

- a) maintenez une position depuis laquelle vous pouvez observer la balle et les bloquages par les joueurs de l'équipe A.
- b) Si vous êtes sur la ligne de retrait de l'équipe A : regardez particulièrement les blocs des joueurs de l'équipe A avant qu'ils ne soient éligibles pour toucher la balle.
- c) Si vous êtes sur la ligne de retrait de l'équipe B : sachez par qui et où la balle a été touchée en premier. Marquez tout point de touché illégal avec le bean bag.
- d) Si vous êtes l'arbitre le plus proche lorsque la balle devient morte, faites le signal temps mort (S3), et marquez le point de balle morte.

9.1.d Points techniques complémentaires

1. [ARBITRE PRINCIPAL]

- a) En cas de *touchback*, continuez à observer le receveur au cas où une faute serait commise contre lui.
- b) Les arbitres placés en fond de terrain peuvent ajuster leurs positions en fonction du vent ou de la puissance du botteur. Cependant, être positionné sur la LEB (et particulièrement sur le piquet) avant l'arrivée de la balle reste une nécessité absolue.

2. [JUGE DU CENTRE]

- a) [3x1, à 5-6C arbitres], Soyez particulièrement attentif aux blocs réalisés par les 2 joueurs de l'équipe B les plus proche de vous.
- b) [3x3, à 8 arbitres], Soyez particulièrement attentif aux blocs réalisés par les joueurs de l'équipe B situés au milieu de leur ligne.
- c) Si un coup de pied court devient un coup de pied long, entrez dans le terrain et laissez les responsabilités liées à la ligne de touche au Jco ou au JC.

10.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

10.2.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro de tenu et la distance restante à parcourir pour un 1^{er} tenu, communiquez le tenu à vos collègues et vérifiez leurs signaux sur ce point. Vérifiez que le poteau indique le bon numéro. Ne laissez pas partir le jeu si vous avez un désaccord sur le numéro de tenu.
2. Comptez les joueurs de l'équipe qui reçoit et signalez votre décompte à vos collègues (un seul signal SUP 3,4 ou 24). Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Vérifiez leurs signaux sur ce point et recomptez si votre propre décompte est différent. Essayez de faire vos signaux au moment où l'attaque casse son conseil, afin de pouvoir vous concentrer sur le reste des tâches à gérer. Trouver une routine avec le JM afin de faire vos signaux de manière à ce que vous ayez le même tempo, et ne pas garder votre signal indéfiniment en attendant que le jeu démarre.
3. Observez les faux départs en général et du quart-arrière et des arrières en particulier.
4. [ARBITRE PRINCIPAL] [xx0, à 4 arbitres], Avertissez verbalement ("10 secondes" ou "jouez") l'équipe d'attaque sur le temps restant avant le *snap* lorsqu'il reste environ 10 secondes sur l'horloge de jeu afin d'éviter des délais de jeu. Pénalisez-les si le temps autorisé est écoulé avant le *snap*.
5. Observez les permutations illégales (également considérés comme des faux départ) ou le non-respect de la seconde d'immobilité après es permutations de plus d'un joueur de l'équipe A.
6. Observez la légalité du *snap*.
7. S'il y a une faute avant le *snap*, arrêtez toute action en sifflant de manière répétée et en signalant "temps mort" (S3).
8. Déterminez si le jeu est une passe ou une course en observant l'action initiale des hommes de ligne intérieurs. S'ils restent sur la ligne ou reculent, cela devrait être une passe ; s'ils avancent, un jeu de course est probable.
9. Soyez attentif à la distance à franchir pour obtenir une nouvelle série de façon à ne pas avoir à vous retourner vers la chaîne pour vérifier à la fin du jeu.
10. Observez les infractions aux remplacements de l'équipe A, par exemple :
 - a) les joueurs remplacés qui ne quittent pas le conseil dans les 3 secondes suivant l'entrée d'un remplaçant dans le conseil,
 - b) les joueurs remplacés toujours sur le terrain au moment du *snap*,
 - c) les remplaçants qui entrent sur le terrain, communiquent, puis quittent le terrain.Avec du bon sens, ne jetez pas systématiquement votre drapeau si la situation n'amène aucun avantage lorsque les joueurs quittent le terrain. De la même manière, en fonction de la catégorie, soyez attentif au niveau de compétition.

11. Notez les numéros des receveurs éligibles dans l'arrière champ.
12. Observez la légalité de la formation, en particulier l'obligation d'avoir 5 joueurs numérotés de 50 à 79.

10.2.b Positions initiales

1. Prenez une position où vous pouvez voir la balle au moment du *snap*.
2. Votre position normale de départ se situe entre 5 à 7 yards derrière l'arrière le plus loin de la ligne de mêlée. La position la plus commune étant lorsque vous êtes positionné à 15 yards derrière la LDM, au moins aussi écarté que le *tight end*.

Côté de la formation

3. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Placez-vous du côté du bras lanceur du quart arrière de façon à voir son bras quand il commence son mouvement pour lancer.
4. **[JUGE DU CENTRE]** Soyez côté opposé de l'AP.
5. Cependant, lors d'un changement de quart arrière non géré (wildcat formation par exemple) ou remplacement de dernière seconde, l'AP et le JCE doivent rester à leur position initiale, et normalement jusqu'à la fin de la série de possession, ou bien procéder à l'inversion de position lorsque le jeu le permet sans qu'il ne puisse il y avoir aucune confusion.

10.2.c Réactions : déplacements et signaux

1. Si les joueurs de l'équipe A ajustent leurs positions, assurez-vous de toujours voir la balle au moment du *snap*.
2. Soyez suffisamment à l'écart des joueurs qui permutent ou se mettent en mouvement.
3. Dès le *snap*, mettez-vous en mouvement vers l'arrière et adaptez-vous au tracé des joueurs. N'attendez pas que le jeu ou la balle vienne vers vous, anticipez ces situations.

10.2.d Points techniques complémentaires

Les raisons de changer (ou non) votre position initiale :

1. Plus le niveau de jeu est élevé et plus les joueurs sont rapides, plus votre position doit être écartée, et plus vous devrez être réactif pour démarrer votre mouvement vers l'arrière.
2. Soyez plus écarté si votre déplacement est susceptible d'être ralenti par votre propre condition physique ou celle du terrain (boue ou surface dégradée).
3. Il n'est pas nécessaire de se placer par rapport au JM.

Signal du décompte des joueurs :

4. Le dernier moment pour faire le signal est quand le conseil de l'équipe offensive se sépare (mais il peut et devrait être fait le plus tôt possible).

10.3 - Jeux de course

10.3.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui jusqu'à ce que la balle franchisse la ZN.
2. Observez toute balle lâchée si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action et marquez le point avec un *bean bag*.
3. Jugez (avec l'aide des arbitres de touche lors des passes rapides) s'il s'agit d'une passe avant ou arrière et signalez passe arrière (SUP 5) immédiatement si la passe est nettement vers l'arrière. Soyez attentif aux signaux de passe arrière donnés par les arbitres de touche.
4. **[xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres]**, Marquez (avec l'aide éventuelle des arbitres de touche) le point où la balle devient morte si le quart-arrière est plaqué ou sort en touche en deçà de la ZN.
5. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier,
 - a) blocs dans le dos illégaux et usage illégal des mains ou saisies autour et légèrement devant le point d'attaque spécialement commises par un bloqueur (arrières, hommes de ligne, *tight end*),

- b) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
- c) coups à retardement après que la balle est morte,
- d) brutalité inutile contre le quart-arrière après qu'il a transmis la balle.

10.3.b Réactions : déplacements et signaux

1. Si l'action se dirige vers vous, reculez pour laisser le champ libre aux joueurs mais gardez tout le temps les joueurs dans votre champ de vision.
2. Ne tournez jamais le dos à l'action.
3. Si le jeu est au centre, suivez sans vous presser derrière en observant les bloqueurs de devant ainsi que ceux placés derrière et qui pourraient être en danger.
4. Si le jeu se déplace vers un côté du terrain, déplacez-vous latéralement de façon à observer la légalité des blocages "clés". **[3xx, à 5-6C et 8 arbitres]**, Si le jeu se développe vers votre côté, observez les blocs principaux. Si le jeu se développe côté opposé, observez l'action derrière et à l'intérieur du jeu.
5. Normalement à la fin du jeu, rapprochez-vous de l'action pour prévenir les fautes de balle morte. C'est particulièrement le cas lors des gains courts finissant dans les zones latérales ou en touche, car vous pouvez être le 2^{ème} arbitre le plus proche. Cependant, sur des longs gains, restez reculé pour observer les joueurs qui traînent derrière le jeu, afin de pouvoir juger d'éventuelles brutalités inutiles.

10.3.c Points techniques complémentaires

1. Ne sifflez pas si le coureur vous tourne le dos ou si votre vision est gênée par d'autres joueurs (ou arbitres) - il a pu lâcher la balle sans que vous ne puissiez le voir. Voyez le cuir ! Soyez certain que la balle est bien morte.
2. S'il y a un empilage, signalez temps mort (S3), dirigez-vous vers l'empilage et aidez à déterminer quelle équipe est en possession de la balle.
3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux. Il vous incombe particulièrement d'observer l'action à proximité immédiate des arbitres de touche, car ceux-ci sont concentrés sur le point d'avance extrême.

Types particuliers de jeux de course :

4. Les transmissions "main à main" rapides à un coureur pour des gains courts de terrain seront la responsabilité du JM ou des arbitres de touche, l'AP se concentrera sur ce qui se passe derrière la balle.
5. Lors des courses dans la ligne, si le coureur est repoussé en arrière après avoir vu sa progression vers l'avant stoppée, récupérez la balle et transmettez-la au Marqueur.
6. Lors des jeux à options, quand le quart-arrière franchit la LDM, observez les fautes potentielles contre l'arrière qui le suit (coureur progressant parallèlement au quart-arrière, légèrement derrière lui et susceptible de recevoir une passe).
7. Si le quart-arrière garde la balle lorsqu'il franchit la LDM, il n'y a plus d'obligation à ce que vous le gardiez en observation.

10.4 - Jeux de passes

10.4.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Jugez si le passeur a passé ou lâché la balle. Si c'est une balle lâchée, marquez le point avec un *bean bag* pour marquer le point. **[3xx, à 5-6C et 8 arbitres]**, prenez votre temps et assurez-vous que vous ne donnez pas d'avis contraire à celui de votre collègue opposé.
2. Jugez (avec l'aide des arbitres de touche lors des passes rapides) s'il s'agit d'une passe avant ou arrière et signalez passe arrière (SUP 5) immédiatement si la passe est nettement vers l'arrière. Soyez attentif aux signaux de passe arrière donnés par les arbitres de touche. **[3xx, à 5-6C et 8 arbitres]**, prenez votre temps et assurez-vous que vous ne donnez pas d'avis contraire ou contradictoire à celui de votre collègue opposé

3. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) rejet intentionnel ou toute autre passe illégale par le passeur,
 - b) brutalité sur le passeur,
 - c) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque par les hommes de ligne et arrières protégeant le quart-arrière, et particulièrement le *tackle* et le *guard* situé du côté opposé au votre.
 - d) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - e) coups à retardement après que la balle est morte.

10.4.b Réactions : déplacements et signaux

1. Quand un passeur potentiel recule, reculez avec lui pour rester derrière et suffisamment écarté. **[ARBITRE PRINCIPAL]** S'il court vers l'une ou l'autre touche, suivez-le en restant du côté de son bras lanceur. Restez derrière la LDM pour juger de la légalité de la passe, des blocages de protection de la ligne d'attaque et toute action contre le passeur en particulier après que la passe a été lancée et jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de risque de faute.
2. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Alertez verbalement ("balle partie") les défenseurs dès que le passeur a lancé la balle.
3. Conservez une position d'où vous pouvez observer les actions offensives et défensives derrière la ligne après le départ de la balle.
4. Sur un *sack* ou un plaquage en deçà de la LDM, sifflez pour arrêter l'action. Continuez à le surveiller jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de risque de faute contre lui. **[xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres]**, Allez sur la position à hauteur du porteur de balle pour marquer l'avance extrême. Utilisez votre *bean-bag* pour marquer l'avance extrême si vous devez rester avec le coureur lorsqu'il est repoussé en arrière.

10.3.c Points techniques complémentaires

1. Si vous pensez que le passeur a rejeté volontairement la balle, vous pouvez consulter les autres arbitres sur la position des receveurs éligibles et / ou pour savoir si la balle a franchi la zone neutre. Il est possible de jeter votre drapeau au point de la passe avant de consulter vos collègues. Un arbitre de touche ou le JM peut vous informer de la présence d'un receveur éligible dans le secteur ou du fait que la passe (déclenchée en dehors de la *tackle box*) a franchi ou non la ZN. Il est possible d'annuler le drapeau, mais assurez-vous dans ce cas que les joueurs, entraîneurs (et spectateurs si possible) sont informés de la raison de cette annulation.
2. Si vous voyez que la balle a été touchée, utilisez le signal (S11). Ce signal sera utilisé normalement lors des passes touchées dans l'arrière champ offensif, mais ce peut aussi être le cas lorsque la balle est touchée de manière non évidente (pour les spectateurs) au-delà de la ZN. Il n'est pas nécessaire de signaler lorsque la balle a été touchée de manière évidente, aux yeux de tous (par exemple, rabattue au sol par un homme de ligne défensif).
3. **[ARBITRE PRINCIPAL] [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres], OU EN SITUATION DE COUVERTURE DE LA LEB** S'il y a une possibilité que la passe soit lancée d'un point situé au-delà de la ZN, dirigez-vous vers le point de départ de la passe et déposez votre *bean bag* à cet endroit. Continuez à arbitrer jusqu'à la fin de l'action, puis revenez et vérifiez la position du *bean bag* par rapport à la ZN. Vous pouvez également consulter vos collègues qui peuvent avoir une vision du point de départ de la passe. Si la passe était illégale, jetez votre drapeau au point du *bean bag*. Si vous êtes absolument certain pendant l'action que la passe était illégale, vous pouvez jeter votre drapeau immédiatement plutôt que le *bean bag*. **[xx2/xx3, de 5-6D à 8 arbitres]**, Cette responsabilité incombe en priorité au JL (sauf s'il doit se déplacer pour couvrir la LEB).
4. Ne regardez pas la balle après que la passe a été lancée. Concentrez-vous sur le passeur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de risque de faute contre lui.

10.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

10.5.a Priorités (en ordre décroissant)

Mêmes priorités que lors de n'importe quel jeu en mêlée.

10.5.b Positions initiales

1. **[SI LA BALLE EST SNAPPÉE AU-DELAS DES 10 YDS DE L'ÉQUIPE A]** Si votre position normale devait être proche de la LEB de l'équipe A, prenez position sur la LEB, quitte à vous écarter vers la ligne de touche si cela est nécessaire/ Vous avez également la responsabilité de couvrir la ligne de fond.
2. **[SI LA BALLE EST SNAPPÉE ENTRE LA LIGNE DES 5 ET DES 10 YDS DE L'ÉQUIPE A]** Prenez une position plus écartée qu'en temps normal et soyez prêt à vous déplacer sur la LEB pour juger d'un éventuel *safety*. Vous avez également la responsabilité de la couverture de la ligne de fond de l'équipe A.
3. **[SI LA BALLE EST SNAPPÉE À MOINS DE 5 YDS DE LA LEB DE L'ÉQUIPE A]** Placez-vous sur la ligne de fond (les arbitres de touche ont la responsabilité de la LEB).
4. **[DANS LES AUTRES CAS]** Adoptez la même position et la même couverture que pour tout autre jeu en mêlée.

10.5.c Réactions : déplacements et signaux

1. Réagissez au jeu comme vous le feriez normalement pour une course ou une passe.
2. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Quand un arbitre signale *touchdown* (S5) ou *safety* (S6), vérifiez qu'il n'y a pas eu de faute, éloignez-vous des joueurs et répétez le signal en direction de la tribune principale.

10.5.d Points techniques complémentaires

En cas de score : **[ARBITRE PRINCIPAL]**

1. En cas de doute, même léger, consultez tous les arbitres concernés avant de signaler la décision définitive.
2. Maintenez le signal (S5 ou S6 pour un *safety*) pendant environ 5 secondes.
3. Vous ne serez le premier à signaler un *touchdown* que si vous êtes le 1^{er} arbitre couvrant l'action sur la LEB (interception, retour de CDP de mêlée ou de balle lâchée). Donnez d'abord un signal préliminaire tout en continuant à observer les joueurs dans votre zone de responsabilité, puis cessez de signaler en vérifiant qu'aucun drapeau n'a été lancé. Lorsque vous êtes certain que le *touchdown* est valable, donnez un deuxième signal définitif à la tribune principale et maintenez le pendant environ 5 secondes.

10.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

10.6.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui tant que vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Observez toute balle lâchée si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action et marquez le point avec un *bean bag*.
3. Observez toute passe avant illégale, tout particulièrement lorsque vous êtes au même niveau -ou presque- que le porteur de balle.
4. Observez les blocages par les joueurs dans votre zone devant et autour du coureur, en particulier :
 - a) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque,
 - b) blocage illégal sous la ceinture,
 - c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - d) transmission illégale vers l'avant,
 - e) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules,

- f) coups à retardement après que la balle est morte.
5. Observez toute transmission ou passe arrière si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action et marquez le point avec un *bean bag*.

10.6.b Réactions : déplacements et signaux

1. Ecartez-vous de la progression des joueurs.
2. Reculez vers la LEB de A en restant devant le jeu. Si vous ne pouvez plus courir à reculons, tournez-vous et observez l'action par-dessus l'épaule.
3. Si le jeu progresse suffisamment loin pour approcher la LEB de A, soyez-y avant le coureur.
4. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal.
5. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez, signalez temps mort (S3), puis premier tenu (S8) pour indiquer quelle équipe est en possession.
6. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, avancez cependant vers le point et observez la suite de l'action après que la balle est morte. Sur les jeux où le porteur de balle est proche de la ligne de touche ou sort en touche, déplacez-vous latéralement pour couvrir l'action autour de lui. Si vous êtes le 2^{ème} arbitre dans le secteur, sortez en touche en suivant le coureur et surveillez et prévenez les fautes éventuelles contre lui.

10.6.c Points techniques complémentaires

1. Ne vous approchez pas trop du jeu. Ecartez-vous si nécessaire pour conserver une position sécurisée sur la LEB.

10.7 - Dégagements (*punts*)

10.7.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que lors de n'importe quel jeu en mêlée (cf. ci-dessus), plus :

1. Si le botteur est dans sa ZEB, observez s'il marche en touche avant le *snap* ou entre le *snap* et le CDP.
2. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) toute action contre le botteur qui serait "brutalité" ou "heurter en courant",
 - b) blocages sous la ceinture, spécialement par les arrières,
 - c) avant le CDP, blocage dans le dos illégal ou usage illégal des mains et saisies par les arrières et hommes de ligne protégeant le botteur, spécialement par le receveur écarté et/ou le *wing back* côté opposé à vous,
 - d) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - e) fautes pour violence non nécessaire une fois la balle loin de l'action
 - g) formations illégales
 - f) coups à retardement après que la balle est morte,
 - h) joueurs de A sortant des limites pendant le tenu, spécialement si le CDP est contré.
3. Soyez prêt à un *snap* raté ou un CDP contré en observant d'abord la balle ou le botteur, selon ce qui est le plus en arrière et l'action autour d'eux puis en adoptant les priorités relatives aux passes, courses ou retours selon le cas.
4. Orientez l'arbitre du fond en utilisant les signaux Sup17, Sup18 et Sup19 vers le point exact de sortie en touche si la balle bottée est sortie des limites en vol. Ceci est une priorité mineure face à une action contre le botteur. **[3xx, à 5-6C et 8 arbitres]**, cela ne s'applique que si vous êtes l'arbitre le plus écarté du côté du terrain d'où est bottée la balle.
Pendant le retour, appliquez les mêmes priorités que lors des retours (cf. ci-dessus).

10.7.b Positions initiales

1. Placez-vous au moins à 2 yards derrière le botteur et latéralement plus écarté que le *tight end*. **[3xx, à 5-6C et 8 arbitres]**, soyez d'accord sur le côté de la formation où vous serez positionné, mais normalement restez du même côté que les jeux précédents.
2. **[xx0, à 4 arbitres]**, Favorisez plutôt le côté du JL et surveillez les mouvements illégaux des hommes de ligne de ce côté. **[AUTREMENT]** Favorisez le côté jambe de frappe du botteur.
3. Soyez en mesure de voir la balle du *snap* jusqu'au CDP, en ayant dans votre champ de vision les bloqueurs et le botteur en même temps.

10.7.c Réactions : déplacements et signaux

1. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Alertez verbalement ("balle partie") les défenseurs une fois que la balle est partie.
2. Si le botteur n'est pas menacé et si le CDP se dirige vers la touche, déplacez-vous rapidement derrière le botteur en ligne avec sa trajectoire et soyez prêt à diriger l'arbitre de touche concerné vers le point de sortie en utilisant les signaux appropriés (SUP17, SUP18 et SUP19). **[3xx, 5-6C et 8 arbitres]**, cela ne s'applique que si vous êtes l'arbitre le plus écarté du côté du terrain d'où est bottée la balle, et cela ne demande pas vous déplacer outre mesure.
3. Après le CDP :
 - a) **[xx0, à 4 arbitres]**, Déplacez-vous vers le côté laissé vacant par le JL.
 - b) **[AUTREMENT]** Déplacez-vous vers le centre du terrain (entre les lignes de remise en jeu) pour être le mieux placé possible en cas de retour d'un côté ou de l'autre. Restez bien en arrière après que les joueurs ont franchi la zone neutre et descendent le terrain.
 - c) Dans tous les cas, vous êtes l'arbitre le plus en arrière pour couvrir le retour.
 - d) **[ARBITRE PRINCIPAL]**, Gardez en vue le botteur au cas où il serait viser par un adversaire.
4. Pendant le retour, réagissez comme lors de n'importe quel retour.
5. Si le jeu se transforme en course ou passe, réagissez comme vous le feriez normalement pour ce type de jeu.

10.7.d Points techniques complémentaires

1. Soyez particulièrement vigilant à vérifier le nombre correct de joueurs de l'équipe A. Il y a souvent plus de confusion dans les équipes lors des dégagements que lors de tout autre type de jeu.
2. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Avertissez le botteur s'il est près de, sur ou à l'extérieur de la ligne de fond avant le *snap*.
3. Idéalement, une fois la balle bottée, vous êtes placé à 45° par rapport au botteur de manière à pouvoir le surveiller ainsi que la balle et les joueurs essayant de la contrer.
4. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Observez le *snap* parvenir dans les mains du botteur, puis regardez les joueurs de l'équipe B venant mettre la pression et focalisez sur ceux qui menacent le plus le botteur.
5. En cas de *snap* raté ou de CDP contré, écartez-vous de la balle et des joueurs qui tentent de la récupérer. Déplacez-vous de manière à couvrir la LEB ou la ligne de fond selon les cas et **[xx0, à 4 arbitres]**, le côté du JL.
6. Soyez vigilant concernant les CDP contrés et qui recouvre la balle ou l'avance. Sur des feintes de CDP, basculez sur une couverture de passe ou de course.
 - a) Pendant que la balle est perdue dans l'arrière champ offensif :
 - i) **[2xx, pas de JCE]**, continuez à observer la balle et les joueurs essayant de la récupérer. Les autres arbitres observeront le botteur.
 - ii) **[3xx, 5-6C et 8 arbitres]**, l'arbitre le plus proche de la balle doit continuer à regarder la balle et les joueurs essayant de la récupérer. Les autres arbitres doivent regarder le botteur et les joueurs le menaçant.
 - b) Si la balle est contrée et si le botteur est brutalisé ou heurté, le JM pourra vous aider à déterminer si le joueur fautif est aussi celui qui a contré le CDP.

- c) Si le *snap* passe au-dessus du botteur, soyez particulièrement vigilant aux joueurs qui bottent illégalement la balle au sol et aux saisies par les joueurs des 2 équipes essayant d'empêcher d'autres joueurs de récupérer la balle.

10.8 - Tentatives de *field goal* et de transformation

10.8.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que lors de n'importe quel jeu en mêlée (cf. ci-dessus), plus :

1. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) toute action contre le botteur qui serait "brutalité" ou "heurter en courant",
 - b) blocs dans le dos illégaux et usage illégal des mains et saisies par les arrières et hommes de ligne protégeant le botteur, spécialement par le receveur écarté et/ou le *wing back* côté opposé à vous,
 - c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - d) coups à retardement après que la balle est morte,
 - e) formations illégales,
 - f) [xx0-xx1, de 4 à 5-6C arbitres], faux départs des hommes de lignes intérieurs, receveur écarté et arrières du côté JL de la formation.
2. Soyez prêt à un *snap* raté ou un CDP contré en observant d'abord la balle ou le botteur, selon ce qui est le plus en arrière et l'action autour d'eux puis en adoptant les priorités relatives aux passes, courses ou retours selon le cas.

Pendant le retour, appliquez les mêmes priorités que lors de n'importe quel retour.

10.8.b Positions initiales

1. [ARBITRE PRINCIPAL] Placez-vous latéralement entre 5 et 10 yards et entre 3 et 7 yards derrière le botteur et le placeur.
 - a) [xx0, à 4 arbitres, SI LE JL EST DERRIERE LES POTEAUX] Placez-vous du côté du terrain du JL.
 - b) [2xx, pas de JCE], Favorisez le côté opposé à la jambe de frappe du botteur.
 - c) [3xx, 5-6C et 8 arbitres], Restez normalement du même côté que celui des jeux précédents
2. [JUGE DU CENTRE], Soyez du côté opposé à l'AP, derrière le tight end, à au moins 2 yards plus écarté que le botteur. Mettez-vous d'accord avec l'AP sur le côté de la formation ou vous serez, mais normalement restez du même côté que les jeux précédents.
3. [3x1, 5-6C arbitres], Quel que soit l'arbitre présent du côté du JL, il doit se déplacer en s'écartant le plus rapidement pour s'assurer d'arriver sur la ligne de touche avant la balle ou le porteur.
4. Faites face au botteur et au placeur en vous assurant que vous pourrez voir le *snap* et le placeur.

10.8.c Réactions : déplacements et signaux

1. Gardez une position d'où vous pouvez observer le botteur, le placeur et les joueurs qui les menacent.
2. [ARBITRE PRINCIPAL], Vous avez la responsabilité première du botteur et du placeur. [JUGE DU CENTRE], Observez les actions de l'arrière avancé et du tight end de votre côté de la formation, et aidez sur les blocages qui sont éloignés du botteur et du placeur.
3. [ARBITRE PRINCIPAL] Attendez que la balle soit déclarée morte et qu'il n'y ait plus de menaces sur les joueurs de votre zone, avant de regarder le ou les arbitres sous les poteaux pour avoir le résultat du jeu.
4. [ARBITRE PRINCIPAL] Dès que les joueurs sont complètement séparés, écartez-vous et signalez le résultat du jeu à la tribune principale. Si le CDP est réussi, maintenez le signal S5 pendant approximativement 5 secondes.

En cas de retour lors du FG, appliquez les mêmes priorités que lors des retours (cf. ci-dessus).

10.8.d Points techniques complémentaires

1. Soyez prêt à un CDP contré et à sa récupération et sa remontée. En cas de feinte, basculez sur une couverture de course ou passe normale.
 - a) En cas de snap raté ou de CDP contré, écartez-vous de la balle et des joueurs qui tentent de la récupérer. Déplacez-vous de manière à couvrir la LEB ou la ligne de fond selon les cas et **[xx0, à 4 arbitres]** le côté du JL.
 - b) Quand la balle est libre dans l'arrière-champ,
 - i) **[2xx, pas de JCE]** restez concentré sur elle et les joueurs qui tentent de la récupérer. Les autres arbitres surveilleront les actions contre le botteur ou le placeur.
 - ii) **[3xx, 5-6C et 8 arbitres]**, l'arbitre le plus proche de la balle doit continuer à regarder la balle et les joueurs qui essaient de la récupérer. L'autre arbitre doit regarder le botteur et les joueurs qui le menacent.
 - c) **[xx0, à 4 arbitres]** Lors d'un jeu qui se développe du côté du JL, essayez d'atteindre la LEB avant le coureur, si vous le pouvez.
3. **[ARBITRE PRINCIPAL]**, Si un CDP surprise (type drop, avec aucun arbitre sous les poteaux) est tenté, votre priorité est de juger la validité ou non du score, plutôt que de rester avec le botteur et de vous assurer de sa sécurité, (une brutalité sur le botteur est peu probable sur un drop d'après la Règle, car il n'est pas évident qu'un CDP sera effectué). Déplacez-vous le plus rapidement possible vers la ZEB afin d'avoir la meilleure vision possible pour juger la validité ou non du score. Consultez également les autres arbitres (le JCA notamment) qui peuvent être en position pour vous aider avant de signaler le résultat.

10.9 - Après chaque tenu

10.8.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions en balle morte des deux équipes.
2. Encouragez les joueurs à se relever avec précaution, à restituer la balle à un arbitre ou à la laisser au sol.
3. Vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte ou est proche et, selon le cas, faites le signal approprié.
4. Vérifiez si un ou des drapeaux ont été jetés et si c'est le cas :
 - a) Signalez temps mort (S3).
 - b) **[ARBITRE PRINCIPAL]**, Collectez les fautes qui ont été signalées et administrez-les selon les procédures du chapitre en question.
 - c) **[ARBITRE PRINCIPAL]**, Assurez-vous que le JM est bien informé.
 - d) **[JUGE DU CENTRE]**, rapportez toutes vos fautes appelées à l'arbitre principal.
 - e) Assurez-vous que toutes les pénalités ont été appliquées correctement.
 - f) **[JUGE DU CENTRE]**, assurez-vous que les arbitres de touche sont bien informés des pénalités et de leurs applications.
5. **[ARBITRE PRINCIPAL]**, Déterminez si une nouvelle série de tenus doit être attribuée, soit sur la base d'un signal d'un de vos collègues, soit sur votre propre analyse visuelle par rapport à la position de la balle ou après une mesure que vous avez demandée.
6. Vérifiez s'il n'y pas de joueurs blessés ou tout autre situation nécessitant l'arrêt du jeu.
7. **[AVEC L'ARBITRE EN CHARGE DE L'HORLOGE DE JEU]** Démarrez l'horloge de jeu lorsque cela est approprié, puis soyez prêt à gérer le signal d'avertissement des 10 secondes restantes, et jetez votre flag pour délai de jeu si le décompte arrivé à zéro avant que la balle ne soit mise en jeu.
8. Repérez les demandes de temps morts d'équipe.
9. Répétez tous les signaux faits par les autres arbitres (S3).
10. Aidez à relayer la balle actuelle ou une nouvelle au point d'avancée.
11. Placez vous-même la balle au point d'avancée si vous en êtes plus proche que le JM.
12. Vérifiez que les autres arbitres sont en position pour le tenu suivant avant de déclarer la balle prête à jouer.
13. **[JUGE DU CENTRE]**,

- a) Notez la position latérale de la balle avec votre 2ème indicateur de tenu.
- b) Restez au-dessus de la balle si personne n'est en position pour le prochain tenu.

10.9.b Positions initiales

1. Juste à la fin du tenu précédent, vous devez être proche du point d'avancée. Ceci dépendra bien sûr de l'action précédente.

10.9.c Réactions : déplacements et signaux

1. **[SI UNE HORLOGE VISIBLE DES 40 SECONDES EST UTILISEE]** Si vous êtes le marqueur, indiquez que la balle est morte avec le signal S7, sauf si un temps mort (S3), un score (S5 ou S6) ou une passe/*field goal* raté (S1) a été signalé avant (un seul signal suffit).
2. Si un drapeau a été jeté, suivez la procédure du chapitre 20. Si un temps mort d'équipe ou pour blessure a été demandé, suivez la procédure du chapitre 18. Si c'est la fin d'une mi-temps ou d'une période, suivez la procédure du chapitre 21.

3. **[JUGE DU CENTRE],**

- a) A la fin du jeu, observez les actions en balle morte pendant que vous dirigez vers le point de balle morte.
- b) Normalement, le juge de mêlée doit poser la balle si le jeu se termine derrière lui, vous (ou l'arbitre principal) devez poser la balle si il y a perte de terrain, un gain court ou une passe incomplète.
- c) ne vous en faites pas de qui doit poser la balle, l'arbitre le plus proche ou le mieux placé posera la balle. Les autres arbitres aideront au relai de la balle si besoin. Cependant, en cas de jeu rapide de l'attaque, no huddle, il est préférable de laisser l'arbitre principal gérer les remplacements de l'équipe A, et que ce soit le juge du centre ou le juge de mêlée qui gèrent la balle.
- d) l'arbitre ayant posé la balle s'en écartera dès que la balle est déclarée prête à jouer.
- e) Après avoir posé la balle, regarder l'arbitre principal afin de savoir si vous devez rester à proximité afin de gérer le snap ou si vous pouvez aller à votre position.
- f) Une fois la balle posée, positionnez-vous derrière et sur le côté du snappeur, afin de gérer le snap si besoin. Cette position vous permettra de pouvoir être dégagé des hommes de lignes et vous évitera de sauter par-dessus les pieds des joueurs ou de traverser la ligne offensive. Ceci vous place également en face ou sur le côté du passeur, ce qui lui indiquera que le snap ne peut être réalisé pour l'instant.
- g) Lorsque vous vous écarterez de la balle, faites-le en marche arrière en faisant toujours face à la balle, au passeur et à l'arbitre principal, en les gardant dans votre champ de vision. Ce qui vous permettra de garder le côté opposé sous surveillance et notamment le tackle (ce joueur étant votre clé principale après le snap et lors des passes).
- h) S'il y a un remplacement de dernière seconde, et que l'arbitre principal à les bras tendus latéralement (signal Sup36), indiquant que le snap ne peut avoir lieu, allez ou restez en position à côté du snappeur et demandez-lui de ne pas snaper la balle.
- i) Vous êtes le seul arbitre à aller sur la balle si nécessaire après que cette dernière ne soit déclarée prête à jouer.

4. **[AVEC L'ARBITRE EN CHARGE DE L'HORLOGE DE JEU]** Si une horloge des 40 secondes est démarrée suivant la règle :

- a) Si il y a des horloges dans le stade, vérifiez qu'elles ont démarré juste après la fin du jeu précédent.
- b) Si il n'y a pas d'horloges dans le stade, démarrez le décompte juste après la fin du jeu précédent

Placement de la balle pour le tenu suivant :

5. Aidez à relayer une balle au JM ou placez la vous-même au point d'avancée si vous en êtes plus proche que le JM.
6. Si vous placez la balle :
 - a) Prenez l'avance extrême d'un arbitre de touche et placez-la au point d'avancée.
 - b) Après une pénalité, une passe ratée, vérifiez avec le JM que le placement latéral de la balle est correct.

Préparation pour le tenu suivant :

7. [ARBITRE PRINCIPAL],

- a) Si vous êtes certain que la ligne à franchir a été atteinte, signalez premier tenu (S8) et assurez-vous que le JC l'a vu et que les chaineurs réagissent en fonction.
 - b) Si vous n'êtes pas certain que la ligne à franchir a été atteinte, allez au point de balle morte et prenez votre décision, sur votre propre analyse visuelle par rapport à la position de la balle ou ordonnez une mesure en répétant le signal de temps mort (S3) en vous frappant la poitrine. Assurez-vous que vos collègues sont informés de votre décision.
 - c) Assurez-vous que vous pouvez voir la balle, le JM et les arbitres de touche.
 - d) Vérifiez avec le JC le numéro du prochain tenu. Indiquez et annoncez le nouveau tenu et, si besoin (distance inhabituelle ou inattendue), la distance approximative à franchir pour un nouveau premier tenu. Il est suffisant d'utiliser les mots suivants : « court », « long », « dix », « 2 poteaux ».
 - e) Vérifiez que tous les autres arbitres (JM en particulier) sont près ou proches de leur position pour le tenu suivant et prêts à arbitrer.
 - f) Si nécessaire, vérifiez avec l'arbitre qui tient le chrono le statut de l'horloge.
8. Placez-vous pour le tenu suivant. Reculez si nécessaire pour garder la balle dans votre champ de vision. Ne la quittez pas du regard pour éviter le cas où le jeu démarre alors que vous ne regardez pas.

Balle prête à jouer

9. [ARBITRE PRINCIPAL],

a) SI LE DECOMPTE DES 40 SECONDES EST EN COURS

- i) Si la balle n'est pas prête à jouer après un décompte de 20 secondes :
 - (1) Signaler que l'horloge de jeu doit être remise sur 25 secondes ;
 - (2) Si cela se passe dans l'immédiat, procéder de la sorte :
 - Déclarez un temps mort (S3),
 - Signalez de nouveau que l'horloge de jeu doit être recalée sur 25 secondes, (Sup29), et continuer jusqu'à ce que l'horloge soit positionnée sur 25,
 - Quand la balle est prête à jouer, continuez comme ci-dessous.
- ii) Si le chrono doit démarrer à la balle prête à jouer, sifflez et signalez démarrage du chrono (S2). N'utilisez le sifflet que si nécessaire pour attirer l'attention de l'arbitre qui tient le chrono sur le terrain (ou l'opérateur de l'horloge du stade s'il y en a un) sait que le temps doit démarrer de manière différente en pareil cas.
- iii) Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de faire le signal balle prête à jouer

b) SI LE DECOMPTE DES 40 SECONDES N'EST PAS EN COURS

- i) Si l'horloge a été arrêtée pour une blessure, faites le signal Sup29 ou Sup30 pour indiquer si l'horloge doit être positionnée sur 25 ou 40 secondes.
 - ii) Si l'horloge doit démarre à balle prête à jouer, sifflez et signalez démarrage du chrono (S2).
 - iii) Si l'horloge doit démarrer au snap, sifflez et signalez balle prête à jouer (S1).
 - iv) **[xx0, à 4 arbitres]** Sauf si il y a une horloge visible, démarrer le décompte des 25 secondes lorsque vous signalez la balle prête à jouer.
 - v) Lorsque le retrait des 10 secondes est à réaliser, ou en situation de tactiques d'antijeu liées au temps, soyez certain que l'arbitre qui tient le chrono sur le terrain (ou l'opérateur de l'horloge du stade s'il y en a un) sait que l'horloge n'a pas démarré correctement.
- c) Si le stade est équipé d'une horloge de match et/ou d'horloges de jeu, vérifiez qu'elles ont été démarrées correctement.

Gestion du délai de jeu

10. [ARBITRE PRINCIPAL]

- a) **[xx1/xx2/xx3, de 5 à 8 arbitres]** Lorsque vous voyez le juge de champ arrière ou le juge de côté lever son bras, si l'équipe A n'est pas en position pour *snapper*, avertissez-la en

annonçant "10 secondes" ou "Jouez" ou "Time" lorsque vous ne savez pas exactement combien de secondes ont expirées.

- b) **[xx0, à 4 arbitres]**, Lorsqu'il reste approximativement 10 secondes, si l'équipe A n'est pas en position pour *snapper*, avertissez-la en annonçant "10 secondes" ou "Jouez" ou "Time" lorsque vous ne savez pas exactement combien de secondes ont expirées.

10.9.d Points techniques complémentaires

1. La priorité à la fin du précédent tenu est de se placer pour le suivant. Sauf en cas d'incident de jeu importants (tels que faute, conduite inappropriée, blessure ou rupture de la chaîne), votre routine ne doit pas être interrompue.
2. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Si l'équipe A fait des remplacements avant le snap imminent (en courant vers la LDM pendant un remplacement) :
 - a) Regardez si l'équipe B répond à cela,
 - b) Si besoin, ou en cas de doute après 2 à 3 secondes une fois que le remplaçant de l'équipe A soit entré sur le terrain, signalez (Sup36) **[3xx, 5-6C et 8 arbitres]** au juge du centre JCE, **[2xx, pas de JCE]**, au JM, de se placer sur la balle pour empêcher le *snap*.
 - b) Cessez le signal (Sup36) dès qu'il est évident que l'équipe B a terminé ses remplacements (ou n'en a effectué aucun).
3. **[ARBITRE PRINCIPAL]** Si l'équipe A tente de commencer le jeu rapidement, informez les deux équipes que la balle ne doit pas être "*snappée*" avant le coup de sifflet. Rejoignez rapidement votre position, indiquez au JM qu'il peut se placer à la sienne, vérifiez que les autres arbitres sont prêts et sifflez.
4. Si vous devez parler à un joueur (par exemple pour l'informer que son action ou son attitude est très proche d'une faute), il suffit de relayer le message via le JM ou JCA (pour un joueur de l'équipe B). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans un *huddle* d'équipe, sauf si c'est pendant un temps mort.
5. Maintenez votre concentration et pensez au jeu suivant.

11 - JUGE DE MÊLÉE

11.1 - Coups de pied libres

11.1.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant le CDP :

1. Soyez attentif au fait que l'AP a demandé à l'équipe de se placer en position de CDP court et allez-vous placer si c'est le cas.
2. Si le CDP a lieu après un score, contrôlez la minute d'interruption en démarrant votre chronomètre à partir du moment où l'AP signale le score à la tribune principale (Règle 3.3.7).
3. Comptez les joueurs de l'équipe qui botte et signalez votre décompte à vos collègues (un seul signal SUP 3,4 ou 24). Vérifiez les signaux de décompte de vos collègues et recomptez si votre propre décompte est différent.
4. Rappelez aux joueurs de compter le nombre de joueur de leur équipe si votre compte de vous ne certifie pas le nombre attendu.
5. Donnez la balle au botteur (ou laissez-la au milieu du terrain sur la ligne de retrait de l'équipe A si le botteur est en retard pour le CDP).
65. Donnez vos instructions au botteur, ce qui comprend :
 - a) ne pas botter la balle si celle-ci venait à tomber du support.
 - b) rappelez au botteur que ses coéquipiers ne doivent pas être à plus de 5 yards de la ligne de retrait
 - c) s'assurer qu'il a bien compris qu'il ne devait pas botter avant le coup de sifflet de l'AP
 - d) rappelez au botteur qu'il a 25 secondes pour mettre la balle en jeu après le coup de sifflet de l'AP
 - e) lui rappeler qu'il lui incombe de retirer le support du terrain à la fin de l'action.

Vous pouvez vous dispenser de ces instructions si vous êtes certain que le botteur se souvient de votre précédente instruction ou s'il n'est pas en position pour vous entendre.

7. Points à vérifier avant que la balle ne soit prête à jouer

- a) **[xx0, à 4 arbitres]**, Contrôlez les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que le personnel des équipes est bien à l'intérieur de leurs zones respectives.
- b) Assurez-vous que les chaînes (ainsi que les chaînes supplémentaires s'il y en a) et leur équipement sont positionnés largement en retrait et que l'équipement est placé sur le sol à l'extérieur des zones d'équipes et derrière les lignes de limites. Assurez-vous que les ramasseurs de balle soient également en position.
- c) Vérifiez qu'il y a au moins 4 joueurs de chaque côté du botteur, et demandez-leur de compter si ce n'est pas le cas.
- d) Repérez (quand vous êtes prêt) les signaux des arbitres situés sur les lignes de retrait des équipes vous indiquant qu'ils sont prêts, puis maintenez votre bras en l'air jusqu'à ce que la balle soit déclarée prête à jouer par l'AP, puis donnez la balle au botteur.
- e) **[xx1/xx2/xx3, de 5 à 8 arbitres]** Restez entre le botteur et la balle tant que l'AP n'a pas déclaré la balle prête à jouer
- f) Soyez toujours prêt à un CDP court.

Pendant le CDP :

8. **[xx0, à 4 arbitres]**, Observez si un CDP sort en touche sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit. Jugez quand est-ce qu'un joueur de l'équipe B touche la balle lorsqu'elle est en dehors des limites et que le joueur est proche d'une ligne de touche
9. Observez tout signal d'arrêt de volée et soyez prêt à juger toute gêne sur la possibilité de réceptionner le CDP.
10. Si vous êtes sur une ligne de retrait et si le CDP est court :
 - a) sachez où la balle bottée a touché le sol, et si elle est directement allé au sol ou si elle a parcouru une courte distance puis qu'elle a touché le sol.

- b) sachez où et par qui la balle a été touchée en premier.
 - c) observez les blocages illégaux de l'équipe A.
 - d) marquez tout point de touché illégal avec un *bean bag*.
 - e) **[xx0, à 4 arbitres]**, marquez le point de balle morte si vous êtes l'arbitre le plus proche et si la balle n'est pas ou peu remontée.
11. Signalez "le temps démarre" (S2) seulement si la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité.
 12. **[xx0, à 4 arbitres, SI LA BALLE EST REMONTEE]** Marquez le point d'avance extrême *seulement* le coureur est plaqué ou sort en touche à moins de 2 yds de la LEB de l'équipe A ou si le coureur vous dépasse.
 13. Jugez un TD éventuel sur la LEB de A.
 14. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) toutes les actions contre le botteur jusqu'à ce qu'une faute pour brutalité contre lui ne soit plus possible d'après la Règle,
 - b) touché illégal d'un CDP court,
 - c) infractions vis-à-vis de la ligne de retrait
 - d) les joueurs de l'équipe qui botte, autre que le botteur, étant au-delà des 5 yards de la ligne de retrait après que la balle ait été déclarée prête à jouer
 - e) **[xx0, à 4 arbitres]**, blocages par les 3 joueurs de l'équipe B les plus proches de vous au moment du CDP,
 - f) **[PAR AILLEURS]** blocages par le joueur du milieu de la première ligne de l'équipe B au moment du CDP,
 - g) blocs dans le dos et usage illégal des mains et saisies au point d'attaque,
 - h) blocages sous la ceinture,
 - i) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - j) coups à retardement après que la balle est morte,
 - k) tout joueur de A entrant sur le terrain après le CDP ou revenant sur le terrain après être sorti volontairement des limites.
 15. **[xx1/xx2/xx3, de 5 à 8 arbitres]**, Orientez l'arbitre le plus proche du point de sortie en touche vers celui-ci si la balle bottée est sortie des limites en vol.

11.1.b Positions initiales

CDP normaux :

1. **[xx0, à 4 arbitres]**, Après avoir donné vos instructions au botteur, allez-vous placer à l'extérieur de la touche, côté tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe B.
2. **[AUTRES EQUIPES]** Jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prête à jouer, restez entre le botteur et la balle pour l'empêcher de botter. Quand l'AP a sifflé, placez-vous légèrement à côté du botteur (si possible du côté de sa jambe de frappe), en vous assurant que vous ne gênez pas ses mouvements, et que vous soyez en position pour vérifier la distance des 5 yards vis-à-vis de ses coéquipiers.

CDP courts :

3. Jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prête à jouer, restez entre le botteur et la balle pour l'empêcher de botter. Quand l'AP a sifflé, placez-vous légèrement à côté du botteur (si possible du côté de sa jambe de frappe), en vous assurant que vous ne gênez pas ses mouvements.

CDP libres après un *safety* :

4. Quand un CDP libre est botté suite à une pénalité ou à un *safety*, les mêmes positions correspondantes doivent être prises, en descendant ou en remontant le terrain selon le cas.

11.1.c Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. Observez la balle avant le CDP et sifflez si elle tombe du support. Après que la balle soit tombée 2 fois du support, insistez auprès de l'équipe qui botte pour qu'elle utilise un placeur.
2. Si quoi que ce soit survient qui pourrait empêcher le coup d'envoi, sifflez, faites le signal de temps mort S3 et réglez le problème.

Pendant n'importe quel CDP :

3. Si vous observez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement en touche pendant le CDP, laissez tomber votre *bean-bag* ou votre casquette pour marquer sa sortie et votre drapeau si le joueur revient sur le terrain.
4. Si le temps doit démarrer quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu, signalez "le temps démarre" (S2) si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action.

Pendant un CDP long :

5. **[xx1/xx2/xx3, de 5 à 8 arbitres]**, Si le CDP sort en touche en vol, allez au point de départ du CDP et aidez les autres arbitres à repérer le point de sortie en utilisant les signaux appropriés (SUP17, SUP18 et SUP19).
6. **[xx0, à 4 arbitres]**, Descendez le terrain le long de la touche pendant que la balle est en vol. Pendant le retour, précédez la progression du coureur en le gardant encadré entre vous et l'arbitre du fond. Marquez le point de balle morte s'il est entre la ligne des 2 yards de l'équipe A et sa LEB ou si le coureur vous dépasse.
7. **[xx1/xx2/xx3, de 5 à 8 arbitres]**, descendez lentement le terrain avec les joueurs. Gardez-les tous devant vous (à l'exception du botteur s'il n'est pas menacé).
 - a) **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, Sur une longue course, écartez-vous du sens du jeu et restez loin des joueurs, laissez passer le porteur de balle, puis suivez le en continuant à arbitrer depuis l'extérieur du jeu.
 - b) **[xx1/xx2, de 5 à 6 arbitres]**, Sur une longue course, restez toujours devant les joueurs et soyez sur la LEB de A avant le coureur. Vous avez la responsabilité de la ligne de fond si elle était concernée par le jeu (par exemple en cas de perte de balle, fumble, près de la ligne d'en-but).
8. **[xx0, à 4 arbitres]**, Si la balle sort en touche dans votre zone, allez et restez au point de sortie, en jetant votre drapeau si nécessaire. Placez une balle à cet endroit et assurez-vous qu'un autre arbitre relaie une balle vers le Placeur.

Pendant un CDP court :

9. Maintenez une position d'où vous pourrez observer à la fois la balle et les blocages de l'équipe A.
10. Soyez particulièrement attentifs aux blocages effectués par les joueurs de l'équipe avant qu'ils ne soient autorisés à toucher la balle (Règle 6.1.12).
11. Sachez où et par qui la balle a été touchée en premier. Marquez tout point de touché illégal avec un *bean-bag* (Règle 6.1.3).
12. **[xx0, à 4 arbitres]**, Si vous êtes l'arbitre le plus proche quand la balle devient morte, signalez temps mort (S3) et marquez le point.

11.1.d Points techniques complémentaires

1. **[xx3, de 7 à 8 arbitres], A 7]** Si le CDP est long, déplacez-vous en angle vers le milieu du terrain, en favorisant la partie du terrain située du côté JCo/JC, en descendant le terrain. Le JCA et vous prenez chacun la responsabilité d'une moitié de terrain.
[xx1, en 5-6C arbitres], De la même façon, si un CDP court attendu est finalement long, déplacez-vous en angle vers le milieu du terrain, en favorisant la partie du terrain située du côté JC. Le JL et vous prenez chacun la responsabilité d'une moitié de terrain.

[xx2/xx33, de 5-6D à 8 arbitres], Restez au centre du terrain. Vous, le Jco et le JCh [xx2, de 5-6D arbitres], ou le JCA [xx3, de 7 à 8 arbitres], prenez chacun la responsabilité d'un tiers du terrain. Dans tous les cas, observez l'action devant le coureur de votre côté du terrain.

2. Ne vous occupez pas du support mais, après que la balle est morte et que toute action a cessé, assurez-vous qu'il a été retiré du terrain.

11.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

11.2.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro de tenu et la distance restante à parcourir pour un 1^{er} tenu, communiquez le tenu à vos collègues et vérifiez leurs signaux sur ce point. Vérifiez que le poteau indique le bon numéro. Ne laissez pas partir le jeu si vous avez un désaccord sur le numéro de tenu.
2. Comptez les joueurs de l'équipe A et signalez votre décompte à vos collègues (un seul signal SUP3, 4 ou 24). Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Vérifiez leurs signaux sur ce point et recomptez si votre propre décompte est différent. Essayez de faire vos signaux au moment où l'attaque casse son conseil, afin de pouvoir vous concentrer sur le reste des tâches à gérer. Trouver une routine avec l'AP afin de faire vos signaux de manière à ce que vous ayez le même tempo, et ne pas garder votre signal indéfiniment en attendant que le jeu démarre.
3. Observez les faux départs en général et des hommes de ligne intérieurs en particulier.
4. Observez les infractions vis-à-vis de la ligne de mêlée par l'équipe B qui pourraient déboucher sur un contact ou une réaction d'un joueur de l'équipe A.
5. Observez les permutations illégales (équipe A non complètement arrêtée et en position, non-respect de la seconde d'immobilité après des permutations de plus d'un joueur)
6. Observez la légalité du *snap*.
7. S'il y a une faute avant le *snap*, arrêtez toute action en sifflant de manière répétée et en signalant "temps mort" (S3).
8. Déterminez si le jeu est une passe ou une course en observant l'action initiale des hommes de ligne intérieurs. S'ils restent sur la ligne ou reculent, cela devrait être une passe ; s'ils avancent, un jeu de course est probable.
9. Soyez attentif à la distance à franchir pour obtenir une nouvelle série de façon à ne pas avoir à vous retourner vers la chaîne pour vérifier à la fin du jeu.
10. Observez les infractions aux remplacements de l'équipe A, par exemple :
 - a) les joueurs remplacés qui ne quittent pas le conseil dans les 3 secondes suivant l'entrée d'un remplaçant dans le conseil,
 - b) les remplaçants non sortis du terrain au moment du *snap*, (ne soyez pas trop technique)
 - c) les remplaçants qui entrent sur le terrain, communiquent, puis quittent le terrain.
11. Assurez-vous que l'équipe défensive n'utilise pas des mots ou signaux destinés à tromper l'adversaire qui se prépare à mettre la balle en jeu.
12. Notez les numéros des receveurs éligibles dans l'arrière-champ.
13. Observez la légalité de la formation, en particulier l'obligation d'avoir 5 joueurs numérotés de 50 à 79.
14. Observez l'équipement des joueurs et rappelez-leur d'attacher leur mentonnière ou de mettre leur protège-dents si nécessaire.

11.2.b Positions initiales

1. Prenez une position où vous pouvez voir la balle au moment du *snap* et les hommes de ligne intérieurs
2. Votre position normale de départ se situe dans l'arrière-champ défensif à environ 5 à 7, voir 10 yards, de la LDM. Vous pouvez être jusqu'à 10 yards de la ligne de mêlée si vous

constatez une attaque très supérieure à la défense, sans oublier que vous devrez gérer les hommes de ligne offensifs au-delà des 3 yards sur passe.

3. Modifiez régulièrement votre position pour éviter que les équipes ne puissent l'utiliser à leur avantage.
4. Soyez placé de manière à arbitrer sans gêner les joueurs.

11.2.c Réactions : déplacements et signaux

1. Si les joueurs défensifs ajustent leurs positions, assurez-vous de toujours voir la balle et les hommes de ligne intérieurs.
2. Soyez suffisamment à l'écart de la trajectoire des joueurs défensifs.
3. Si l'équipe A est en formation de CDP de mêlée, rappelez verbalement aux joueurs de B de ne pas charger le "*snappeur*".
4. Si une faute intervient avant le *snap*, sifflez, jetez votre drapeau et signalez temps mort (S3). Discutez avec les arbitres de touche concernant la faute (sauf s'il n'y a absolument aucun doute sur sa nature) et informez l'AP.
5. Si un homme de ligne bouge avant le *snap*, s'il a pu être menacé par le mouvement d'un joueur défensif, discutez avec le JC et JL près du point d'avancée.

11.2.d Points techniques complémentaires

Les raisons de changer (ou non) votre position initiale :

1. Plus le niveau de jeu est élevé et plus les joueurs sont rapides, plus votre position doit être reculée et écartée. **[[xx2/xx3, de 5-6D à 8 arbitres]**, vous pouvez prendre une position jusqu'à 10 yards si vous vous y sentez à l'aise (sauf sur les jeux à proximité de la LEB pendant lesquels vous devez être capable d'atteindre rapidement la LDM pour juger de la légalité de la passe).
2. Soyez plus reculé et écarté si votre déplacement est susceptible d'être ralenti par votre propre condition physique ou celle du terrain (boue ou surface dégradée).
3. Il n'est pas nécessaire de se placer par rapport à l'AP.

Signal du décompte des joueurs :

4. Le dernier moment pour faire le signal est quand le conseil de l'équipe offensive se sépare (mais il peut et devrait être fait le plus tôt possible).

11.3 - Jeux de course

11.3.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez l'action autour et devant le coureur. Les premiers blocs étant les plus importants, le reste est laissé en responsabilité des JL et JC, sauf si cela est flagrant et / impactant pour le résultat du jeu.
2. Observez toute balle lâchée si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action et marquez le point avec un *bean bag*.
3. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier;
 - a) blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque, spécialement commises par les hommes de ligne intérieurs,
 - b) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - c) coups à retardement après que la balle soit morte.

11.3.b Réactions : déplacements et signaux

1. Si l'action se dirige vers vous, déplacez-vous latéralement pour vous écarter de l'action et laisser les joueurs vous dépasser.
2. Si le jeu est entre les *tackles*, votre première responsabilité est de couvrir l'action des joueurs au point d'attaque, puis autour du coureur et finalement derrière la balle lors de longues courses.

3. Si le jeu se déplace vers un côté du terrain, tournez et déplacez-vous de façon à garder le coureur et ses bloqueurs dans votre champ de vision. Ne vous déplacez pas trop loin vers la balle, afin d'éviter d'être dans la trajectoire du coureur lorsqu'il est à champ ouvert, mais allez suffisamment en profondeur pour ne pas être en retard si le jeu prend atteint finalement une touche.
4. **[xx0, à 4 arbitres]**, Vous serez probablement le 2^{ème} arbitre le plus proche au point de sortie en touche après une longue course. Déplacez-vous latéralement suffisamment loin pour atteindre rapidement la touche si l'action le nécessite ou si votre présence peut être utile pour prévenir une situation délicate.
5. Ne sifflez que lorsque l'avance extrême du coureur prend fin directement sous vos yeux, les arbitres de touche étant masqués. Prenez l'avance extrême exacte des arbitres de touche.

11.3.c Points techniques complémentaires

1. Ne sifflez pas si le coureur vous tourne le dos ou si votre vision est gênée par d'autres joueurs (ou arbitres) - il a pu lâcher la balle sans que vous ne puissiez le voir. Voyez le cuir ! Soyez certain que la balle est bien morte.
2. S'il y a un empilage, signalez temps mort (S3), dirigez-vous vers l'empilage et aidez à déterminer quelle équipe est en possession de la balle.
3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux. Il vous incombe particulièrement d'observer l'action à proximité immédiate des arbitres de touche, car ceux-ci sont concentrés sur le point d'avance extrême.

Types particuliers de jeux de course :

4. Lors des courses dans la ligne, si le coureur est repoussé en arrière après avoir vu sa progression vers l'avant stoppée, encouragez les joueurs à ne pas se joindre à l'empilage déjà formé.
5. Si le jeu se termine à proximité de la ligne à atteindre, aidez les juges de touche en leur transmettant la balle pour qu'ils puissent marquer le point exact de balle morte.

11.4 - Jeux de passe

11.4.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Restez hors de la trajectoire des joueurs, en particulier les receveurs effectuant un tracé croisé dans votre zone.
2. Jugez si la passe est réceptionnée ou ratée quand le receveur vous fait face.
3. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) receveurs inéligibles au-delà de la zone neutre,
 - b) **[xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres, EN SITUATION DE COUVERTURE DE LA LEB]** passes illégales parce que le coureur a franchi la zone neutre,
 - c) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque par les hommes de ligne et arrières protégeant le passeur, et en particulier le centre et les guards, et **[2xx, pas de JCE]**, le tackle positionné du côté de l'AP
 - d) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - e) coups à retardement après que la balle est morte,
 - f) gênes de passe défensives flagrantes, mais seulement si vous avez vu toute l'action.
4. **[xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres OU EN SITUATION DE COUVERTURE DE LA LEB]** Sachez si une passe avant a touché en premier quoi que ce soit dans ou en deçà de la ZN et signalez balle touchée (S11) si c'est le cas.
5. Informez l'AP si la passe a été lancée dans une zone dans laquelle il n'y avait pas de receveur éligible ou si la passe n'a clairement pas franchi la ZN.

Dès que la passe est réussie, appliquez les mêmes priorités que lors d'un jeu de course (cf ci-dessus).

11.4.b Réactions : déplacements et signaux

1. Avancez vers la LDM

- a) [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres OU EN SITUATION DE COUVERTURE DE LA LEB] Avancez rapidement vers la LDM. Sauf lors de passes rapides ou lorsque vous êtes gêné par des joueurs, vous devez être sur la LDM avant que la passe ne soit lancée.
 - b) [xx2/xx3, de 5-6D à 8 arbitres EN DEHORS DES SITUATIONS DE COUVERTURE DE LA LEB] Avancez en direction de la LDM, mais il n'est pas indispensable d'aller jusqu'à celle-ci. Repérez les 3 yards au-delà de la LDM pour identifier les hommes de ligne allant au-delà sur un jeu de passe.
 - c) Ce déplacement vous retire du jeu en tant que cible, libère la zone juste au-delà de la ZN pour des passes courtes et vous permet de repérer les joueurs inéligibles au-delà de la ZN.
2. Une fois que la passe a été lancée, tournez-vous le plus rapidement possible et observez la fin de la passe : les blocs sur la ligne de mêlée n'étant plus impactant sur le résultat du jeu. En cas de snap à proximité de la ligne d'en-but de B (5 à 7 yards) le JM se retournera moins rapidement pour surveiller l'action sur la ligne de mêlée, les JC et JL ayant décrochés. Signalez passe incomplète S10 si vous voyez la balle toucher le sol avant que le receveur n'en ait le contrôle.
3. Si une course suit la réception, réagissez comme vous le feriez lors d'un jeu de course (cf ci-dessus).

11.4.c Points techniques complémentaires

1. Une fois que la passe a été lancée, votre priorité absolue est de voir la fin de la passe. Il n'est pas nécessaire de rester focalisé sur les blocages sur la LDM : l'AP repérera les fautes personnelles, sachant que les saisies dans l'arrière-champ après que la balle a été lancée n'ont normalement plus d'influence sur le jeu.
2. Si la passe est ratée après avoir été lancée dans une zone inoccupée par un receveur éligible ou si elle n'a pas franchi la ZN (déclenchée en dehors de la *tackle box*), allez rapidement vers l'AP pour l'en informer. S'il y AVAIT un receveur dans la zone et si vous pensez que l'AP n'en était pas conscient, allez vers lui en pointant le joueur concerné. Il est également permis de lui indiquer verbalement "le numéro 34 était dans la zone de la passe" (par exemple).
3. Si vous voyez que la balle a été touchée, utilisez le signal (S11). Ce signal sera utilisé normalement lors des passes touchées dans l'arrière-champ offensif, mais ce peut aussi être le cas lorsque la balle est touchée de manière non évidente (pour les spectateurs) au-delà de la ZN. Il n'est pas nécessaire de signaler lorsque la balle a été touchée de manière évidente, aux yeux de tous (par exemple, rabattue au sol par un homme de ligne défensif).
4. Si vous voyez que la passe est réussie, allez vers le receveur sans faire de signal. Si vous n'êtes pas certain, allez vers le receveur et regardez les arbitres proches de la zone de réception. S'ils signalent passe ratée (S10), répétez le signal une fois pour confirmer que vous l'avez vu.
5. Si le jeu se termine à proximité de la ligne à atteindre, aidez les juges de touche en leur transmettant la balle pour qu'ils puissent marquer le point exact de balle morte.

11.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

11.5.a Priorités (en ordre décroissant)

Mêmes priorités que lors de n'importe quel jeu en mêlée, plus :

1. Soyez prêt à aider les arbitres de touche pour juger l'avance extrême, les balles lâchées ou la pénétration dans la LEB si leur vision est masquée.

11.5.b Positions initiales

1. Prenez une position légèrement plus rapprochée de la ZN que pour les autres jeux en mêlée, à condition de ne pas gêner les joueurs. Attention à ne pas être sur la LEB et de boucher la vue des arbitres de touche.

11.5.c Réactions : déplacements et signaux

1. Prenez une position claire et proche de la zone neutre, en vous assurant de ne pas être sur la route des joueurs. Attention à ne pas être sur la LEB et de boucher la vue des arbitres de touche.
2. Si la vision des arbitres de touche est masquée, et si vous êtes absolument sûr, vous pouvez :
 - a) si vous êtes déjà dans la zone d'en-but, restez y et regardez l'arbitre concerné par le jugement jusqu'à ce qu'il croise votre regard, et attendez qu'il fasse le signal de touchdown S5.
 - b) si l'arbitre n'est pas très expérimenté, faire un signal discret pour communiquer ce que vous avez vu. Avant de signaler quoi que ce soit, établissez un contact visuel avec les arbitres de touche pour vous assurer qu'ils ne feront pas un signal contraire au vôtre. Utilisez le signal SUP 25 vers l'arbitre de touche concerné seulement si vous êtes certain que toutes les conditions nécessaires pour un *touchdown* ont été remplies.
 - c) si vous êtes certain qu'il n'y a pas de score, sortez de la zone d'en-but et regardez l'arbitre concerné par le jugement jusqu'à ce qu'il croise votre regard, et attendez qu'il donne l'avance extrême.

N'essayez pas de faire le travail des arbitres de touche à leur place.

11.6.d Points techniques complémentaires

1. Il est bien convenu que le JM ne signale jamais *touchdown* (S5) lui-même. Les exceptions possibles sont :
 - a) si un juge de touche est tombé au sol ou est totalement hors de position et incapable de communiquer sa décision
 - b) lors des retours de CDP libres.
2. Si un doute quelconque subsiste sur un score, prenez part à la consultation avec les membres de l'équipe d'arbitrage. Il est possible que vous ayez des informations utiles à apporter.
3. Dans des situations de 3^{ème} ou 4^{ème} tenu avec courte distance à franchir, traitez la ligne à atteindre comme vous le feriez pour la LEB.

11.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

11.6.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui tant que vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Observez toute balle lâchée si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action et marquez le point avec un *bean bag*.
3. Observez toute passe avant illégale, tout particulièrement lorsque vous êtes au même niveau -ou presque- que le porteur de balle.
4. Observez les blocages par les joueurs dans votre zone devant et autour du coureur, en particulier :
 - a) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque,
 - b) blocage illégal sous la ceinture n'importe où sur le terrain,
 - c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - d) transmission illégale vers l'avant,
 - e) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules,
 - f) coups à retardement après que la balle est morte.

5. Observez toute transmission ou passe arrière si vous êtes l'arbitre le plus proche ou celui avec la meilleure vision de l'action et marquez le point avec un *bean bag*.

11.6.b Réactions : déplacements et signaux

1. Ecartez-vous de la progression des joueurs.
2. Avancez vers la LEB de A en restant à l'écart du jeu. Laissez le coureur vous dépasser mais continuez à observer l'action autour de lui.
3. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal.
4. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez, signalez temps mort (S3), puis premier tenu (S8) pour indiquer quelle équipe est en possession. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.

11.6.c Points techniques complémentaires

1. Ne vous approchez pas trop du jeu. Ecartez-vous si nécessaire pour conserver une position sécurisée sur le terrain.

11.7 - Dégagements (*punts*)

11.7.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que lors de n'importe quel jeu en mêlée (cf. ci-dessus), plus :

1. Notez mentalement les joueurs qui sont une exception à la règle de la numérotation et, pendant le tenu, vérifiez qu'ils ne vont pas au-delà de la ZN si une passe avant franchit celle-ci.
2. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) toute action contre le "*snappeur*" qui serait "brutalité",
 - b) avant le CDP, usage illégal des mains et saisies par les arrières et hommes de ligne protégeant le botteur, spécialement par le receveur écarté et/ou le *wing back* côté AP,
 - c) pendant le CDP, usage illégal des mains et saisies contre les joueurs de A qui tentent de descendre au-delà de la ZN
 - d) blocages sous la ceinture,
 - e) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - f) violences non nécessaire loin du jeu
 - g) coups à retardement après que la balle est morte,
 - h) formations illégales
3. Soyez prêt à un *snap* raté ou un CDP contré en adoptant les priorités relatives aux passes, courses ou retours selon le cas.
4. Sachez si un CDP court a touché le sol, un joueur ou un arbitre au-delà de la zone neutre

Pendant le retour, appliquez les mêmes priorités que lors des retours (cf. ci-dessus).

11.7.b Positions initiales

1. Placez-vous comme pour un tenu normal, en vous assurant que vous avez une vue dégagée du "*snappeur*". Vous pouvez être jusqu'à 10 yards de la ligne de mêlée, sans oublier que vous devrez gérer la ligne de mêlée en cas de feinte.

11.7.c Réactions : déplacements et signaux

1. Gardez une position d'où vous pourrez observer la charge initiale, vérifier les blocages de l'attaque et l'action des joueurs défensifs.
2. Soyez particulièrement attentif aux actions par et contre le "*snappeur*", ainsi qu'aux saisies et croche-pieds de la défense visant à empêcher les joueurs offensifs de descendre au delà de la ZN.

3. [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres], Lors de CDP courts ou partiellement contrés et devant vous, soyez prêt à juger toute gêne de réception éventuelle et surveillez les arrêts de volée.
4. Ne vous retournez pas pour observer un long CDP. Restez focalisé sur les joueurs dans votre secteur.
5. Lorsque les joueurs vous dépassent, tournez-vous et déplacez-vous rapidement dans la même direction.
6. Si le jeu se transforme en course ou passe, réagissez comme vous le feriez normalement pour ce type de jeu.

11.7.d Points techniques complémentaires

1. Soyez particulièrement vigilant à vérifier le nombre correct de joueurs de l'équipe A. Il y a souvent plus de confusion dans les équipes lors des dégagements que lors de tout autre type de jeu.
2. Si vous le pouvez, aidez l'AP à déterminer si le joueur de B qui contacte le botteur est également celui qui a bloqué le CDP.

11.8 - Tentatives de *field goal* et de transformation

11.8.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que lors de n'importe quel jeu en mêlée (cf. ci-dessus), plus :

1. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - a) toute action contre le "*snappeur*" qui serait "brutalité",
 - b) usage illégal des mains et saisies par les arrières et hommes de ligne protégeant le botteur, spécialement par le receveur écarté et/ou le *wing back* côté AP ou [xx3, de 7 à 8 arbitres] côté tribune principale de la formation,
 - c) joueurs défensifs tentant de contrer illégalement le CDP (restrictions concernant la défense),
 - d) blocages sous la ceinture,
 - e) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - f) joueurs frappant leurs adversaires avec le genou,
 - g) coups à retardement après que la balle est morte,
 - h) formations illégales.
2. Après le CDP, continuez à surveiller les joueurs jusqu'à ce qu'ils soient totalement séparés. Ne vous retournez pas pour voir le résultat du CDP, ne répétez pas les signaux des autres arbitres jugeant le résultat, n'écrivez pas le score, n'allez pas chercher une nouvelle balle, ne faites rien d'autre que d'observer les joueurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus le moindre risque de problèmes.
3. Soyez prêt à un *snap* raté ou un CDP en adoptant les priorités relatives aux passes, courses ou retours selon le cas.

En cas de retour lors du FG, appliquez les mêmes priorités que lors des retours (cf. ci-dessus).

11.8.b Positions initiales

1. Placez-vous comme pour un tenu normal, en vous assurant que vous avez une vue dégagée du "*snappeur*".

11.8.c Réactions : déplacements et signaux

1. Gardez une position d'où vous pourrez observer la charge initiale, vérifier les blocages de l'attaque et l'action des joueurs défensifs.
2. Soyez particulièrement attentif aux actions par et contre le "*snappeur*".
3. Faites-vous entendre pour prévenir les coups bas.

4. [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres] Avancez sur la LEB au cas où une course ou une passe se développe dans la partie du terrain située du côté du JL et si celui-ci ne s'y trouve pas.
5. Quand la tentative est terminée, démarrez le temps pour la minute d'interruption avant le prochain CDP d'engagement.

11.8.d Points techniques complémentaires

1. Soyez prêt à un CDP contré et à sa récupération et sa remontée. En cas de feinte, basculez sur une couverture de course ou passe normale.
 - a) Si le jeu se transforme en course ou passe, réagissez comme vous le feriez normalement pour ce type de jeu.
 - b) [xx0/xx1, de 4 à 5-6C arbitres] Soyez sur la LEB avant le coureur particulièrement lors d'un jeu qui se développe du côté du JL.
 - c) Soyez attentif aux numéros des maillots des receveurs éligibles.
2. Faites le signal de balle touchée (S11) seulement si le coup de pied est touché (mais pas pour un touché contraint) par l'équipe B au-delà de la zone neutre.

11.9 - Après chaque tenu

11.9.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions en balle morte des deux équipes.
2. Encouragez les joueurs à se relever avec précaution, à restituer la balle à un arbitre ou à la laisser au sol.
3. Vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte ou est proche et, selon le cas, faites le signal approprié.
4. Vérifiez si un ou des drapeaux ont été jetés et si c'est le cas :
 - a) Signalez temps mort (S3),
 - b) Rapportez toutes les fautes que vous avez signalées à l'AP,
 - c) Sachez quelles fautes ont été signalées par vos collègues,
 - d) Aidez l'AP à administrer les pénalités, en vous assurant qu'il propose les options adaptées (si besoin) ou prend la décision correcte si le choix est évident,
 - e) Assurez-vous que toutes les pénalités ont été appliquées correctement.
 - f) Assurez-vous que les juges de touche, JI et JC, sont bien informés de la faute et son application
5. Vérifiez s'il n'y pas de joueurs blessés ou tout autre situation nécessitant l'arrêt du jeu.
6. Repérez les demandes de temps morts d'équipe, et qu'elles soient demandées par les personnes adéquates et en charge de les demander.
7. Contrôlez la durée des temps morts.
8. Répétez tous les signaux faits par les autres arbitres (S3).
9. Aidez à relayer la balle actuelle ou une nouvelle au point d'avancée.
10. Placez vous-même la balle au point d'avancée ou relayer-la à l'AP s'il en est plus proche.
11. Mémorisez le placement latéral de la balle en utilisant un élastique ou tout autre système.
12. Restez sur la balle si tous les autres arbitres ne sont pas en position pour le tenu suivant. [3xx, 5-6C et 8 arbitres], ceci est de la responsabilité première du juge du centre, JCE, mais s'il ne peut le faire, vous devez être prêt à le faire.

11.9.b Positions initiales

1. Juste à la fin du tenu précédent, vous devez être placé de façon à observer le point de balle morte et l'action autour. Ceci dépendra bien sûr du déroulement de l'action précédente.

11.9.c Réactions : déplacements et signaux

1. [SI UNE HORLOGE VISIBLE DES 40 SECONDES EST UTILISEE] Si vous êtes le marqueur, indiquez que la balle est morte avec le signal S7, sauf si un temps mort (S3), un score (S5 ou S6) ou une passe/field goal raté (S10) a été signalé avant : un seul signal suffit.

2. Si un drapeau a été jeté, suivez la procédure du chapitre 20. Si un temps mort d'équipe ou pour blessure a été demandé, suivez la procédure du chapitre 18. Si c'est la fin d'une mi-temps ou d'une période, suivez la procédure du chapitre 21.
3. A la fin du jeu, déplacez-vous pour aider les autres arbitres et surveiller les joueurs en situation potentiellement explosive.
4. Si le jeu se termine dans le terrain, dirigez-vous rapidement, mais en vous assurant de votre propre sécurité, vers le point de balle morte pour aider le marqueur.
5. Si le jeu se termine en touche, dirigez-vous rapidement vers la ligne de touche pour aider les arbitres à surveiller les joueurs ou à vous procurer une nouvelle balle.
6. Lors d'une passe avant incomplète, assurez-vous que l'action autour de la fin de la passe est terminée (dirigez-vous rapidement pour couvrir celle-ci si nécessaire), puis dirigez-vous rapidement pour récupérer, relayer ou placer la balle selon le cas.

Placement de la balle pour le tenu suivant :

7. Aidez à séparer les joueurs regroupés autour du point de balle morte.
8. Coordonnez vos efforts avec les autres arbitres pour amener une balle au point d'avancée (cf. Section 6.8).
9. En situation de jeux accélérés et si le temps tourne, allez chercher la balle là où elle se trouve (sauf si l'AP est plus près de manière évidente).
10. S'il y a une pénalité nécessitant que des options soient proposées à l'un ou aux 2 capitaines, récupérez les capitaines et approchez-vous de l'AP. Ecoutez l'AP expliquer les options.
11. En appliquant la pénalité, gardez la balle en main plutôt que de la laisser au point de balle morte.
12. Si vous placez la balle :
 - a) Prenez l'avance extrême d'un arbitre de touche et placez-la au point d'avancée. Après une passe avant ratée, une pénalité, etc, vérifiez que le placement latéral de la balle est correct.
 - b) En plaçant la balle au sol, placez les lacets côté sol s'il y a le moindre risque qu'elle puisse rouler.
 - c) Faites face à l'arbitre qui indique l'avance extrême et non à une LEB lorsque vous la placez.
 - d) Ne retardez pas le placement de la balle sur le sol sauf si les conditions météorologiques sont mauvaises et vous obligent à garder la balle sèche.

Préparation pour le tenu suivant :

13. Après chaque jeu lorsque vous avez placé la balle, vérifiez que toutes les conditions suivantes sont respectées et ne restez sur la balle que si elles ne le sont pas :
 - a) Le poteau indicateur est au proche du point d'avancée ou en place,
 - b) La défense n'est pas prête à jouer (cad sur le terrain et quasiment en formation),
 - c) La défense a la possibilité de faire des remplacements pour s'adapter si l'attaque effectue des remplacements rapides et se précipite vers la LDM. Ne laissez jamais l'attaque bénéficier d'une telle situation. Cela est terminé une fois que le dernier remplaçant est en position ou proche de l'être.
 - d) Tous les autres arbitres sont en position pour le tenu suivant et font face à la balle.
 - e) L'AP est prêt à déclarer la balle prête à jouer (communiquez par contact visuel avec lui ou en annonçant "prêts").
14. Si vous n'avez pas placé la balle et si toutes les conditions ci-dessus sont respectées, il n'est pas nécessaire d'aller sur la balle et d'y rester. Allez directement à votre position. Cependant si une seule des conditions ci-dessus n'est pas respectée, restez sur la balle jusqu'à ce qu'elle le soit.
15. S'il y a un arrêt de jeu, restez sur la balle jusqu'à ce que l'origine de cet arrêt a pris fin, par exemple :
 - a) le temps mort est terminé (ou les 2 équipes sont clairement prêtes à jouer),

- b) l'AP a terminé son annonce de pénalité,
 - c) le joueur blessé a quitté le terrain,
 - d) la chaîne est revenue en place après une mesure,
 - e) toute autre raison justifiant l'arrêt du jeu a pris fin
16. Si l'équipe A est déjà en formation ou sur le point de l'être, ne tournez pas le dos à la balle pour éviter le cas où le jeu démarre sans que vous ne regardiez.
 17. Assurez-vous de connaître le statut de l'horloge et que l'AP le connaît également. Si le jeu précédent était une passe ratée, confirmez le résultat à l'AP dans le cas où il n'aurait pas vu la fin du jeu.
 18. Les conditions météorologiques ou le terrain (pluie, vent ou boue) peuvent vous contraindre à rester au point d'avancée, balle à la main jusqu'à ce que le "*snappeur*" quitte le *huddle*.
 19. Vérifiez que l'équipement des joueurs est conforme à la Règle. Vérifiez visuellement celui des joueurs qui entrent en jeu.

11.9.d Points techniques complémentaires

1. La priorité à la fin du précédent tenu est de se placer pour le suivant. Sauf en cas d'incident de jeu importants (tels que faute, conduite inappropriée, blessure ou rupture de la chaîne), votre routine ne doit pas être interrompue.
2. **[2xx, pas de JCE]** Si l'équipe A fait des remplacements pendant que le *snappeur* est en place, ou en mouvement vers sa position (en courant vers la LDM pendant un remplacement) :
 - a) Placez-vous sur la balle pour empêcher l'équipe A de la "*snapper*". Empêchez-la de "*snapper*" tant que l'équipe B n'a pas eu l'opportunité de réagir au remplacement (normalement dans les 3 secondes).
 - b) Lorsque l'équipe B a terminé ses remplacements (ou n'en a effectué aucun), l'AP cessera le signal (Sup36). A ce moment-là, informez le "*snappeur*" qu'il ne doit pas "*snapper*" avant d'avoir obtenu votre autorisation verbale. Si le *snap* a lieu avant votre autorisation, l'équipe A sera pénalisée pour retard de jeu.
3. **[2xx, pas de JCE]** Si l'équipe A tente de commencer le jeu rapidement, ne quittez pas la balle avant que l'AP ne soit positionné et qu'il vous fasse signe de vous positionner à votre tour.
4. **[3xx, en 5-6C et 8 arbitres]** Restez sur votre position initiale, sauf si le CJ ne réagit pas, et dans ce cas, faites ce que vous devriez comme en équipe à 7, 6, 5 ou 4.
5. Si l'AP oublie le signal balle prête à jouer, rappelez le lui immédiatement.
6. Si l'AP déclare la balle prête à jouer lorsque l'équipe A est en position sur la LDM, et que vous êtes toujours sur la balle, rappelez-lui discrètement de vous laisser plus de temps pour aller à votre propre position avant de faire son signal.
7. **[xx0, à 4 arbitres]** Si le stade est équipé d'une horloge de match et/ou d'horloges de jeu, vérifiez qu'elles ont été démarrées correctement.
8. Si vous devez parler à un joueur (par exemple pour l'informer que son action ou son attitude est très proche d'une faute), il suffit de relayer le message via l'AP (pour un joueur de l'équipe A). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans un *huddle* d'équipe, sauf si c'est pendant un temps mort.
9. Maintenez votre concentration et pensez au jeu suivant.

12 - JUGE DE CHAÎNE ET JUGE DE LIGNE : ARBITRAGE A 4 OU A 5 OU 5-6C

12.1 - Coups de pieds libres

12.1.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant le coup de pied :

1. Soyez attentif à toute instruction de l'AP, si du fait de l'évolution du match, un CDP court est prévisible, l'AP indiquera aux arbitres de prendre leurs positions de CDP court.
2. **POUR LE JL, et [3x1, en 5-6C arbitres] le JC,** compter l'équipe B et signaler votre compte aux collègues (Sup 3, 4 ou 24). Observez leur compte et recomptez en cas de désaccord. Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement.
3. **[2xx/2x1, de 4 à 5 arbitres] le JC,** compter l'équipe A et signaler votre compte aux collègues (Sup 3, 4 ou 24). Observez leur compte et recomptez en cas de désaccord.
4. Rappelez aux joueurs de recompter leurs équipiers si vous n'êtes pas certain du compte.
5. Contrôlez les points d'avant snap :
 - a) les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que les équipes sont bien à l'intérieur de leurs zones d'équipe.
 - b) Assurez-vous que les chaînesurs (ainsi que l'équipe de chaîne supplémentaire, s'il y en a une) sont bien en dehors du chemin et que les chaînes et le poteau indicateur sont bien posés au sol, à l'extérieur des zones d'équipe et derrière les lignes de limite. Assurez-vous que les ramasseurs de balle soient en place.
 - c) Si vous êtes positionné sur une ligne de retrait, vérifiez que tous les joueurs de A sont bien entre les lignes de 9 yards (Règle 6.1.2) et que personne d'autre que le botteur ne soit à plus de 5 yards derrière la balle.
 - d) Maintenez votre main en l'air (S7) jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prêt à jouer, seulement si toutes les conditions sont remplies, et que vos collègues sont en position, et particulièrement le JM.
 - e) Baissez votre main si votre zone n'est plus prête ou dégagée avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer. Sifflez et faites le nécessaire pour que la zone redevienne claire et propre pour reprendre le jeu.
6. Soyez très attentifs aux CDP courts.

Pendant le coup de pied

7. Observez si le CDP est sorti en touche sans qu'il ne soit touché par l'équipe qui reçoit. Jugez si un joueur de l'équipe B touche la balle.
8. Observez les éventuels signaux d'arrêt de volée et soyez prêt à sanctionner toute gêne de réception du CDP.
9. Si vous êtes sur une ligne de retrait, et que le CDP est court :
 - (a) Sachez où et par qui la balle a été touchée en premier.
 - (b) Si vous êtes positionné sur la ligne de retrait de l'équipe B, sachez si la balle a franchi cette ligne.
 - (c) Observez les blocs illégaux de l'équipe A.
 - (d) Marquez tout point de touché illégal avec le bean bag.
 - (e) Marquez le point de balle morte si vous êtes l'arbitre le plus proche et si il n'y a pas de retour ou en cas de petite course.
10. Signalez "le temps démarre" S2 seulement quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité
11. **POUR LE JL, et [3x1, en 5-6C arbitres] le JC :**
 - (a) Jugez si la balle devient morte dans la ZEB ou non.

- (b) Marquez l'avance extrême ou le point de sortie si la balle devient morte de votre côté du terrain. Cette responsabilité est étendue jusqu'aux 2 yards de l'équipe A.
 - (c) Marquez le point avec votre bean bag pour toute passe arrière ou perte de balle (fumble) dans votre zone.
12. **[2xx/2x1, de 4 à 5 arbitres] le JC,**
- (a) Marquez le point de balle morte uniquement si le porteur de balle est mis au sol ou sort en touche dans les 2 yards de l'équipe A. Si le coureur vous dépasse, vous êtes également responsable de la ligne de touche entièrement jusqu'à la LEB de l'équipe A.
 - (b) Soyez prêt à juger un essai sur la ligne d'en-but de l'équipe A.
13. Observez les fautes dans votre zone, et particulièrement :
- (a) Les touchés illégaux sur CDP court.
 - (b) Les infractions sur votre ligne de retrait pour le JL (lors des coups de pieds courts).
 - (c) Les blocs dans le dos illégaux et usage² illégal des mains et saisies au point d'attaque.
 - (d) Les blocages sous la ceinture.
 - (e) Les formations de murs illégaux.
 - (f) Les fautes concernant la sécurité des joueurs comme les saisies de la grille, les croche-pieds, les blocages en tenaille.
 - (g) Les coups à retardement après que la balle est morte.
 - (h) Tout joueur de l'équipe qui botte qui entre dans le terrain après que le CDP soit donné, ou qui sort volontairement des limites pendant le CDP.

12.1.b Positions initiales

CDP normal :

1. Si le CDP a lieu après un score, allez-vous placer à votre position en suivant la touche, en vous assurant au passage que l'équipe située de votre côté est avertie de l'écoulement de la minute d'interruption (Règle 3.3.7).
2. **JL UNIQUEMENT**, placez-vous sur la LEB de l'équipe B à l'extérieur de la touche, côté tribune principale.
3. **JC UNIQUEMENT /**
 - a) **[2xx/2x1, de 4 à 5 arbitres]**, prenez position à l'extérieur de la touche côté opposé à la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe B
 - b) **[3x1, en 5-6C arbitres]**, placez-vous sur la LEB de l'équipe B à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.

CDP court :

4. **JC UNIQUEMENT**,
 - a) **[2xx/2x1, de 4 à 5 arbitres]**, prenez position à l'extérieur de la touche côté opposé à la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe B.
 - b) **[3x1, en 5-6C arbitres]**, déplacez-vous vers la ligne de retrait de l'équipe B à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.
5. **JL UNIQUEMENT**
Déplacez-vous à l'extérieur de la touche du côté de la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe B.

CDP après un safety ou une pénalité :

6. Lorsqu'un CDP doit avoir lieu après un safety ou une pénalité, les mêmes positions correspondantes doivent être présent, en vous positionnant en fonction de la ligne du CDP, en montant ou descendant le terrain selon le cas.

12.1.c Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. Si quoi que ce soit survient avant que le CDP ne soit donné, (un non joueur ou non participant est à proximité ou entre sur le terrain, ou est en dehors de la zone d'équipe, ...), sifflez, faites le signal de temps mort arbitre S3, et faites le nécessaire pour résoudre le problème.

Pendant le CDP :

2. Si vous voyez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement des limites pendant le CDP, jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de sortie, et votre drapeau lorsqu'il revient dans le terrain.
3. Si l'horloge doit démarrer lorsque la balle est légalement touchée dans le terrain, faites le signal S2 si vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action, ou celui qui a un meilleur point de vue.

Pendant un CDP long :

4. Après que la balle est bottée, observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable. Après avoir jugé de la trajectoire initiale de la balle, ne la suivez plus des yeux.
5. **Le JL et [3x1, en 5-6C arbitres] le JC :**
 - (a) Si vous êtes placé en fond de terrain et si le CDP est long, observez les actions faisant intervenir la LEB, la ligne de touche et de fond. Si nécessaire, allez sur la LEB pour juger d'un *touchback*. Si la balle menace d'arriver sur le piquet, soyez capable de juger si la balle est en touche, dans le terrain ou dans la ZEB.
 - (b) Si la balle, ou un joueur, va vers la ligne de fond, bougez pour couvrir la ligne de fond
 - (c) En cas de *touchback*, entrez dans le terrain devant le joueur qui a réceptionné la balle, signalez *touchback S7* en sifflant pour arrêter le jeu. Continuez à observer le receveur au cas où une faute serait commise contre lui.
 - (d) Sur des CDP libres très long, suivez le porteur de balle et gardez-le entre vous et l'arbitre situé sur la touche devant vous.
6. **[2xx/2x1, de 4 à 5 arbitres], le JC,** Si vous êtes placé sur une ligne de retrait et si le CDP est long, descendez le terrain le long de la touche pendant que la balle est en vol. Précédez la progression du coureur en le gardant encadré entre vous et l'arbitre du fond. Sur les longues courses, vous avez la responsabilité de la LEB de l'équipe A et notamment des 2 derniers yards de la ligne de touche. Si le coureur vous dépasse, vous êtes également responsable de la ligne de touche entièrement jusqu'à la LEB de l'équipe A.
7. Si le CDP sort en touche dans votre zone, sifflez immédiatement et faites le signal de temps mort S3. Si la balle sort en touche en vol, demandez au JM en faisant le signal SUP 16 de vous guider vers le point exact de sortie en utilisant les signaux SUP 17, 18 et 19. Maintenez le point et placez-y une balle.

Pendant un CDP court

8. Maintenez une position où vous pourrez voir la balle ainsi que les blocages effectués par l'équipe A.
9. **SI VOUS ÊTES SUR LA LIGNE DE RETRAIT DE L'EQUIPE A,** soyez particulièrement attentif aux blocages faits par les joueurs de l'équipe A avant qu'ils ne soient éligibles pour toucher la balle, (Règle 6.1.2).
10. **SI VOUS ÊTES SUR LA LIGNE DE RETRAIT DE L'EQUIPE B,** sachez où et par qui la balle a été touchée en premier. Jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de toucher illégal, (Règle 6.1.3).
11. Si vous êtes l'arbitre le plus proche lorsque la balle devient morte, faites le signal S3 et marquez le point de balle morte.

12.1.d Points Techniques complémentaires

1. SI VOUS ETES SUR LA LEB DE L'EQUIPE B

- a) si il y a un *touchback*, continuez à observer le retourneur afin de sanctionner toute faute contre lui.
- b) les arbitres du fond doivent s'ajuster et toujours être prêts à s'adapter aux conditions de jeu avec un vent fort, ou à la puissance du botteur. Autrement, il faut rester sur la ligne d'en-but au niveau du plot tant que la position de la balle le demande.

12.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

12.2.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro du tenu et la distance à parcourir, et signalez le numéro à vos collègues. Notez le signal donné par vos collègues. Vérifiez le numéro affiché par le panneau de tenu et confirmez que c'est le bon. N'autorisez pas le départ du jeu si vous constatez un désaccord.
2. Comptez les joueurs de l'équipe B et signalez le décompte à vos collègues. Utilisez le signal de décompte approprié SUP3, 4 et 24. Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Le dernier moment pour faire le signal est quand l'équipe offensive se sépare (mais il peut et devrait être fait le plus tôt possible). Lorsque vous voyez un autre arbitre vous faire un signal, vérifiez son décompte et répétez le signal. En cas de désaccord, signalez le résultat de votre propre décompte et recomptez les joueurs.
3. Observez les faux départs en général, et particulièrement par les hommes de ligne, et les joueurs situés dans l'arrière champ de votre côté.
4. Observez les empiètements, offside et autres infractions, par les joueurs de l'équipe B, et particulièrement ceux des joueurs situés entre vous et la balle.
5. Observez les mouvements latéraux, motion, par les joueurs de l'équipe A de votre côté de la formation. Si un joueur se met en mouvement et s'éloigne de vous, vous avez la responsabilité de la légalité de ce mouvement même si le joueur fait demi-tour. Ne quittez pas la LDM pour observer le mouvement. Ceci ne dispense pas l'arbitre à l'opposé de jeter son drapeau si la faute est évidente.
6. Observez les permutations illégales (joueur qui ne s'est jamais arrêté, moins d'une seconde d'immobilité après un mouvement simultané par plus d'un joueur de l'équipe A).
7. Observez la légalité du snap.
8. Si une faute survient avant le snap, arrêtez toute action ayant débutée, en sifflant et en faisant le signal de temps mort S3.
9. Déterminez si le jeu se poursuit par un jeu de passe ou de course en observant les mouvements des joueurs de ligne intérieurs. S'ils partent vers l'arrière cela voudra dire qu'un jeu de passe devrait se développer, s'ils partent vers l'avant, il y a de fortes chances qu'un jeu de course puisse se développer.
10. Identifiez votre ou vos joueurs clé. Si la formation est nouvelle ou inhabituelle, confirmez l'identité de votre joueur clé visuellement ou verbalement avec les autres arbitres.
11. Repérez les receveurs éligibles et les joueurs qui seraient normalement éligibles de par leur position, mais qui sont inéligibles à cause de leur numéro. En outre, repérez les joueurs (en principe les *tight-ends*) qui seraient normalement éligibles à cause de leur numéro, mais qui en fait sont inéligibles parce qu'un autre joueur s'est aligné à l'extérieur de leur position et sur la LDM.
12. Visualiser la ligne à atteindre pour un premier tenu avant le snap afin de ne pas être obligé de regarder la chaîne après que la balle soit déclarée morte et anticiper un arrêt du temps.
13. Observez les remplacements effectués par les 2 équipes :
 - a) les remplaçants ne quittant pas le conseil après les 3 secondes,
 - b) les remplacés encore sur le terrain au moment du snap, ne pas être trop technique s'il n'y a aucun impact sur le jeu.
 - c) si des remplaçants rentrent sur le terrain, communiquent avec d'autres joueurs et finalement ressortent.
14. Assurez-vous que les non joueurs et remplaçants sont dans leur zone respective, et que votre touche est dégagée.
15. **Pour le JC**, notez le positionnement des chaînes et du panneau de tenu, mais n'interrompez le jeu qu'en cas de problème important.

16. Observez la légalité de la formation et vérifiez la formation offensive en vous assurant qu'il n'y a pas plus de 4 joueurs dans l'arrière champ. Soyez particulièrement vigilant à cela si l'AP indique que l'équipe A à moins de 11, ou 9, joueurs sur le terrain.
17. Indiquez la LDM avec votre pied, celui qui est le plus proche de la ligne d'en-but.
18. Indiquez, en utilisant le signal SUP 1, si le joueur le plus proche de vous n'est pas positionné sur la ligne de mêlée.
19. Assurez-vous que tous les joueurs de l'équipe A ont rempli les obligations concernant leur position entre les lignes de 9 yards.

12.2.b Positions initiales

1. Prenez une position depuis laquelle vous pourrez voir entièrement la zone neutre, ainsi que la balle au moment du snap.
2. La position normale sur un jeu de mêlée est celle en zone neutre, sur ou en dehors de la ligne de touche.
3. **JC UNIQUEMENT**, vous êtes sur le côté opposé à la tribune principale.
4. **JL UNIQUEMENT**, vous êtes sur le côté de la tribune principale.
5. Ne prenez jamais une position qui pourrait gêner le placement ou le mouvement des joueurs.

12.2.c Réactions : déplacements et signaux

1. Dans le cas où il y a un mouvement de joueurs de l'équipe A sur la LDM, allez rapidement vers le JM et discuter avec lui pour déterminer quelle équipe est responsable.
2. Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe B entrent dans la zone neutre, regarder les réactions des joueurs de l'équipe A qui sont menacés. Observez également quand les joueurs de l'équipe B reviennent derrière la ZN avant le snap
3. Si une faute survient avant le snap, siffler, jeter votre drapeau et faites le signal de temps mort arbitre S3. Aller rapidement vers le JM et discuter avec lui, et les autres arbitres concernés, pour déterminer quelle équipe est responsable. Cependant, si il n'y a aucun doute sur la faute, faites le signal S18, S19 ou S21 directement à l'AP tout en vous dirigeant vers le JM mais sans aller jusqu'à la balle.

12.2.d Points techniques complémentaires

Raisons pour varier votre positionnement initial :

1. La vision est bien meilleure depuis une position très écartée. Ceci permet aussi de ne pas être "enfermé" lors d'un débordement ou d'une passe près de la touche.
2. Soyez à l'extérieur de la ligne de touche, 2 yards, si le joueur le plus proche est positionné près de votre touche. Si c'est en situation de ligne d'en-but, une position plus écartée peut être utilisée.
3. Si un joueur vous demande s'il est sur la ligne ou non, indiquez-lui comment il peut utiliser vos signaux pour se placer. Ne lui donnez aucune instruction qui le contraindrait à bouger juste avant le snap. Aucun autre signal n'est nécessaire. Si un joueur vous demande s'il est positionné ou non sur la LDM, ne dites rien au joueur qui pourrait causer un mouvement de sa part, le fait d'indiquer la LDM avec votre pied et de ne pas faire le signal SUP1 est suffisant pour indiquer sa position.

Signaler le décompte des joueurs

4. Le dernier moment pour faire le signal est quand l'équipe offensive se sépare (mais il peut et devrait être fait le plus tôt possible).
5. Les arbitres en charge du décompte de l'équipe B sont le JC, le JL et **[3x1, en 5-6C arbitres]**, le JCA.

12.3 - Jeux de courses

12.3.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et les actions contre lui.
2. Sifflez et marquez l'avance extrême, ou le point de sortie, si la balle devient morte au milieu ou de votre côté du terrain. Si le jeu se développe de l'autre côté du terrain, une fois la balle morte, estimez le point d'avance extrême et aidez-le ou ajustez-vous face de lui, en miroir, afin d'avoir une seule et même avance extrême.
3. Observez toute perte de balle, fumble, lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez un meilleur angle de vue, marquer le point avec un bean bag.
4. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier
 - (a) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque, spécialement par un receveur écarté, *tight end*, bloqueurs (arrières et hommes de ligne),
 - (b) blocages sous la ceinture illégaux par les joueurs de votre côté de la formation
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille
 - (d) coups à retardement après que la balle est morte
 - (e) brutalité inutile contre le quart-arrière après qu'il a transmis la balle ou lancé une passe arrière sur un jeu s'écartant de votre position
5. Jugez, avec l'aide de l'AP, sur des passes arrière depuis l'arrière champ, si la passe est vers l'avant ou vers l'arrière, et utilisez le signal SUP5 pour toute passe clairement vers l'arrière. Mémoriser tout signal de passe arrière fait par l'AP.

12.3.b Réactions : déplacements et signaux

1. Si la course vient vers votre côté :
 - (a) Reculez-vous en angle en dehors du terrain et vers la ligne de fond de l'équipe A si nécessaire.
 - (b) Prenez en charge le coureur lorsqu'il s'approche de la ZN dans votre zone.
 - (c) Laissez passer le coureur devant vous, puis suivez-le jusqu'à ce que la balle devienne morte, restez en dehors du cheminement des autres joueurs.
 - (d) Une fois la balle morte, sifflez et allez jusqu'au niveau du point de l'avance extrême.
 - (e) Si la balle devient morte dans le terrain et proche de la ligne de touche, soyez prêt à prendre l'avance extrême avec l'aide de votre collègue en utilisant les mécaniques dites de « cross field mechanics », si le coureur est ramené vers l'arrière et vers vous.
2. Si la course est au centre du terrain :
 - (a) Restez écarté et suivez la progression du coureur au même niveau que lui.
 - (b) Rentrez dans le terrain une fois la balle devenue morte et donnez l'avance extrême. Rapprochez-vous rapidement de l'action jusqu'à ce que vous rencontriez un ou des joueurs, mais ne passez jamais par-dessus des joueurs au sol. Exception : soyez attentif au type de jeu de l'attaque, et ne rentrez pas trop dans le terrain en cas de jeu sans conseil, ou qui pourrait l'être, et si le temps tourne.
 - (c) Sifflez uniquement si vous voyez la balle et le joueur qui en a la possession.
3. Si la course va vers le côté opposé du terrain :
 - (a) Restez écarté et suivez la progression du coureur au même niveau que lui.
 - (b) Restez vigilant aux coups donnés en dehors et derrière le jeu.
 - (c) Ne soyez pas relâché, pensez aux éventuels changements de direction du jeu, jeu inversé.
 - (d) Une fois la balle morte, mettez-vous au niveau du point de balle morte. Ne sifflez pas.
 - (e) Si votre collègue situé à l'opposé ne peut donner le point de balle morte rapidement, (si par exemple la balle devient morte près de la ligne de touche ou que le porteur de balle est ramené vers l'arrière) :

- i) aidez-le en restant sur la position vous donnant le meilleur angle et le meilleur jugement de l'avance extrême, « cross field mechanics ». Ne soyez pas intransigeant avec ce point.
- ii) maintenez cette position jusqu'à ce que votre collègue puisse vous voir ou se mettre à votre niveau, mais quittez-le dès que votre collègue couvrant l'action indique de façon visible le point d'avance extrême par lui-même
- iii) s'il ne peut déterminer le point par lui-même, attirez son attention vers votre point.

4. Sur une longue course :

- (a) Suivez l'action, en surveillant le coureur et les joueurs proches de lui. Soyez prêt à vous rapprocher quand la balle devient morte et à marquer l'avance extrême.

5. Sur une course se terminant en deçà de la ligne de mêlée :

- (a) Aidez l'AP à déterminer l'avance extrême.

6. Restez en dehors du terrain tant que la balle n'est pas déclarée morte. Ne tournez jamais le dos à la balle.

Couverture du point de balle morte.

- 7. Lorsque vous marquez le point d'avance extrême, convergez vers le point de balle morte lorsque le jeu dans votre zone le permet. Déplacez-vous parallèlement à la ligne de touche jusqu'au niveau du point, puis rentrez dans le terrain perpendiculairement plutôt que diagonalement.
- 8. Soyez attentif à garder le point d'avance extrême lorsque le coureur a été repoussé en arrière, mais surveillez le coureur (et toute action contre lui) et non le point. Ne sautez pas par-dessus les joueurs pour atteindre le point d'avance extrême : gardez-les devant vous. N'utilisez votre *bean-bag* que si vous êtes contraint de quitter le point.
- 9. Si la balle sort du terrain dans votre zone, sifflez tout en signalant temps mort S3. Allez au point de sortie dès que les joueurs ont quitté la zone concernée. Arrêtez-vous sur la touche et surveillez toute action à l'extérieur du terrain.
- 10. Si c'est absolument nécessaire, laissez tomber votre *bean-bag* pour marquer le point de sortie et sortez en touche pour dissuader/stopper toute action qui se poursuivrait.
- 11. Lorsque toute action a cessé, obtenez une balle et placez là sur la ligne de touche au point de sortie, puis aidez (si besoin) à récupérer/relayer une autre balle vers le placeur.
- 12. Si la balle devient morte à une distance d'environ 3 yards d'une ligne de touche, et que le temps ne doit pas être arrêté pour d'autres raisons, faites le signal(S2).

12.3.c Points techniques complémentaires

- 1. Ne sifflez jamais si le coureur vous tourne le dos ou si d'autres joueurs vous empêchent d'avoir une vision claire de la situation. Il pourrait y avoir une perte de balle que vous n'avez pas pu voir. Soyez certain que la balle est morte.
- 2. Si un empilement de joueurs se produit, faites le signal de temps mort S3, convergez vers l'empilement puis déterminez qui est en possession de la balle.
- 3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux.

Jeux de courses particuliers :

4. Sur un jeu à option :

- (a) Reculez vers l'arrière champ pour observer toute action contre le *pitch man* (tout joueur de l'équipe d'attaque en position pour recevoir une passe arrière), jusqu'à ce que la balle soit lancée ou que le quart arrière remonte le terrain.
- (b) Si la balle est lancée vers votre côté et vers l'arrière, « pitch », vous êtes responsable de la balle en cas de perte, et de toute action par ou contre le joueur en position de recevoir la balle.
- (c) Si la balle n'est pas lancée, une fois que le quart arrière remonte le terrain, il est sous votre responsabilité comme tout coureur, et l'AP prend la responsabilité de ce qui se passe derrière le jeu.

Généralités :

1. Il est préférable de prendre en compte le coureur en avance que pas assez tôt. Vous pouvez être excusé pour un oubli de signalisation d'une saisie, mais pas pour une perte de balle.
6. Tant que la balle est du côté opposé du terrain, vous aurez une meilleure vue de la fin de la course que l'arbitre le plus proche. Si le coureur est face à vous, qu'il porte la balle de votre côté, ou qu'il se tourne vers vous une fois contacté, vous devez aider votre collègue.
7. Si vous êtes le coureur, et que la course se termine proche de la ligne à atteindre, vous devez rentrer dans le terrain et positionner la balle à l'endroit correct du point de balle morte.

12.4 - Jeux de passe

12.4.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Soyez prêt à juger si une passe est complétée ou incomplète. Ceci concerne en priorité les passes lancées de votre côté, en pratique vous devez être prêt à juger toute passe sur un receveur vous faisant face. Si le joueur qui tente de réceptionner la balle vous tourne le dos, soyez prêt à rechercher l'aide d'un autre arbitre mieux placé que vous pour prendre la décision ou avec un meilleur angle de vision que le vôtre.
2. Soyez prêt à juger un essai sur des passes dans la zone d'en-but.
3. Observez les actions initiales de et contre votre (vos) joueur(s) clé(s),
4. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) gêne de passe défensive et offensive
 - (b) saisie défensive et usage illégal des mains contre des receveurs éligibles,
 - (c) blocages sous la ceinture illégaux par les joueurs de votre côté de la formation,
 - (d) passe avant touchée illégalement par des joueurs sortant volontairement des limites,
 - (e) joueurs inéligibles au-delà de la ZN,
 - (f) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules,
 - (g) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (h) coups à retardement après que la balle soit morte.
5. Soyez prêt à juger si une passe rapide du quart arrière est une passe avant ou arrière et si elle a franchi la ZN ou non. Faites immédiatement le signal de passe arrière (SUP5) si c'est une passe arrière.
6. Vous devez être capable de signaler à l'AP si la passe a été lancée dans une zone dans laquelle il n'y avait pas de receveur éligible, ou si la passe n'a pas clairement franchie la zone neutre.
7. Observez si un joueur a été en dehors des limites, que ce soit la ligne de touche ou la ligne de fond.

Une fois la passe complétée, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de course.

12.4.b Réactions : déplacements et signaux

1. Avant que la passe ne soit lancée, JC descendez prudemment de 5 à 7 yards en maintenant une position à mi-chemin entre la LDM et le receveur le plus écarté de votre zone (celui qui est descendu le plus loin au-delà de la ZN). Le JL reste sur la LDM afin d'observer une éventuelle passe illégale, ou aider l'AP sur un sack du QB, néanmoins, dès que la passe est lancée, descendez rapidement le terrain pour couvrir la zone.

ARBITRAGE A 4, JC et JL, descendez prudemment de 5 à 7 yards en maintenant une position à mi-chemin entre la LDM et le receveur le plus écarté de votre zone (celui qui est descendu le plus loin au-delà de la ZN). Plus il y a de receveurs de votre côté du terrain, plus vous devrez descendre dans le terrain, mais soyez toujours vigilant si le jeu se développe en course ou en passe courte.

2. Lorsque vous descendez dans le terrain, faites de façon latérale en pas chassés tant que possible afin de faire face au jeu et au terrain à tout moment. Une fois que la passe est lancée, il se peut qu'il soit approprié de se tourner et de se diriger vers la zone où la passe est lancée.
3. Vous devrez passer d'une surveillance individuelle (observer votre joueur clé) à une couverture de zone (observer ce qui se passe dans votre zone) immédiatement après le début de l'action. C'est en général quelques secondes (2 à 3) après le *snap*, une fois que vous pouvez identifier clairement les zones vers lesquelles se dirigent les receveurs. **ARBITRAGE A 4**, vous devez nécessairement adopter une couverture de zone dès le *snap*.
4. Cependant, si le seul receveur éligible dans votre zone (par ex. *tight end* ou *slotback*) bloque au lieu de descendre au-delà de la ZN, retardez votre déplacement et observez son blocage. Observez l'action de et contre le receveur suivant (par ex. un *running back*) qui vient dans votre zone.
5. Si un receveur de l'équipe A va volontairement en dehors des limites, jetez votre *bean-bag* ou votre casquette, puis jetez un drapeau lorsqu'il est le premier à toucher la balle.
6. Une fois que vous êtes certain que la passe est lancée, déplacez-vous rapidement vers la meilleure position pour juger si la passe est complétée ou non, ou si il y a une interférence. Une fois la balle en l'air, observez les joueurs qui sont dans la zone, et non la balle.
7. Si le receveur est ramené en arrière, soyez prêt à donner l'avance extrême. C'est particulièrement le cas quand le receveur est à proximité de la ligne de touche et que vous devez utiliser les « *cross field mechanics* ». Si le receveur est de votre côté du terrain, le 2^{ème} arbitre de ligne doit avoir la meilleure avance extrême. Prenez le point d'avance extrême vis-à-vis de lui. Si le receveur est de l'autre côté du terrain, vous devez avoir le meilleur point d'avance extrême. Aidez et offrez le point d'avance extrême à votre collègue.
8. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche, soyez particulièrement vigilant aux défenseurs qui sont loin de l'action et qui viendraient contacter un receveur avec le sommet du casque ou au-dessus de ses épaules.
9. Sifflez si voyez la balle devenir morte dans votre zone de responsabilité.
10. Si la passe est lancée du côté opposé au votre, observez les actions et soyez prêt à assister vos collègues sur un jugement de passe complétée ou incomplète, interférence de passe, contacts illégaux avec le casque, avance extrême, et cela uniquement si vous êtes certains à 100% de ce que vous avez vu ou constaté. Maintenir une vue sur votre zone n'est pas nécessaire lorsque cela le permet.
11. Lorsque vous jugez une réception de passe près de la touche, ne donnez qu'un seul signal. Signalez passe incomplète S10 si elle est ratée. Signalez seulement temps mort S3 et marquez le point où la balle est morte si vous jugez qu'elle est réussie et si le coureur sort en touche ensuite. Faites le signal S2 si la passe est complétée et le coureur est arrêté dans les limites. Quel que soit le signal donné, il doit être répété 2 ou 3 fois afin que les autres arbitres puissent le voir.
12. Lorsqu'un contact qui aurait été gêne de passe se produit sur une passe non attrapable, signalez passe non attrapable S17.
13. Après une passe ratée, obtenez une balle des ramasseurs et formez un relais pour la transmettre au placeur.
14. Si une course se développe après une passe complétée, réagissez comme vous devriez le faire sur un jeu de course.
15. Maintenez une position qui vous permette d'observer les actions des joueurs sur les parties du terrain loin de l'action, particulièrement lors des jeux ouverts.

12.4.c Points techniques complémentaires

1. Lorsqu'un joueur en vol tente d'attraper une balle proche de la ligne de touche ou de la ligne de fond, regarder ses pieds en premier afin de déterminer si il touche le sol dans les limites. Si c'est le cas, alors, regarder ses mains afin de déterminer s'il a le contrôle de la balle ou non. Si vous regardez ses mains en premier, vous pouvez perdre l'instant où ses pieds touchent le sol.

2. Soyez toujours prêt à revenir vers la zone neutre pour juger un jeu proche de la ligne de touche. Si le passeur potentiel décide de courir, vous devrez le couvrir (à partir d'une position reculée dans le terrain si nécessaire), une fois qu'il aura franchi la zone neutre.
3. Si la passe est incomplète, et qu'elle ait été lancée vers une zone sans receveur éligible, ou qu'elle n'ait pas clairement franchi la zone neutre, déplacez-vous rapidement vers l'arbitre principal pour l'en informer. S'il y avait un receveur dans la zone, et que vous croyez que l'AP n'en ait pas connaissance, déplacez-vous vers lui pour l'en informer en pointant du doigt le receveur éligible concerné. L'informer en disant « le numéro 35 était dans la zone » (par exemple) est également permis.
4. Si vous voyez que la balle a été touchée, faites le signal S11. Le signal doit être normalement utilisé pour des passes touchées dans l'arrière champ offensif, mais des balles touchées de manière non évidente par tous (spectateurs) au-delà de la zone neutre, peuvent également être signalées. Il n'est pas nécessaire de faire le signal lorsque de toute évidence la balle est touchée de façon visible (par exemple par un joueur de ligne défensif qui rabat la balle vers le sol).
5. Les situations suivantes sont celles qui vous permettent de rester plus longtemps ou proche de la ligne de mêlée avant qu'une passe ne soit déclenchée :
 - (a) Si l'équipe d'attaque à un jeu pauvre au niveau de la passe.
 - (b) Si l'équipe d'attaque mène au score et utilise des jeux de course pour faire tourner le temps de jeu.
 - (c) S'il y a une courte distance à parcourir au 3^{ème} ou 4^{ème} tenu.
6. Les situations suivantes sont celles qui vous permettent de descendre plus rapidement dans le terrain avant qu'une passe ne soit déclenchée :
 - (a) Si l'équipe d'attaque à un fort jeu de passe.
 - (b) Si l'équipe d'attaque est en retard au score et à besoin de marquer rapidement (par exemple lorsqu'il ne reste pas beaucoup de temps de jeu).
 - (c) S'il y a une longue distance à parcourir au 3^{ème} ou 4^{ème} tenu.
7. Si le jeu se termine proche de la ligne à franchir, vous devrez venir au point de fin de jeu par tous les moyens et placer la balle au point exact de balle morte.

12.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

12.5.a Priorités (en ordre décroissant)

Les mêmes priorités que sur les jeux de mêlée, plus :

1. **Sur la LEB de l'équipe B**, soyez prêt à juger la validité d'un essai (touchdown).
2. **Sur la LEB de l'équipe A**, soyez prêt à juger si un *safety* est validé ou non.
3. Observez les célébrations des joueurs après un score.

12.5.b Positions initiales

1. Prenez position comme sur un jeu de mêlée normal, mais plus écarté afin de ne pas être pris par un jeu rapide vers l'extérieur.
2. Vous avez comme responsabilité primaire la ligne d'en-but de B si la balle est snappée depuis ou moins des 5 yards (en IFAF, c'est à 7 yards).
3. Vous avez comme responsabilité primaire la ligne d'en-but de A si la balle est snappée depuis ou moins des 5 yards.

12.5.c Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous avez la responsabilité d'une ligne d'en-but, immédiatement après le snap, allez directement sur cette ligne pour juger d'un score ou de l'avance extrême.

Sur la ligne d'en-but de B

2. Lors d'un jeu de course, vous devez être sur la LEB avant le coureur pour juger si la balle a franchi le plan. Ne vous déplacez pas vers l'arrière champ de l'équipe A pour laisser des joueurs passer devant vous.

3. Si vous voyez que le coureur est stoppé à proximité de la LEB, sifflez, entrez dans le terrain et marquez le point de balle morte et faites le signal S7. **Si cela est nécessaire, indiquez et criez « proche » à vos collègues pour les informer.**
4. Lors d'un jeu de passe, allez aussitôt sur la LEB, puis réagissez à l'action. Si la passe est à courte distance de la LEB, restez sur la ligne pour juger si la balle a franchi le plan. Si la passe est dans la ZEB, déplacez-vous jusqu'à la meilleure position pour juger la fin de l'action. Si la balle est lancée en fond de ZEB, soyez prêt à juger les actions à proximité de la ligne de fond.
5. Indiquez un score en sifflant et en signalant *touchdown* S5 seulement quand vous voyez la balle en possession d'un joueur franchir le plan vertical matérialisé par la LEB, ou si vous voyez une passe réussie dans la ZEB. Attention particulière pour les joueurs en vol.

Sur la ligne d'en-but de A

6. Indiquer un *safety* en sifflant et faisant le signal S6 seulement lorsque vous avez clairement vu le porteur de balle au sol dans la ZEB, ou sortir des limites en deçà de la LEB.

Sur une ligne d'en-but

7. Si une pile de joueurs se forme à proximité de la LEB, entrez dans le terrain jusqu'à ce que vous puissiez déterminer si vous voyez la balle. Si vous êtes l'arbitre le plus proche, vous devrez « creuser » si besoin pour le savoir. vérifiez avec les autres arbitres, si le porteur de balle n'a pas été mis au sol ou s'il a lâché la balle (fumble), avant qu'il ne franchisse la LEB.
8. Si vous avez la responsabilité d'une LEB, et que vous deviez bouger pour ne pas être dans le circuit des joueurs, reculez tout en ayant toujours la LEB en face de vous.
9. N'indiquez pas de score si vous avez jeté votre drapeau pour une faute commise par l'équipe qui vient de marquer. Ne sifflez pas et ne faites aucun signal si vous n'êtes pas certain du résultat du jeu.
10. Si vous avez la responsabilité de la LEB, restez à cheval sur celle-ci - ne courez pas après le joueur dans la ZEB à moins qu'il n'y ait une menace ou un problème par ou contre lui.
11. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'a vu, mais gardez les yeux sur les joueurs (tournez-vous si besoin) - ne regardez pas l'AP avant la fin complète de l'action. Ne faites pas votre signal alors que vous êtes encore en train de courir. Vous ne devez pas répéter le signal des autres arbitres à moins que l'AP ne puisse les voir.
12. Il est particulièrement important lors des jeux à proximité de la LEB que tous les arbitres indiquent bien le même point d'avance extrême. Communiquez en cas de doute. Ne signalez que si vous êtes absolument sûr.

12.5.d Points techniques complémentaires

1. **[xx1, en 5-6C arbitres] JL UNIQUEMENT**, informez le JCA du numéro de la ligne de yardage sur laquelle se trouve la ligne de mêlée. Communiquez (verbalement de préférence) pour déterminer lequel d'entre vous a la responsabilité de la LEB.
2. Dans des situations de 3^{ème} ou 4^{ème} tenu avec courte distance à franchir, traitez la ligne à atteindre comme vous le feriez pour la LEB.
3. Si la ligne à atteindre est proche de la LEB, la priorité est la LEB. S'il est nécessaire de revenir sur l'avance extrême, faites-le une fois que vous êtes sûr qu'il n'y a pas de score.

12.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

12.6.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui quand vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Marquez le point d'avance extrême ou de sortie en touche si la balle devient morte de votre côté du terrain. Si le jeu se développe de l'autre côté du terrain, vous devrez aider votre collègue situé sur l'autre touche, lors de la détermination du point de balle morte, en estimant ce point ou en vous positionnant en « miroir » sur son propre point.
3. Observez toute perte de balle éventuelle (fumble) lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un bean bag.

4. Observez toute passe avant illégale, particulièrement lorsque vous êtes au même niveau - ou presque- que le porteur de balle.
5. Observez les blocages des joueurs dans votre zone devant et autour du porteur de balle, en particulier :
 - (a) Blocs dans le dos illégaux et saisies au point d'attaque,
 - (b) blocage illégal sous la ceinture n'importe où sur le terrain,
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (d) transmission illégale vers l'avant,
 - (e) contacter un adversaire avec le sommet du casque ou le viser au-dessus des épaules,
 - (f) coups à retardement après que la balle soit morte.
6. Observez toute transmission de balle ou passe vers l'arrière lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou que vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.

12.6.b Réactions : déplacements et signaux

1. Ne restez pas dans la circulation ou le sens des joueurs.
2. Dirigez-vous vers la LEB de A en suivant le jeu.
3. Surveillez le coureur seulement s'il est dans votre zone de responsabilité. Restez suffisamment écarté tout en étant devant lui en dehors de la ligne de touche. Ne tournez jamais le dos aux joueurs et à la balle.
4. Aidez l'AP si besoin sur la LEB de l'équipe A. Vous êtes responsable de la ligne de touche jusqu'à la LEB.
5. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal.
6. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez et signalez temps mort S3, puis premier tenu S8 pour indiquer quelle équipe est en possession. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.

12.7 - Dégagements (*punts*)

12.7.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités jeu sur un jeu de mêlée, plus :

1. **JC UNIQUEMENT**, votre première responsabilité est de savoir si la balle a franchi la ZN en jugeant si la balle a touché le sol, un joueur ou un arbitre devant la zone neutre.
2. Marquez le point de fin de CDP avec un *bean bag* si vous êtes l'arbitre le plus proche.
3. Marquez le point de balle porte pour tout CDP allant directement en touche de votre côté, même si cela est loin
4. Observez et jugez si un joueur touche ou non la balle.
5. Observez tout signal d'arrêt de volée effectué par un joueur dans votre zone.
6. Observez toute interférence sur réception de CDP sur un joueur en position de recevoir la balle, si cela se passe dans votre zone de responsabilité.
7. Si le CDP ne vient pas vers votre zone de responsabilité, observez les joueurs qui n'ont pas commis d'interférence sur réception de CDP lorsque le contact est consécutif à un blocage par un adversaire.
8. Marquez tous les points de touché illégal par un *bean bag*.
9. Soyez prêt à juger si la règle de l'impulsion s'applique ou non lorsque l'on est proche d'une LEB.
10. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) blocages sous la ceinture particulièrement par les joueurs de votre côté du terrain et (**JC seulement**) arrière protégeant le botteur,
 - (b) pendant le CDP, blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies contre les joueurs de A pour les empêcher de descendre au-delà de la ZN,

- (c) un joueur de A revenant sur le terrain après être sorti volontairement des limites (jetez le *bean bag* ou votre casquette pour marquer le point de sortie, puis le drapeau si le joueur revient),
 - (d) blocages illégaux par les joueurs ayant signalé un arrêt de volée,
 - (e) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (f) violence non nécessaire loin du jeu,
 - (g) coups à retardement après que la balle soit morte.
11. Notez les numéros des joueurs éligibles par leur position de votre côté de la formation, et observez si ce n'est pas un des premiers joueurs à toucher la balle, ou si un joueur inéligible n'est pas au-delà des 3 yards si le jeu de développe en passe.
 12. Soyez attentif à un snap raté ou à un CDP contré, et adoptez les mêmes priorités que sur un jeu de course, de passe ou de retour.
 13. Que vous soyez JL ou JC, soyez prêt à être dirigé par l'AP en cas de CDP directement en touche.
- Pendant un jeu de retour de dégagement, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de retour.

12.7.b Positions initiales

1. **[xx1, en 5-6C arbitres]**, prenez les positions normales d'un jeu de mêlée.
2. **[xx0, à 4 arbitres] JUGE DE CHAINE UNIQUEMENT**, restez en position de jeu de mêlée.
3. **[xx0, à 4 arbitres] JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**,
 - (a) Positionnez-vous derrière et sur le côté latéral du receveur le plus écarté. Derrière de manière à ce que vous puissiez voir la balle bottée, à "travers" lui. Sur le côté, pour que vous ne soyez pas sur son chemin, mais suffisamment proche pour pouvoir observer s'il touche ou non la balle, ou si un adversaire interfère ou gêne une réception. Un placement de 5 yards derrière lui et en latéral d'environ 5-10 yards par rapport au receveur est une distance appropriée. Restez entre votre receveur et la ligne de touche.
 - (b) S'il y a plus d'un retourneur, prenez position entre votre ligne de touche et le retourneur le plus près de vous, en pensant bien à rester en dehors de ses mouvements potentiels tant qu'il n'est pas assuré qu'il ne touchera pas la balle.
 - (c) Soyez prêts à adapter votre position en fonction de la force et de la direction du vent et des capacités du botteur. Déplacez-vous vers la ligne de touche vers laquelle le vent est susceptible d'emmener la balle.
 - (d) Ayez toujours un *bean bag* à la main et un deuxième prêt à être utilisé.
4. **[xx0, à 4 arbitres] JUGE DE LIGNE**, vous est responsable de tous les retourneurs écartés.
5. **[xx1, en 5-6C arbitres]**, le **JUGE DE CHAMP ARRIERE** a la responsabilité de la fin du CDP, sauf si cela est proche d'un ligne de touche. Dans ce cas, c'est de la responsabilité de l'arbitre de touche le plus proche.

12.7.c Réactions : déplacements et signaux

1. Quand la balle est bottée, jugez sa trajectoire initiale, mais ne la suivez plus des yeux. Observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable - leurs yeux vous diront où la balle se dirige. Cependant, si le retourneur s'éloigne de la zone, ne la suivez pas, continuez à observer la zone vers laquelle la balle devrait aller.
2. **JUGE DE CHAINE UNIQUEMENT**, restez sur la LDM jusqu'à ce que la balle la franchisse, puis descendez le terrain après que les joueurs soient à 15 - 20 yards devant le retourneur. Restez écarté et retournez-vous pour suivre le jeu une fois qu'il vous a dépassé.
3. **[xx1, en 5-6C arbitres]**, **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, après que la balle soit bottée descendez le terrain après que les joueurs soient à 15 - 20 yards devant le retourneur. Restez écarté et retournez-vous pour suivre le jeu une fois qu'il vous a dépassé.
4. Soyez prêt à aider vos collègues pour tout CDP qui serait court, en particulier de votre côté du terrain. Marquez le point de tout CDP qui serait en touche, même si il est loin.

5. Si le CDP part du côté opposé à votre position, descendez au-delà de la ZN de manière à observer toute l'action, particulièrement à l'écart de la balle. Soyez prêt à un changement de direction du coureur vers votre côté et prenez-le en charge dès qu'il pénètre dans votre zone.
6. S'il est évident que le CDP **ne retombera pas** dans votre zone :
- (a) Maintenez une position depuis laquelle vous couvrez le jeu devant et autour du retourneur. Si vous êtes l'arbitre le plus proche autre que celui couvrant le retourneur qui remonte le CDP, déplacez-vous pour aider à la surveillance des joueurs bloqués par l'adversaire autour de tout receveur potentiel et interférant avec la réception d'un CDP. En particulier ceux qui sont bloqués par un adversaire pour interférer et par conséquent qui ne seraient pas fautifs (Règle6-4-1-d).
 - (b) Si un joueur dans votre zone de responsabilité fait un signal d'arrêt de volée, observez s'il ne bloque pas avant qu'il ne touche la balle.
 - (c) N'hésitez pas à signaler une faute si vous en voyez clairement une dans une zone dans laquelle vous êtes chargé du "nettoyage", même si vous êtes loin de l'action. Communiquez avec vos collègues pour avoir leur vision de l'action.
7. S'il est évident que le CDP **retombera** dans votre zone :
- (a) Sauf si vous avez comme responsabilité le receveur le plus écarté, faites le signal SUP28 pour signaler que vous prenez la responsabilité du CDP et du retourneur.
 - (b) Déplacez-vous pour être derrière (10 yards sauf s'il est près de la ligne de touche) et sur le côté du receveur pour juger de la légalité de la réception..
 - (c) Si le CDP est touché en premier par un joueur de l'équipe qui botte, faites le signal de touché illégal S16 pour le signaler. Si la balle est touchée en premier par un joueur de l'équipe qui reçoit, (sans possession), devant la zone neutre, vous devez faire le signal S11 de touché légal pour signaler que la balle reste libre.
 - (d) Utilisez les *bean bags* pour indiquer tous les points de touché illégaux et/ou le point de fin de CDP. Un seul arbitre, celui qui couvre l'action dans chaque cas, doit marquer ces points. Si vous avez plus d'un point à marquer et que vous n'avez qu'un seul *bean bag*, marquer le plus avantageux pour l'équipe B.
 - (e) Si la balle devient morte suite à une réception ou une récupération par l'équipe B après qu'un signal d'arrêt de volée ait été fait, ou recouverte par un joueur de l'équipe qui botte, siffler et faites le signal de temps mort S3.
 - (f) Si la balle n'est pas réceptionnée et va au-delà du dernier receveur, suivez-la et soyez prêt à prendre toute décision concernant son statut. Soyez suffisamment écarté de la balle pour éviter qu'elle ne vous touche.
 - (g) Si la balle s'approche de la LEB, placez-vous sur celle-ci pour juger si la balle la franchit ou pas. Les autres arbitres surveilleront les joueurs.
 - (h) Si la balle entre dans la ZEB (non touchée par B sur le terrain), ou qu'elle devienne morte dans la ZEB par une action de B, sifflez et signalez *touchback* S7, répétez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'a vu.
 - (i) Si le CDP est récupéré par un joueur de l'équipe qui botte, sifflez et faites le signal de temps mort S3, et faites le signal de touché illégal S16 pour le signaler, puis faites le signal de premier tenu S8. Le fait qu'un joueur de l'équipe qui botte touche momentanément la balle ne doit pas être interprété comme le fait d'en avoir le contrôle.
 - (j) Si le CDP sort en touche dans votre zone, sifflez immédiatement et faites le signal de temps mort S3. Si la balle sort en touche en vol, demandez à l'AP en faisant le signal SUP 16 de vous guider vers le point exact de sortie. L'AP vous guidera en utilisant les signaux SUP 17, 18 et 19. Maintenez le point et placez-y une balle.
 - (k) Si la balle roule et s'immobilise dans votre zone, assurez-vous qu'aucun joueur ne cherche à la récupérer avant de siffler et de faire le signal de temps mort S3.
8. Pendant le retour, réagissez comme pour tout jeu de retour.

12.7.d Points techniques complémentaires

1. Soyez prêt à un CDP contré et à sa récupération et avance éventuelle. Sur une feinte de CDP, reprenez la couverture normale de course ou de passe.

- (a) Si le jeu se transforme en course ou en passe, réagissez comme vous le feriez normalement pour un jeu de course ou de passe.
- (b) Couvrez la LEB et la ligne de fond selon les cas.
- (c) Informez-vous des numéros des receveurs éligibles.
- (d) **[2xx, pas de JCE]**, Quand la balle est libre dans l'arrière champ, assistez l'AP en observant les actions contre le botteur, en particulier quand la balle est de l'autre côté du terrain.
- (e) **[xx1, en 5-6C arbitres]**, lorsqu'un CDP est contré ou que le snap est raté, l'arbitre JL ou JC, celui qui est du même côté que l'AP, doit rester sur la LDM et est responsable de déterminer si la balle a franchie ou non la ZN. L'autre arbitre doit descendre dans l'arrière champ de l'équipe qui botte pour aider l'AP.

12.8 - Tentatives de field goal et de transformation

12.8.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités jeu sur un jeu de mêlée, plus :

1. **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, jugez si la tentative est ratée ou réussie. **[xx1, en 5-6C arbitres]**, vous partagez cette responsabilité avec le JCA.
2. **JUGE DE CHAÎNE UNIQUEMENT**, jugez si la balle a franchi ou non la zone neutre, en sachant si elle touche le sol, un joueur ou un arbitre au-delà de la zone neutre.
3. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies par les hommes de ligne et arrières protégeant le botteur et placeur, spécialement par le receveur écarté et/ou l'arrière de votre côté.
 - (b) blocage sous la ceinture.
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (d) Violence non nécessaire loin du jeu
 - (e) coups à retardement après que la balle soit devenue morte.
 - (f) formation illégale.
 - (g) **JUGE DE CHAÎNE UNIQUEMENT**, faux départs et empiètements de son côté et de celui du JL.
4. Notez les numéros des joueurs en position de receveur éligible de votre côté de la formation, et observez si un de ces joueurs est le premier à toucher la balle ou est en position de joueur inéligible au-delà des 3 yards sur un jeu de passe.
5. Soyez prêt à réagir à un snap raté ou à un CDP contré, en adoptant les mêmes priorités que pour un jeu de course, de passe ou de retour si besoin.

Si le CDP est retourné, appliquez les mêmes priorités que celles concernant un retour.

12.8.b Positions initiales

JUGE DE CHAÎNE UNIQUEMENT

1. Prenez une position normale de jeu de mêlée.
2. Sur une tentative de transformation, placez l'indicateur de tenu, réglé sur le chiffre 1 sur la ligne de 3 yards. Indiquez aux chaîneurs de laisser la chaîne à terre à l'extérieur des limites du terrain aux environs de la ligne des 20 yards et de se tenir bien à l'écart.

JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT

3. **[xx0, à 4 arbitres]**, prenez position 5 yards derrière les poteaux. Si vous voulez surveiller plus particulièrement l'un des poteaux, rapprochez-vous en légèrement afin de pouvoir surveiller un CDP qui tourne. Vous avez la responsabilité de juger si la balle passe au-dessus de la barre et entre les poteaux.
4. **[xx1, en 5-6C arbitres]**, prenez position un à deux yards derrière votre poteau (celui le plus proche de la tribune principale). Vous avez la responsabilité de juger si la balle passe à l'intérieur de votre poteau. Le JCA a la responsabilité de l'autre poteau et de juger si la balle passe au-dessus de la barre.

12.8.c Réactions : déplacements et signaux

1. JUGE DE LIGNE LORSQU'IL EST SOUS LES POTEAUX,

- (a) Observez la balle jusqu'à ce qu'il soit évident que la transformation est réussie ou non.
 - (b) Si vous considérez le CDP comme réussi, communiquez (« OUI, OUI, OUI ») avec votre collègue derrière les poteaux, lorsqu'il y en a un, et, sans le regarder, avancez ensemble sous les poteaux (environ un yard dans la ZEB) en signalant le signal de score S5 lorsque vous êtes immobilisé. Sur l'ordre du JCA (« BAISSER ou FIN »), mettez fin au signal, après vous êtes assuré que l'AP ait pris connaissance du résultat.
 - (c) Si vous considérez que la tentative n'est pas réussie, communiquez (« NON, NON, NON »), faites le signal S10, et si le CDP passe en dehors de votre poteau, seul l'arbitre concerné par le poteau fera le signal SUP15. Ne signalez pas de touchback.
 - (d) Maintenez le signal pendant au moins 5 secondes et jusqu'à ce que vous soyez certain que l'AP l'ait vu.
 - (e) **[xx0, à 4 arbitres]**, sifflez lorsque le résultat de la tentative est évident.
 - (f) Si le CDP est court ou contré, et que la balle reste vivante, ne faites aucun signal. Déplacez-vous pour gérer le CDP comme si c'était un dégagement.
2. Après le CDP, déplacez-vous rapidement jusqu'à la pile de joueurs au centre du terrain. Cela vous forcera à ne pas regarder si le CDP est réussi ou non, et vous permettra de garder vos yeux sur les joueurs. Si des problèmes surviennent, vous serez dans une meilleure position pour assister le JM à le gérer

12.8.d Points techniques complémentaires

1. **[xx1, en 5-6C arbitres]**, lors des longues tentatives de *field goal (snap à plus de 20 yards de la LEB de B)*, il est possible que seul le JCA se positionne sous les poteaux, le JL conservant sa position initiale sur la LDM. Le JL doit clairement communiquer avec tous les autres membres de l'équipe son intention de rester sur la LDM dans ce cas.
2. **[xx0, à 4 arbitres]**, **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, prenez position 5 yards derrière les poteaux. Si vous voulez surveiller plus particulièrement l'un des poteaux, rapprochez-vous en légèrement afin de pouvoir surveiller un CDP qui tourne. Vous avez la responsabilité de juger si la balle passe au-dessus de la barre et entre les poteaux.
3. Soyez prêt à un CDP contré et à sa récupération et avance éventuelle. En cas de feinte de CDP, soyez prêt à réagir comme sur un jeu de course ou de passe.
 - (a) Si le jeu de transforme en course ou en jeu de passe, réagissez comme vous le feriez pour un jeu de ce type.
 - (b) Couvrez la ligne d'en-but ou la ligne de fond en fonction du jeu.
 - (c) **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT LORSQU'IL EST SOUS LES POTEAUX**, dirigez-vous d'abord rapidement le long de la ligne de fond vers le piquet de coin de la ZEB pour être en position de juger les actions concernant la ligne de touche. Continuez à observer l'action pendant votre déplacement, en particulier de et contre votre joueur-clé. Puis dirigez-vous vers la LEB pour aider à prendre toute décision la concernant. Ne traversez pas la ZEB en diagonale. Vous avez une responsabilité première (avec l'aide de l'AP) en ce qui concerne la ligne de touche dans la ZEB.
 - (d) Soyez attentif aux numéros des receveurs éligibles.
 - (e) **JUGE DE CHAINE UNIQUEMENT**, lorsque la balle est perdue / libre dans l'arrière champ offensif, assistez l'AP en observant les actions contre le botteur et le placeur, l'AP échange ses responsabilités et surveillera la balle.
4. **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, dites aux assistants qui tiennent l'indicateur de tenu et le repère de ligne à atteindre supplémentaires si ils sont présent, de poser leur équipement au sol et de se tenir bien à l'écart.

12.9 - Après chaque tenu

12.9.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions de balle morte de la part des 2 équipes.

2. Encouragez les joueurs à se relever avec précaution, à restituer la balle à un arbitre, et à s'écarter du point de balle morte.
3. Vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte ou est proche, et signalez le de façon appropriée.
4. Observez si un drapeau a été jeté, et si c'est le cas :
 - (a) Faites le signal de temps mort S3,
 - (b) Rapportez toutes les fautes que vous avez appelées à l'AP ou au JM,
 - (c) Couvrez les drapeaux et *bean bags* jetés par vos collègues,
 - (d) Assurez-vous que toutes les pénalités ont été administrées correctement,
 - (e) Informez l'entraîneur de votre côté et en particulier lorsque ce sont des fautes contre son équipe.
5. Vérifiez qu'il n'y a pas de joueur blessé, ou qu'il n'y ait pas quelque chose qui empêche la poursuite du jeu.
6. **ARBITRE RESPONSABLE DU TEMPS SUR LE TERRAIN**, arrêtez le temps lorsque cela est nécessaire.
7. Soyez attentif à toute demande de temps mort.
8. Répétez les signaux de temps mort effectués, S3, par vos collègues
9. Sachez si le jeu s'est terminé dans les limites ou non. Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra démarrer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" SUP12.
10. Venez aider à relayer la balle vers celui qui la placera au point d'avancée.

12.9.b Positions initiales

1. La priorité à la fin du précédent tenu est de se placer pour le prochain tenu. Sauf en cas d'incident de jeu (tel que faute, conduite inappropriée, blessure ou rupture de la chaîne), votre routine ne doit pas être interrompue.

12.9.c Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous êtes le couvreur, sachez si la ligne à franchir est atteinte. **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, vous êtes en général le mieux placé pour juger. Si cela est fait avec constance, le JC n'aura pas besoin de se retourner vers les chaînes pour le savoir.
 - (a) Si c'est le cas, signalez temps mort S3. Après que toute action ait cessé, ayez un contact visuel avec l'AP et signalez "premier tenu" SUP35. Maintenez le signal jusqu'à ce qu'il l'ait vu.
 - (b) Si vous avez un doute, signalez temps mort S3 et criez "PROCHE". Encouragez l'AP à venir se rendre compte par lui-même.
 - (c) Placez la balle uniquement au point de balle morte, jamais sur une ligne de remise en jeu au même niveau que le point de balle morte.
 - (d) Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra démarrer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" SUP12.
2. **Si une horloge des 40 secondes est utilisée**, si vous êtes le couvreur, indiquez que la balle est morte avec le signal S7, sauf si un signal de temps mort S3, un signal pour score TD ou *field goal* S5, un signal pour *safety* S6, ou un signal pour une passe ou un *field goal* raté S1, est approprié. Un seul signal suffit.
3. Si un drapeau a été jeté, suivre la procédure appropriée. Si c'est un temps mort d'équipe ou pour blessure qui a été appelé, suivre la procédure du chapitre approprié. Si c'est la fin d'une mi-temps ou d'une période, suivre la procédure du chapitre approprié.

Mouvement de l'indicateur de tenu ou des chaînes

4. JUGE DE CHAÎNE UNIQUEMENT

- (a) Lorsque vous êtes certain qu'il n'y a pas eu de faute sur le jeu précédent, ou qu'il n'y ait aucune autre raison d'attendre, faites placer l'indicateur de tenu à la nouvelle position et vérifiez que le bon numéro de tenu est affiché.
- (b) Quand un nouveau premier tenu est obtenu et une nouvelle ligne à atteindre établie, faites d'abord placer l'indicateur de tenu à sa nouvelle position sur la ligne de touche. Ce

n'est qu'ensuite que la chaîne doit se placer rapidement à sa nouvelle position. Quand l'équipe A obtient un premier tenu à moins de 10 yards de la LEB de l'équipe B, on utilisera seulement l'indicateur de tenu, la chaîne sera posée à terre bien en dehors des limites du terrain. Une fois que la chaîne et le clip ont été mis en place, assurez-vous que la chaîne et l'indicateur de tenu sont positionnés **entre 1 et 2 yards** de la ligne de touche: l'absence de zone d'entraîneur ou de zone d'équipe ne doit pas vous empêcher de faire circuler la chaîne à l'écart de la touche. Ne perdez pas de temps avec l'équipe de chaînes qui vous ferait manquer d'autres obligations vis-à-vis du jeu, des joueurs, ou de vos collègues

(c) Anticipez toute demande de mesure et soyez prêt à amener les chaînes lorsque l'AP le signale.

5. JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT

(a) Anticipez toute demande de mesure et soyez prêt à venir marquer le point où poser le clip lorsque l'AP fera signe

Relais de la balle

6. Si vous avez la balle, mais qu'un autre arbitre à le point de balle morte et que cela est prêt de la ligne à atteindre, transmettez-lui la balle pour qu'il puisse la positionner précisément au point où la balle morte est jugée morte.

7. A moins que vous ne soyez l'arbitre qui marque le point de balle morte, venez aider à relayer la balle vers celui qui la placera au point d'avancée

8. Si la balle est morte en touche ou plus proche de la ligne de touche que de la ligne de remise en jeu, ne la bougez pas avant qu'une autre balle n'ait été placée correctement sur la ligne de remise en jeu.

Préparation pour le tenu suivant

9. Maintenez l'ordre sur la ligne de touche et dans les zones d'équipe, mais ne le faites pas si d'autres responsabilités ou priorités avec le jeu sur le terrain demandent votre attention.

10. Informez oralement ou visuellement, avec les signaux SUP11 et SUP12, l'AP du numéro du tenu et du statut du temps (si vous êtes celui qui couvre le point de balle morte) et vérifiez qu'il l'indique correctement. Informez-le immédiatement s'il donne un signal incorrect. Connaissez toujours le nombre de yards à gagner pour obtenir un nouveau premier tenu

11. **Si vous êtes le responsable du temps sur le terrain**, rappelez le statut du temps à l'AP et, s'il est stoppé, rappelez-lui s'il doit redémarrer au *snap* ou à la balle prête à jouer.

a) Si le temps a été arrêté pour une faute, une blessure ou une perte de casque et qu'il reste moins d'une minute dans la mi-temps, soyez certain que l'AP sait qu'il y a un possible retrait de 10 secondes.

b) Soyez toujours prêt à une décision de l'AP concernant le démarrage de l'horloge en situation d'utilisation illégale du temps.

c) Démarrez le temps lorsque l'AP fait le signal de balle prête à jouer (S2), sauf si vous êtes certain que par la règle le temps doit démarrer au snap. Ne répétez pas le signal de l'AP (S2), mais utilisez le signal Sup12 si nécessaire pour confirmer que l'horloge a démarré.

d) Si le temps doit démarrer au snap, démarrez le lorsque vous voyez la balle légalement snappée. Il n'y a aucun besoin de faire un signal pour cela.

12. **S'il y a des horloges visibles, assurez-vous qu'elles démarrent et s'arrêtent correctement.**

13. Surveillez la légalité des remplacements de votre côté du terrain et vérifiez que les joueurs de l'équipe A remplissent les obligations relatives à la ligne des 9 yards (Règle 7.1.3).

14. Prenez position pour le tenu suivant. Si le signal de balle prête à jouer a été donné, reculez si nécessaire, pour toujours avoir la balle dans votre champ de vision. Ne la quittez pas des yeux, dans le cas où le jeu démarrerait pendant que vous ne regardez pas.

12.9.d Points techniques complémentaires

1. La priorité à la fin d'un jeu est de se positionner pour le prochain tenu. Seulement si un incident sérieux survient, comme une faute ou un mauvais comportement, une insulte, une chaîne qui casse, vous devrez interrompre votre routine.
2. Si l'équipe A fait des remplacements « de dernière seconde » alors que le snappeur est en position, ou proche ou en courant vers la LDM pendant un remplacement :
 - a) Observez l'attitude de l'équipe B et déterminez si ils vont s'adapter ou non.
 - b) Si elle fait un remplacement consécutivement à celui de A, (ou amorce un remplacement jusqu'à 3 secondes après celui de A), prévenez l'AP en faisant le signal SUP36 et dites le lui à haute voix « Remplacement en cours ».
 - c) Maintenez votre signal jusqu'à ce que l'ajustement de l'équipe B soit terminé, arrêtez de faire votre signal lorsqu'il n'y a plus de mouvement.
3. Si vous devez parler à un joueur (par exemple pour l'informer que son action ou son attitude est limitée avec une faute), il suffit de relayer le message via l'AP (pour un joueur de l'équipe A), ou via le JM ou le JCA (pour un joueur de l'équipe B). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans un *huddle* d'équipe, sauf si c'est pendant un temps mort.
4. Maintenez votre concentration, et pensez au jeu suivant.

5. JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT LORSQU'IL Y A UNE EQUIPE DE CHAINEURS SUPPLEMENTAIRE

- (a) Lorsque la balle est déclarée prête à jouer pour le prochain tenu, dites à l'indicateur de tenu supplémentaire de se placer sur la nouvelle position de la balle.
- (b) Lorsqu'une nouvelle ligne à atteindre est établie et que la chaîne est en place, faites placer le repère de ligne à atteindre supplémentaire sur la nouvelle position.

6. JUGE DE CHAINE UNIQUEMENT

Ne perdez pas trop de temps avec l'équipe de chaineur, ce qui vous empêcherait d'assurer vos autres obligations ou priorités, la surveillance des joueurs ou la communication avec vos collègues.

13. - JUGE DE CHAMP ARRIERE (ARBITRAGE A 5-6C)

13.1 - Coups de pied libres

13.1. a –Priorités (en ordre décroissant)

Avant le CDP :

1. Si, du fait de l'évolution du match, un CDP court est prévisible, l'AP indiquera aux arbitres de prendre leurs positions de CDP court.
2. Comptez les joueurs de l'équipe qui reçoit et vérifiez le décompte avec vos collègues, (un seul signal SUP 3, 4 ou 24). Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Vérifiez les signaux de décompte de vos collègues et recomptez si votre propre décompte est différent.
3. Rappelez aux joueurs de recompter leurs équipiers si vous n'êtes pas certain du compte.
4. Contrôlez les points d'avant snap :
 - a) les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que les équipes sont bien à l'intérieur de leurs zones d'équipe.
 - b) Assurez-vous que les chaîneurs (ainsi que l'équipe de chaîne supplémentaire, s'il y en a une) sont bien en dehors du chemin et que les chaînes et le poteau indicateur sont bien posés au sol, à l'extérieur des zones d'équipe et derrière les lignes de limite. Assurez-vous que les ramasseurs de balle soient en place.
 - c) Si vous êtes positionné sur une ligne de retrait, vérifiez que tous les joueurs de A sont bien entre les lignes de 9 yards (Règle 6.1.2) et que personne d'autre que le botteur ne soit à plus de 5 yards derrière la balle.
 - d) Maintenez votre main en l'air (S7) jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prêt à jouer, seulement si toutes les conditions sont remplies, et que vos collègues sont en position, et particulièrement le JM.
 - e) Baissez votre main si votre zone n'est plus prête ou dégagée avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer. Sifflez et faites le nécessaire pour que la zone redevienne claire et propre pour reprendre le jeu.
5. Soyez très attentifs aux CDP courts.

Pendant le coup de pied :

6. Observez si un CDP sort en touche de votre côté sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit. **Jugez si un joueur de l'équipe B touche la balle alors qu'elle est en touche.**
7. Observez tout signal d'arrêt de volée et soyez prêt à juger toute gêne sur la possibilité de réceptionner le CDP.
8. Si vous êtes positionné sur une ligne de retrait et que le coup de pied est court :
 - (a) vous devez savoir où et par qui la balle a été touchée en premier.
 - (b) vérifiez les blocs illégaux par l'équipe A.
 - (c) marquez tout point de touché illégal avec votre bean-bag.
 - (d) marquez le point de balle morte, si vous êtes l'arbitre le plus proche et s'il n'y a pas de course retour, ou qu'elle soit courte.
9. Signalez "le temps démarre" S2 quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité.
10. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Les touchés illégaux sur CDP court.
 - (b) Infractions à votre ligne de retrait.
 - (c) Les joueurs de l'équipe qui botte à plus de 5 yards de leur ligne de retrait après que la balle soit déclarée prête à jouer.
 - (d) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque.
 - (e) Les blocages sous la ceinture.
 - (f) Les formations de murs illégaux.

- (g) Les fautes concernant la sécurité des joueurs comme les saisies de la grille, les croche-pieds, les blocages en tenaille.
- (h) Les coups à retardement après que la balle est morte.
- (i) Tout joueur de l'équipe qui botte qui entre dans le terrain après que le CDP soit donné, ou qui sort volontairement des limites pendant le CDP.

13.1. b. – Positions initiales

CDP normaux :

1. Prenez position à l'extérieur de la touche du côté de la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe A.

CDP courts :

2. Restez à votre position à l'extérieur de la touche du côté de la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe A.

CDP après un Safety :

3. Lorsque un CDP doit avoir lieu après un safety ou une pénalité, les mêmes positions correspondantes doivent être prises, en vous positionnant en fonction de la ligne du CDP, en montant ou descendant le terrain selon le cas.

13.1. c. – Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. Si quoi que ce soit survient avant que le CDP ne soit donné, (un non joueur ou non participant est à proximité ou entre sur le terrain, ou est en dehors de la zone d'équipe,...), sifflez, faites le signal de temps mort arbitre S3, et faites le nécessaire pour résoudre le problème.

Pendant n'importe quel CDP:

2. Si vous voyez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement des limites pendant le CDP, jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de sortie, et votre drapeau lorsqu'il revient dans le terrain.
3. Si l'horloge doit démarrer lorsque la balle est légalement touchée dans le terrain, faites le signal S2 si vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action, ou celui qui a un meilleur point de vue.

Pendant un CDP long :

4. Après que la balle est bottée, observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable. Après avoir jugé de la trajectoire initiale de la balle, ne la suivez plus des yeux. Descendez le long de la ligne de touche pendant que la balle est en l'air. Pendant le retour, restez devant le porteur de balle, gardez-le entre vous et les arbitres du fond. Sur de longues courses, soyez sur la LEB de l'équipe A avant le porteur de balle. Marquez le point de balle morte si elle intervient entre les 2 yards et la LEB, ou si le porteur de balle vous dépasse.
5. Si le CDP sort en touche dans votre zone, jetez votre flag si nécessaire et dirigez-vous vers le point de sortie. Placez une balle ou votre flag au point de sortie et assurez-vous qu'un autre arbitre fasse le relai de la balle.

Pendant un CDP court :

6. Maintenez une position où vous pourrez voir la balle ainsi que les blocages effectués par l'équipe A.
7. Observez particulièrement les blocs réalisés par les joueurs de l'équipe A avant qu'ils ne soient éligibles pour toucher la balle (règlev 6.1.12).
8. Sachez où et par qui la balle a été touchée en premier. Signalez tout point de touché illégal avec votre bean bag. (Règle 6.1.3.)
9. Si vous êtes l'arbitre le plus proche quand la balle devient morte, arrêtez le temps S3 et gardez le point.

13.1. d. – Points techniques complémentaires.

1. Si un coup de pied court est finalement long, entrez dans le terrain et laissez les responsabilités de la ligne de touche au juge de ligne.

13.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

13.2. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro du tenu et la distance à parcourir, et signalez le numéro à vos collègues. Notez le signal donné par vos collègues. Vérifiez le numéro affiché par le panneau de tenu et confirmez que c'est le bon. N'autorisez pas le départ du jeu si vous constatez un désaccord.
2. Comptez les joueurs de l'équipe B et signalez le décompte au JL et JC. Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Utilisez le signal de décompte approprié Sup3, 4 et 24 ou communiquez oralement si besoin. Vérifiez leurs signaux sur ce point et recomptez si votre propre décompte est différent.
3. Identifiez votre joueur-clé. Si la formation est nouvelle ou inhabituelle, confirmez l'identité de votre joueur-clé visuellement ou verbalement avec les autres arbitres.
4. Repérez les receveurs éligibles et les joueurs qui seraient normalement éligibles de par leur position, mais qui sont inéligibles à cause de leur numéro. En outre, repérez les joueurs (en principe les *tight-ends*) qui seraient normalement éligibles à cause de leur numéro, mais qui en fait sont inéligibles parce qu'un autre joueur s'est aligné à l'extérieur de leur position et sur la LDM.
5. Visualiser la ligne à atteindre pour un premier tenu avant le snap afin de ne pas être obligé de regarder la chaîne après que la balle soit déclarée morte et anticiper un arrêt du temps.
6. Observez les infractions aux règles de la substitution par l'équipe B, comme par exemple :
 - (a) joueurs remplacés qui ne quittent pas le conseil après que les remplaçants soient présents depuis plus de 3 secondes.
 - (b) les remplaçants n'étant pas en dehors du terrain avant le snap.
 - (c) remplaçants qui rentrent sur le terrain, communiquent le jeu et qui ensuite ressortent.

13.2. b. Positions initiales.

1. Soyez placé à 20 yards, ou plus si besoin pour des situations particulières, de la ligne de mêlée, à l'intérieur des lignes de remise en jeu (hash marks).
2. Soyez en profondeur et à l'écart de tout joueur, mais capable de voir tous les receveurs, plus spécialement votre clé.
3. Normalement, vous devez être au-delà du dernier défenseur, mais soyez sûr de ne pas être sur son chemin.
4. Favorisez le côté fort de la formation offensive, ou, si celle-ci est équilibrée, du côté du joueur qui est votre clé.

13.2. c. Réactions : déplacements et signaux

1. Soyez placé de manière à couvrir le jeu en arbitrant de l'intérieur
2. Soyez vigilant à un joueur d'arrière champ en mouvement au *snap*. Ajustez votre position, si nécessaire, pour être certain que vous l'avez toujours dans votre champ de vision. Il tombe sous votre responsabilité, après le *snap*, s'il franchit la ZN lors d'un jeu de passe ou s'il bloque à l'extérieur du *tackle* lors d'un jeu de course.
3. S'il y a une faute avant le snap, gardez une position à partir de laquelle vous pouvez voir tous les joueurs (spécialement sur les côtés) qui peuvent commettre des fautes de balle morte (coups à retardement etc.).

13.2. d. – Points techniques complémentaires.

Raisons pour modifier (ou pas) votre position initiale

1. Si un quart arrière à la fin d'un match met le genou au sol pour faire tourner le temps, rapprochez-vous et placez-vous en "double JM". Informez-en les autres arbitres. Faites sentir votre présence pour éviter tout acte antisportif.

2. Dans une situation évidente d'« Avé Maria », (passe longue et désespérée), placez-vous plus loin que d'habitude et assurez-vous d'être sur la ligne d'en-but ou sur la ligne de fond de l'équipe B avant n'importe quel joueur de A.

Signaux pour le décompte des joueurs :

3. La dernière limite pour donner le signal de décompte des joueurs, est au moment où l'équipe d'attaque sort du conseil (mais il peut être donné plus tôt si possible).
4. Normalement le signal de décompte des joueurs est partagé entre le JC, le JL et le JCA.

13.3 - Jeux de course

13.3. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions devant le coureur.
2. Observez toute perte de balle, fumble, lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez un meilleur angle de vue, marquer le point avec un bean bag.
3. Décidez quand un touchdown est marqué ou pas sur une longue course.
4. Observez les fautes des joueurs qui sont dans votre zone, mais plus particulièrement :
 - (a) blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque, spécialement par votre joueur clé ou un receveur écarté, *tight end*, bloqueurs (arrières et hommes de ligne).
 - (b) blocages sous la ceinture illégaux par votre joueur clé ou d'autres joueurs dans votre zone.
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (d) coups à retardement après que la balle soit morte par n'importe quel joueur.
5. Arrivez sur la ligne d'en-but, avant le coureur, afin de bien pouvoir juger d'un touchdown.

13.3. b. Réactions : déplacements et signaux

1. Déplacez-vous pour observer les actions des joueurs derrière le JM et devant le coureur. Votre premier mouvement doit être vers l'arrière, même sur un jeu de course.
2. Pour les courses plein centre, ne bougez pas trop vite. Laissez le jeu venir vers vous.
3. Quand une course se développe vers ou le long d'une ligne de touche, allez vers ce côté, en gardant le coureur entre vous, l'arbitre de touche et la ligne de touche. Restez devant le jeu et à l'écart des défenseurs, safeties.
4. Sur une longue course, tentez de rester toujours devant le coureur en le gardant entre vous et l'arbitre de touche. Restez à l'écart de la trajectoire des joueurs.
5. Si vous êtes l'arbitre le plus proche quand la balle devient morte, sifflez et avancez pour contrôler un empilement. Uniquement si les arbitres de touche sont en retard (ou n'ont pas vu un évident genou au sol ou autre action similaire) vous aurez à marquer le point où la balle est déclarée morte.
6. Soyez sur la LEB avant qu'un *touchdown* soit marqué.
7. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, avancez cependant vers elle et observez la suite de l'action après que la balle est morte. Sur des jeux où le coureur est proche de la ligne de touche, ou sort en touche, couvrez l'action autour de lui pour tout acte extra sportif. Si vous êtes le 2^{ème} arbitre dans la zone, sortez en touche en suivant le coureur et surveillez et prévenez les fautes éventuelles contre lui.
8. Maintenez une position d'où vous pourrez observer l'activité des joueurs dans les zones intermédiaires, en particulier dans les jeux à champ ouvert.

13.3. c. – Points techniques complémentaires

1. Ne sifflez pas quand vous voyez le dos du coureur, ou si votre vue est obstruée par d'autres joueurs (ou arbitres) – il a peut-être perdu la balle sans que vous ne l'ayez vu. Voyez la balle ! Assurez-vous que la balle est bien morte.
2. S'il y a un empilement, signalez temps mort S3, dirigez-vous vers lui et aidez à déterminer quelle équipe est en possession de la balle.

3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux. Il vous incombe particulièrement d'observer l'action à proximité immédiate des arbitres de touche, car ceux-ci sont concentrés sur le point d'avance extrême.
4. Parce que le JCA n'est pas très souvent concerné dans les jeux de course, il est important de conserver la concentration tout au long du match. Vous serez le seul arbitre à observer une action loin de la balle, ou dans le dos d'un autre arbitre.

13.4 - Jeux de passe

13.4. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Soyez prêt à juger si une passe est complétée ou incomplète. Ceci concerne en priorité les passes lancées vers le centre du terrain, en pratique vous devez être prêt à juger toute passe sur un receveur vous faisant face ou si vous avez le meilleur angle de vue. Si le joueur qui tente de réceptionner la balle vous tourne le dos, soyez prêt à rechercher l'aide d'un autre arbitre mieux placé que vous pour prendre la décision ou avec un meilleur angle de vision que la vôtre.
 2. Soyez prêt à juger un essai sur des passes dans la zone d'en-but.
 3. Observez les actions initiales de et contre votre (vos) joueur(s) clé(s),
 4. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) gêne de passe défensive et offensive,
 - (b) saisie défensive et usage illégal des mains contre des receveurs éligibles,
 - (c) blocages sous la ceinture illégaux par tout joueur en mouvement, motion, ou par n'importe quel receveur au centre du terrain,
 - (d) passe avant touchée illégalement par des joueurs sortant volontairement des limites, (cela nécessite de consulter ses collègues de touche),
 - (e) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au dessus des épaules,
 - (f) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (g) coups à retardement après que la balle soit morte.
 6. Prévenez l'AP si la balle est lancée vers une zone où il n'y a aucun joueur éligible.
 7. Observez si un joueur a été en dehors des limites par la ligne de fond.
- Une fois la passe complétée, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de course.

13.4. b. Réactions : déplacements et signaux

1. Votre déroulé ou routine sur un jeu de passe est (1) votre joueur clé ; (2) votre zone ; (3) la zone de destination de la passe.
2. Reculer de façon à garder tous les receveurs devant vous. Après le snap, votre premier pas devrait être normalement vers l'arrière (sauf si vous êtes positionné sur la ligne d'en-but ou la ligne de fond). N'avancez pas jusqu'à ce que vous sachiez où la balle devrait devenir morte. Assurez-vous que vous pouvez voir tous les blocs et contacts par et envers tous les receveurs éligibles au milieu du terrain. Ne vous laissez jamais dépasser.
3. Lors de réceptions de longues passes, soyez prêt à juger ce qui concerne la LEB et la ligne de fond.
4. Observez uniquement votre joueur-clé dès le début du snap lorsqu'il est directement menacé par un joueur. Vous devrez passer d'une surveillance individuelle (observer votre joueur-clé) à une couverture de zone (observer ce qui se passe dans votre zone) immédiatement après le début de l'action lorsqu'il n'y a plus de menace sur votre joueur clé. C'est en général 2-3 secondes après le *snap*, une fois que vous pouvez identifier clairement les zones vers lesquelles se dirigent les receveurs.
5. Si le tracé des receveurs va dans la zone d'en-but, déplacez-vous vers la ligne de fond.
6. Si un receveur de l'équipe A sort volontairement en dehors des limites du terrain dans votre zone, jetez votre bean-bag ou casquette pour indiquer le point de sortie, et continuez à

l'observer pour voir si toutefois il est toujours inéligible lorsqu'il est le premier à toucher une passe avant.

7. Une fois que vous êtes certain que la passe a été lancée, déplacez-vous rapidement vers la meilleure position pour juger si la passe est complète ou incomplète, et s'il y a interférence. Pendant que la balle est en l'air, regardez les adversaires qui tentent de réceptionner la balle, et pas la balle elle-même.
8. Si le receveur est repoussé en arrière, préparez-vous à indiquer le point d'avance extrême.
9. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche, surveillez particulièrement les défenseurs légèrement à l'écart de la balle, qui arrivent et qui contactent le receveur, avec le sommet du casque, ou au-dessus des épaules.
10. Sifflez, si vous voyez la balle devenir morte dans votre zone.
11. Si la passe est donnée incomplète, faites le signal S10 de passe avant incomplète.
12. Lorsqu'un contact qui aurait été gêne de passe défensive se produit sur une passe non attrapable, signalez passe non attrapable S17.
13. Après une passe incomplète, assurez-vous que la balle lancée a été ramassée. Répétez le signal passe incomplète S10 vers l'arbitre principal, (et le juge de mêlée si besoin), dans le cas où ils n'auraient pas vu votre premier signal.
14. S'il y a une course après la réception, réagissez comme si c'était un jeu de course (voir ci-dessus).
15. Dans les jeux, quand le receveur est à proximité de la ligne de touche, ou sort en touche, couvrez l'action autour de lui pour tout acte extra sportif. Si vous êtes le 2^{ème} arbitre dans la zone, sortez en touche en suivant le coureur, et surveillez et prévenez les fautes éventuelles contre lui.
16. Maintenez une position, dans laquelle vous pouvez voir les actions des joueurs sur les côtés, spécialement sur les jeux écartés.

13.4.c. – Points techniques complémentaires

1. Lorsqu'un joueur en vol tente d'attraper une balle proche de la ligne de touche ou de la ligne de fond, regarder ses pieds en premier afin de déterminer s'il touche le sol dans les limites. Si c'est le cas, alors, regarder ses mains afin de déterminer s'il a le contrôle de la balle ou non. Si vous regardez ses mains en premier, vous pouvez perdre l'instant où son pied touche le sol.
2. Si la passe est jugée incomplète et ayant été lancée dans une zone où il n'y a pas de joueur éligible, déplacez-vous rapidement vers l'AP pour l'en informer. S'il y avait un receveur dans la zone, et si vous croyez que l'AP ne le sait pas, déplacez-vous vers lui et pointer du doigt le joueur concerné. Lui dire « Numéro 34 est dans la zone » est également approprié.

13.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

13.5. a. Priorités (en ordre décroissant)

Ce sont les mêmes priorités que sur les jeux en mêlée, plus :

1. Jugez si un touchdown est marqué ou pas. Cela inclut toutes les passes dans la zone d'en-but, ainsi que les jeux de course, si le snap est à plus de 5 yards (7 yards en IFAF) de la ligne d'en-but de B.
2. Observez les célébrations des joueurs après le score.

13.5.b. Positions initiales

1. Si le *snap* est à plus de 5 yards (7 yards en IFAF), mais à moins de 15 yards de la LEB, placez-vous dans la ZEB et déplacez-vous pour couvrir la LEB à moins qu'une passe dans la ZEB ne soit probable, auquel cas déplacez-vous pour couvrir le point d'arrivée de la passe ou la ligne (LEB ou ligne de fond) la plus proche.
2. Placez-vous sur la ligne de fond si le *snap* est à moins de 5 yards (7 yards en IFAF) de la LEB.

13.5.c. Réactions : déplacements et signaux

1. Déplacez-vous afin de voir tous les joueurs dans votre zone de responsabilité. Si une passe est lancée dans la zone d'en-but, déplacez-vous afin d'avoir la meilleure position possible pour prendre la décision correcte à la fin de la passe. Si la passe est lancée vers un coin de la zone d'en-but, ce sera normalement entre les lignes de remise en jeu et la ligne des 9 yards pour avoir une meilleure couverture.
2. Indiquez un score en sifflant et en signalant *touchdown* S5 seulement quand vous voyez clairement la balle en possession d'un joueur franchir le plan vertical matérialisé par la LEB ou si vous voyez une passe réussie dans la ZEB.
3. Si un empilement se forme sur la LEB, entrez dans le terrain jusqu'à voir la balle. Si vous êtes l'arbitre le plus proche, vous aurez peut-être besoin de « creuser » pour voir la balle. Vérifiez auprès des autres arbitres, s'ils n'ont pas vu le coureur au sol (ou avoir perdu la balle) avant qu'elle ne traverse la LEB.
4. Ne signalez pas le score si vous avez jeté un flag contre l'équipe qui vient de marquer. Ne sifflez pas, et ne faites aucun signal si vous n'êtes pas certain du résultat du jeu.
5. Si vous avez la responsabilité de la LEB, restez à cheval sur celle-ci - ne courez pas après le joueur dans la ZEB à moins qu'il n'y ait une menace ou un problème par ou contre lui.
6. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'a vu, mais gardez les yeux sur les joueurs (tournez-vous si besoin) - ne regardez pas l'AP avant la fin complète de l'action. Ne faites pas votre signal alors que vous êtes encore en train de courir. Vous ne devez pas répéter le signal des autres arbitres à moins que l'AP ne puisse les voir.
7. Il est particulièrement important, sur les jeux à proximité de la LEB, que tous les arbitres concernés, donnent le même point d'avance extrême. En cas de doute communiquez. Ne faites le signal que quand vous êtes certain d'avoir la même décision que vos collègues.
8. Si la fin de l'action n'est pas dans votre zone de responsabilité, déplacez-vous pour aider au "nettoyage" autour et à l'écart de la balle.

13.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

13.6. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui tant qu'il est dans votre zone de responsabilité.
2. Observez toute perte de balle éventuelle (fumble) lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.
3. Observez toute passe avant illégale, particulièrement lorsque vous êtes au même niveau - ou presque- que le porteur de balle.
4. Observez les blocages des joueurs dans votre zone devant et autour du porteur de balle, en particulier :
 - (a) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque,
 - (b) blocage illégal sous la ceinture n'importe où sur le terrain,
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (d) transmission illégale vers l'avant,
 - (e) contacter un adversaire avec le sommet du casque ou le viser au-dessus des épaules,
 - (f) coups à retardement après que la balle soit morte.
5. Observez toute transmission de balle ou passe vers l'arrière lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou que vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.

13.6.b. Réactions : déplacements et signaux

1. Ne restez pas dans la circulation ou le sens des joueurs.
2. Dirigez-vous vers la LEB de A en suivant le jeu.
3. Observez le coureur, tant qu'il est au centre du terrain ou jusqu'à ce qu'il devienne plus proche et sous la surveillance d'un juge de touche.

4. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal
5. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez et signalez temps mort S3, puis premier tenu S8 pour indiquer quelle équipe est en possession. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
6. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, avancez cependant vers le point, et observez la suite de l'action après que la balle soit devenue morte. Sur les jeux où le coureur est proche d'une de touche, ou sort en touche, couvrez l'action autour de lui pour tout acte extra sportif. Si vous êtes le 2^{ème} arbitre dans la zone, sortez en touche en suivant le coureur et surveillez et prévenez les fautes éventuelles contre lui.

13.7 - Dégagements (punts)

13.7. a- Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que celles sur les jeux en mêlée, plus :

1. Marquez le point de fin de CDP avec le bean-bag si vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Jugez si la balle a été touchée ou non par un ou des joueurs.
3. Observez tout signal d'arrêt de volée effectué par un joueur dans votre zone.
4. Observez toute interférence sur réception de CDP sur un joueur en position de recevoir la balle, si cela se passe dans votre zone de responsabilité.
5. Si le CDP ne vient pas vers votre zone de responsabilité, observez les joueurs qui n'ont pas commis d'interférence sur réception de CDP lorsque le contact est consécutif à un blocage par un adversaire.
6. Marquez tous les points de touché illégal avec votre bean-bag.
7. Soyez prêt à juger si la règle de l'impulsion s'applique ou non lorsque l'on est proche d'une LEB.
8. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) blocages sous la ceinture illégaux par n'importe quel receveur au centre du terrain
 - (b) pendant le CDP, usage illégal des mains et saisies contre les joueurs de A pour les empêcher de descendre au-delà de la ZN,
 - (c) un joueur de A revenant sur le terrain après être sorti volontairement des limites (jetez le *bean bag* ou votre casquette pour marquer le point de sortie, puis le drapeau si le joueur revient),
 - (d) blocages illégaux par les joueurs ayant signalé un arrêt de volée,
 - (e) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (f) les violences non nécessaires à l'écart du jeu
 - (g) coups à retardement après que la balle soit morte.
9. Soyez attentif à un snap raté ou à un CDP contré, et adoptez les mêmes priorités que sur un jeu de course, de passe ou de retour.

Pendant un jeu de retour de dégagement, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de retour.

13.7. b- Positions initiales

1. Prenez position derrière et sur le côté du receveur le plus reculé. Derrière, afin que vous puissiez voir la balle bottée, à "travers" lui. Sur le côté, pour que vous ne soyez pas sur son chemin, mais suffisamment proche pour pouvoir observer s'il touche ou non la balle, ou si un adversaire est dans la zone d'interférence sur réception d'un CDP. Un placement latéral et en profondeur d'environ 5 yds par rapport au receveur est approprié. **S'il y a plus d'un receveur, prenez position entre les 2 afin de pouvoir les observer depuis l'intérieur.**
2. Soyez prêts à adapter votre position en fonction de la force et de la direction du vent et des capacités du botteur. Déplacez-vous vers la ligne de touche où le vent risque de pousser la balle.

3. Ayez votre bean-bag à la main et ayez en un autre à portée de main.
4. Le JCA a toujours la responsabilité de la fin d'un CDP, sauf s'il se termine proche d'une touche, et dans ce cas, cela devient la responsabilité de l'arbitre de touche.

13.7. c- Réactions : déplacements et signaux

1. Quand la balle est bottée, jugez sa trajectoire initiale, mais ne la suivez plus des yeux. Observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable - leurs yeux vous diront où la balle se dirige. Toutefois si le retourneur se déplace de façon à tromper les adversaires, ne le suivez pas, reste en observation de la zone vers laquelle se dirige la balle.
2. S'il est évident que le CDP ne retombera pas dans votre zone :
 - (a) Si le CDP est court et dirigé vers l'une ou l'autre touche, l'arbitre de touche concerné aura la responsabilité de la balle. Ils feront le signal Sup28 pour l'indiquer.
 - (b) Maintenez une position depuis laquelle vous couvrez le jeu devant et autour du retourneur. Si vous êtes l'arbitre le plus proche autre que celui couvrant le retourneur qui remonte le CDP, déplacez-vous pour aider à la surveillance des joueurs bloqués par l'adversaire autour de tout receveur potentiel et interférant avec la réception d'un CDP. En particulier ceux qui sont bloqués par un adversaire pour interférer et donc non pénalisables.
 - (c) Si un joueur dans votre zone de responsabilité fait un signal d'arrêt de volée, observez s'il ne bloque pas avant qu'il ne touche la balle.
 - (d) N'hésitez pas à signaler une faute si vous en voyez clairement une dans une zone dans laquelle vous êtes chargé du "nettoyage", même si vous êtes loin de l'action. Communiquez avec vos collègues pour avoir leur vision de l'action.
4. S'il est évident que le CDP retombera dans votre zone :
 - (a) Déplacez-vous pour être sur le côté du receveur (environ 10 yards, sauf s'il est à proximité de la ligne de touche) et légèrement derrière pour juger de la légalité de la réception.
 - (b) Si le CDP est d'abord touché par un joueur de l'équipe qui botte, faites le signal de touché illégal S16 pour bien indiquer cet état de fait. Si le CDP est d'abord touché (*muff*) (sans en avoir la possession) par un joueur de l'équipe qui reçoit au-delà de la zone neutre, vous devez faire le signal S11 de touché légal pour indiquer que la balle est libre.
 - (c) Utilisez les bean bags pour indiquer tous les points de touché illégal et/ou le point de fin de CDP. Un seul arbitre, celui qui couvre l'action dans chaque cas, doit marquer ces points et faire les signaux. Si vous avez plusieurs points et seulement un bean-bag, la priorité est donnée au point le plus avantageux pour l'équipe B.
 - (d) Si la balle devient morte parce qu'elle est réceptionnée ou recouverte par un joueur de B après un signal d'arrêt de volée, ou réceptionnée ou recouverte par un joueur de A, sifflez et faites le signal d'arrêt du temps S3.
 - (e) Si la balle n'est pas réceptionnée et va au-delà du dernier receveur, suivez-la et soyez prêt à prendre toute décision concernant son statut. Soyez suffisamment écarté de la balle pour éviter qu'elle ne vous touche.
 - (f) Si la balle s'approche de LEB, placez-vous sur la LEB pour juger si la balle entre dans la zone d'en-but ou non. Les autres arbitres surveilleront les joueurs.
 - (g) Si la balle entre dans la ZEB (sans avoir été touchée par B dans le terrain), ou elle est déclarée morte en possession de B dans sa ZEB, sifflez et faites le signal touchback S7, répétez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
 - (h) Si le CDP est récupéré par A, sifflez, faites le signal arrêt du temps S3, celui de touché illégal S16, et celui de premier tenu S8. Le simple fait de toucher la balle par un joueur de l'équipe qui botte, ne doit pas être interprété comme un contrôle effectif de la balle.
 - (i) Si la balle roule et s'immobilise dans votre zone, assurez-vous qu'aucun joueur ne cherche à la récupérer avant de siffler et de faire le signal d'arrêt du temps S3.
5. Pendant le retour, utilisez les tactiques décrites dans la section « Retours » ci-dessus.

13.7. d – Points techniques complémentaires

1. Soyez attentifs aux CDP bloqués, et leur récupération ou avance. Sur les feintes de CDP, revenez en position normale de couverture de course ou passe.
 - (a) Si le jeu se transforme en course ou passe, réagissez comme vous le feriez dans ce type de jeu.
 - (b) Couvrez la ligne d'en-but ou la ligne de fond en fonction de la situation appropriée.
 - (c) Soyez attentifs aux numéros des joueurs éligibles.

13.8 - Tentatives de field goal et de transformation

13.8.a. Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que celles sur les jeux en mêlée (ci-dessus) plus :

1. Jugez si la tentative est ratée ou réussie. Vous partagez cette responsabilité avec le juge de ligne (sauf s'il reste sur la ligne de mêlée, auquel cas vous êtes le seul responsable).
2. Soyez attentif à la possibilité d'une balle touchée illégalement ou rabattue illégalement
3. Observez les éventuelles célébrations après un score.
4. Notez les numéros des joueurs en position de receveurs éligibles et observez si quelqu'un d'autre est le premier à toucher la balle ou si c'est un joueur inéligible au-delà de la zone neutre si le jeu se transforme en jeu de passe.
5. Soyez attentifs et réagissez à de mauvais snaps ou CDP contrés, en adoptant les priorités des courses, passes ou retours de CDP, le cas échéant.

Si le CDP est retourné, appliquez les mêmes priorités que pour les retours.

13.8. b- Positions initiales

1. Prenez position un yard derrière le poteau le plus éloigné de la tribune principale. Vous avez la responsabilité de juger si la balle passe à l'intérieur de votre poteau. En plus, vous avez la responsabilité de juger si elle passe au-dessus de la barre. Le JL a la responsabilité de l'autre poteau.

13.8. c- Réactions : déplacements et signaux

1. Observez la balle issue du coup de pied jusqu'à ce que cela devienne évident que la tentative sera réussie ou non.
2. Si vous considérez le CDP comme réussi, communiquez (« OUI, OUI, OUI ») avec votre collègue derrière les poteaux, si vous n'êtes pas seul, et, sans le regarder, avancez ensemble entre les poteaux (environ un yard dans la ZEB) en signalant le signal de score S5 lorsque vous êtes immobilisé. Sur votre ordre, (« BAISSER ou FIN »), mettez fin au signal, après vous êtes assuré que l'AP ait pris connaissance du résultat.
3. Si vous jugez que le CDP est raté, communiquez (« NON, NON, NON »), faites le signal "pas de score" S10, ou, seulement si le CDP est passé à côté de votre poteau, faites le signal correspondant Sup15. Ne faites pas le signal de "touchback".
4. Maintenez chaque signal pendant au moins 5 secondes et jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
5. Sifflez quand le résultat du CDP est évident.
6. Si le CDP est court ou contré, et si la balle reste vivante, ne donnez aucun signal. Déplacez-vous de façon à juger l'action comme lors d'un dégagement.

13.8.d – Points techniques complémentaires.

1. Lors des longues tentatives de field goal (c.à.d. *snap* à plus de 20 yds de la LEB de B) il est autorisé que seul le juge de champ arrière soit seul sous les poteaux et que le juge de ligne soit initialement dans sa position normale sur la ligne de mêlée. Cela s'appelle mécanique « de l'arbitre seul ».
2. Soyez attentifs dans les cas où le CDP est bloqué, ou quand il y a un mauvais snap. Cela s'applique également si l'équipe A change pour une formation de passe ou de course.

- (a) Si une course ou passe se développe, lisez le jeu et réagissez en fonction.
- (b) Sur un jeu de course ou de passe évident à proximité de la LEB, venez dans le terrain et couvrez la LEB si nécessaire.
- (c) Restez sur la ligne de fonds, si une passe dans la ZEB est possible, ou lorsqu'un CDP drop est possible.

13.9 - Après chaque tenu

13.9. a- Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions de balle morte, par les joueurs des deux équipes.
2. Encouragez les joueurs à se relever de façon tranquille, et soit vous transmettez la balle à un autre arbitre, soit vous la laissez à proximité du point de balle morte, en fonction des circonstances.
3. Contrôlez si la ligne à gagner est dépassée, ou si c'est proche, et faites le signal approprié.
4. Contrôlez si des pénalités ont été signalées, et si c'est le cas :
 - (a) Faites le signal de temps mort S3.
 - (b) Rapportez vos pénalités à l'arbitre principal et au juge de mêlée.
 - (c) Couvrez les flags (et bean bags, si nécessaire) lancés par vos collègues.
 - (d) Assurez-vous que toutes les pénalités sont correctement appliquées.
5. Contrôlez si il y a des joueurs blessés ou d'autres circonstances qui pourraient retarder le jeu.
6. Arrêtez le temps dès que nécessaire. IFAF, donnez le signal d'alerte des 10 secondes restantes, et jetez votre flag pour délai de jeu si nécessaire si la balle n'a pas été remise en jeu lorsque le décompte arrive à 0.
7. Soyez attentif aux demandes de temps morts. Assurez-vous que la demande est faite par la personne en charge (entraîneur principal ou personne désignée).
8. Répétez tous les signaux de temps mort S3 de la part de vos collègues.
9. Aidez au relais de la balle, ou d'une nouvelle balle, pour le point suivant.
10. Si vous ne couvrez pas l'action, aidez à maintenir l'ordre sur le terrain en avançant vers le point où l'action a pris fin.

13.9. b- Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous êtes le couvreur, vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte.
 - (a) Si c'est le cas, signalez temps mort S3. Une fois que l'action est terminée, ayez un contact visuel avec l'AP et signalez "premier tenu" Sup35. Maintenez le signal jusqu'à ce qu'il l'ait vu.
 - (b) Si vous avez un doute, signalez temps mort S3 et criez "proche". Demandez à l'AP de venir voir de lui-même.
 - (c) Placez seulement la balle au sol au point réel de balle morte – jamais à un point « approximatif ».
 - (d) Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra démarrer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" Sup12.
2. **[SI UN CHRONO DES 40 SECONDES EST UTILISE]** Si vous êtes le couvreur, indiquez que la balle est morte. Utilisez le signal de balle morte S7, à moins que le signal de temps mort S3, de touchdown/field goal S5, de safety S6, ou de passe incomplète/field goal raté S10, soit le mieux approprié (ne faites qu'un seul signal).
3. Si un flag a été lancé, suivez la procédure du chapitre 20. Si un temps mort d'équipe ou pour blessure est appelé, suivez la procédure du chapitre 18. Si une période vient de se terminer, suivez la procédure du chapitre 21.
4. **IFAF : ARBITRE RESPONSABLE DU TEMPS SUR LE TERRAIN** Si le décompte des 40 secondes doit démarrer :
 - a) Si il y a une horloge visible, assurez-vous qu'elle ait démarré le décompte dans un bref délai après que le tenu précédent soit terminé.
 - b) Si il n'y a pas d'horloge visible, démarrez le décompte dans un bref délai.

Relais de balle :

5. Si vous avez la balle, mais un autre arbitre a le point de balle morte et que c'est à proximité de la ligne à franchir, apportez la balle à cet arbitre et permettez lui de la placer au point précis (ligne de yardage et position latérale) où la balle est devenue morte.
6. Sauf si vous êtes le couvreur, aidez au relais de balle vers l'arbitre qui la placera au point suivant.
7. Si la balle est morte en touche ou plus proche de la ligne de touche que de la ligne de remise en jeu, ne la bougez pas avant qu'une autre balle n'ait été placée correctement sur la ligne de remise en jeu.

Préparez-vous pour le tenu suivant :

8. Rappelez le statut du temps à l'AP et, s'il est stoppé, s'il doit redémarrer au *snap* ou à la balle prête à jouer. Soyez toujours prêt à une décision de l'AP concernant le démarrage du temps en situation de tactiques d'anti jeu. Ne répétez pas le signal "le temps démarre" de l'AP S2.
9. Si le stade est équipé d'une horloge de temps de jeu, vérifiez qu'elle a été arrêtée et démarrée au bon moment.
10. Ne répondez qu'aux demandes des personnes en provenance de la touche pour temps morts ou des conférences avec les entraîneurs qui répondent aux exigences des règles (Règle 3-3-4)
11. Prenez position pour le tenu suivant. Si le signal de balle prête à jouer a été fait par l'AP (ou si il est imminent), reculez face au jeu pour pouvoir garder vos yeux sur la balle. Ne la lâchez pas des yeux dans le cas où le jeu commence alors que vous ne regardiez pas.

12. IFAF :

- a) Si la balle n'est pas prête à jouer alors que le décompte arrive à 20 secondes (Règle 3.2.4.b.3), signalez à l'AP, Sup29, que l'horloge de jeu doit être repositionnée sur 25 secondes
- b) Lorsqu'il reste approximativement 10 secondes sur l'horloge de jeu, levez le bras vers le ciel (signal S7) tant que le snap n'est pas parti ou jetez votre flag pour un délai de jeu puis siffler. In n'est pas utile de faire des signaux complémentaires de décompte.

13.9. c – Points techniques complémentaires.

1. La priorité à la fin du jeu est de se remettre en position pour être prêt pour le tenu suivant. Sauf si un incident sérieux arrive (comme une faute ou mauvaise conduite, une blessure, ou une chaîne cassée) vous ne devez pas interrompre votre routine.
2. Si l'équipe A fait des remplacements « de dernière seconde » alors que le snappeur est en position, ou proche ou en courant vers la LDM pendant un remplacement :
 - a) Observez l'attitude de l'équipe B et déterminez si ils vont s'adapter ou non.
 - b) Si elle fait un remplacement consécutivement à celui de A, (ou amorce un remplacement jusqu'à 3 secondes après celui de A), prévenez l'AP en faisant le signal SUP36 et dites le lui à haute voix « Remplacement en cours ».
 - c) Une fois le remplacement terminé, arrêtez de faire votre signal.
3. Si vous voulez parler à un joueur sur le terrain (c.a.d. pour le prévenir qu'il était à la limite de faire une faute) cela fera gagner du temps en relayant le message via l'Arbitre Principal (pour un joueur de A). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans le conseil « *huddle* » sauf si un temps mort est en cours.
4. Gardez votre concentration, et pensez au jeu suivant.

14. - JUGE DE CHAÎNE ET JUGE DE LIGNE : ARBITRAGE A 5-6D OU 7 OU 8

14.0 – Inversion JL - JC

Sur les rencontres arbitrées à 6, 7 ou 8 arbitres, et sous couvert de l'autorisation et de l'organisation de la CNA, les arbitres situés sur les touches changeront de côté entre les mi-temps.

Arbitres	1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps
JC & Jco	Côté local	Côté visiteur
JL & Jch	Côté visiteur	Côté local

Suivant les affectations des arbitres en JL & JC et Jch & Jco, ils seront inversés sur la première mi-temps, et récupéreront les places prévues par les mécaniques générales pour la deuxième mi-temps. Les principes, responsabilités et autres gestions sont les mêmes que celles des arbitres en place sur le côté de la touche vis-à-vis des types et phases de jeu.

L'arbitre principal a toute autorité pour gérer cette possibilité, et si les conditions de match peuvent amener des tensions, il est en capacité d'annuler le changement de côté, afin que les arbitres restent sur le même pendant toute la rencontre.

14.1 - Coups de pied libres

14.1.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant le coup de pied :

1. Soyez attentif à toute instruction de l'AP, si du fait de l'évolution du match, un CDP court est prévisible, l'AP indiquera aux arbitres de prendre leurs positions de CDP court.
2. Compter l'équipe B et signaler votre compte aux collègues (Sup 3, 4 ou 24). Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Observez leur compte et recomptez en cas de désaccord.
3. Rappelez aux joueurs de recompter leurs équipiers si vous n'êtes pas certain du compte.
4. Contrôlez les points d'avant snap :
 - a) les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que les équipes sont bien à l'intérieur de leurs zones d'équipe.
 - b) Assurez-vous que les chaînesurs (ainsi que l'équipe de chaîne supplémentaire, s'il y en a une) sont bien en dehors du chemin et que les chaînes et le poteau indicateur sont bien posés au sol, à l'extérieur des zones d'équipe et derrière les lignes de limite. Assurez-vous que les ramasseurs de balle soient en place.
 - c) Si vous êtes positionné sur une ligne de retrait, vérifiez que tous les joueurs de A sont bien entre les lignes de 9 yards (Règle 6.1.2) et que personne d'autre que le botteur ne soit à plus de 5 yards derrière la balle.
 - d) Maintenez votre main en l'air (S7) jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prête à jouer, seulement si toutes les conditions sont remplies, et que vos collègues sont en position, et particulièrement le JM.
 - e) Baissez votre main si votre zone n'est plus prête ou dégagée avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer. Sifflez et faites le nécessaire pour que la zone redevienne claire et propre pour reprendre le jeu.
5. Soyez très attentifs aux CDP courts.

Pendant le coup de pied

6. Observez si le CDP est sorti en touche sans qu'il ne soit touché par l'équipe qui reçoit. Jugez si un joueur de l'équipe B touche la balle alors qu'elle est en dehors des limites.

7. Observez les éventuels signaux d'arrêt de volée et soyez prêt à sanctionner toute gêne de la réception du CDP.
8. Si vous êtes sur une ligne de retrait, et que le CDP est court :
 - (a) Sachez où et par qui la balle a été touchée en premier.
 - (b) Observez les blocs illégaux de l'équipe A.
 - (c) Marquez tout point de touché illégal avec le bean bag.
 - (d) Marquez le point de balle morte si vous êtes l'arbitre le plus proche et si il n'y a pas de retour ou en cas de petite course.
9. Signalez "le temps démarre" S2 seulement quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité
10. Jugez si la balle devient morte dans la ZEB ou non.
11. Marquez l'avance extrême ou le point de sortie si la balle devient morte de votre côté du terrain. Cette responsabilité est étendue jusqu'aux 2 yards de l'équipe A pour le JC.
12. Marquez le point avec votre bean bag pour toute passe arrière ou perte de balle (fumble) dans votre zone
13. Observez les fautes dans votre zone, et particulièrement :
 - (a) Les touchés illégaux sur CDP court.
 - (b) Usage illégal des mains et saisies au point d'attaque.
 - (c) Les blocages sous la ceinture.
 - (d) Les formations de murs illégaux.
 - (e) Les fautes concernant la sécurité des joueurs comme les saisies de la grille, les croche-pieds, les blocages en tenaille.
 - (f) Les coups à retardement après que la balle est morte.
 - (g) Tout joueur de l'équipe qui botte qui entre dans le terrain après que le CDP soit donné, ou qui sort volontairement des limites pendant le CDP.

14.1.b Positions initiales

CDP normal :

1. **JUGE DE CHAINE**, prenez position sur la LEB de l'équipe B à l'extérieur de la touche, côté opposé à la tribune principale.
2. **JUGE DE LIGNE**, prenez position sur la LEB de l'équipe B à l'extérieur de la touche, du côté de la tribune principale.

CDP court :

3.JL UNIQUEMENT

- (a) **[xx2, 5-6D arbitres]**, prenez position à l'extérieur de la touche du côté de la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe B.
- (b) **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, restez sur votre position comme pour un CDP normal.

4.JC UNIQUEMENT,

[2xx, pas de JCE], prenez position à l'extérieur de la touche du côté de la tribune principale sur la ligne de retrait de l'équipe B.

[3x3, à 8 arbitres], restez sur votre position comme pour un CDP normal.

CDP après un safety ou une pénalité :

5. Lorsque un CDP doit avoir lieu après un safety ou une pénalité, les mêmes positions correspondantes doivent être présent, en vous positionnant en fonction de la ligne du CDP, en montant ou descendant le terrain selon le cas.

14.1.c Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. Si quoi que ce soit survient avant que le CDP ne soit donné, (un non joueur ou non participant est à proximité ou entre sur le terrain, ou est en dehors de la zone d'équipe,...), sifflez, faites le signal de temps mort arbitre S3, et faites le nécessaire pour résoudre le problème.

Pendant le CDP :

2. Si vous voyez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement des limites pendant le CDP, jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de sortie, et votre drapeau lorsqu'il revient dans le terrain.
3. Si l'horloge doit démarrer lorsque la balle est légalement touchée dans le terrain, faites le signal S2 si vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action, ou celui qui a un meilleur point de vue.

Pendant un CDP long :

4. Après que la balle soit bottée, observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable. Après avoir jugé de la trajectoire initiale de la balle, ne la suivez plus des yeux.
5. Si le CDP semble arriver vers la zone d'en-but, restez sur la LEB (en dehors des tracés des joueurs) pour juger d'un touchback. Si la balle menace d'arriver sur le piquet, soyez capable de juger si la balle est en touche, dans le terrain ou dans la ZEB.
6. Si la balle, ou un joueur, va vers la ligne de fond, bougez pour couvrir la ligne de fond.
7. Si la balle va clairement du côté opposé, remontez le terrain sur 10 yards afin d'avoir un meilleur angle de vue pour les blocages et autres murs illégaux. L'AP, une fois le jeu identifié, vous tournera le dos.
8. En cas de *touchback*, entrez dans le terrain devant le joueur qui a réceptionné la balle, signalez *touchback* S7 en sifflant pour arrêter le jeu.
9. Sur des CDP libres très long, suivez le porteur de balle et gardez-le entre vous et l'arbitre situé sur la touche devant vous
10. Si le CDP sort en touche dans votre zone, sifflez immédiatement et dirigez-vous vers le point de sortie. Si la balle sort en touche en vol, demandez au JM, en faisant le signal SUP 16 de vous guider vers le point exact de sortie en utilisant les signaux SUP 17, 18 et 19. Maintenez le point et placez-y une balle. Assurez-vous que quelqu'un relaye une balle à l'arbitre gardant le point.

Pendant un CDP court

11. Maintenez une position où vous pourrez voir la balle ainsi que les blocages effectués par l'équipe A.
12. Sachez où et par qui la balle a été touchée en premier. Jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de toucher illégal, (Règle 6.1.3).
13. Si vous êtes l'arbitre le plus proche lorsque la balle devient morte, faites le signal S3 et marquez le point de balle morte.

14.1.d Points Techniques complémentaires

1. S'il y a un touchback, continuez à observer le retourneur afin de sanctionner toute faute contre lui.
2. Les arbitres du fond doivent ajuster et toujours être prêts à s'adapter aux conditions de jeu avec un vent fort, ou à la puissance du botteur. Autrement, il faut rester sur la ligne d'en-but au niveau du plot, tant que la position de la balle le demande.

14.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

14.2.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro du tenu et la distance à parcourir, et signalez le numéro à vos collègues. Notez le signal donné par vos collègues. Vérifiez le numéro affiché par le panneau de tenu et confirmez que c'est le bon. N'autorisez pas le départ du jeu si vous constatez un désaccord.
2. Observez les faux départs en général, et particulièrement par les hommes de ligne, et les joueurs situés dans l'arrière champ de votre côté.
3. Observez les empiètements, offside, de l'équipe B, en particulier par les joueurs situés entre vous et la balle.

4. Observez les mouvements latéraux, motion, par les joueurs de l'équipe A de votre côté de la formation.
5. Observez les permutations illégales (joueur de A qui ne s'est jamais arrêté, moins d'une seconde d'immobilité) après un mouvement simultané par plus d'un joueur de l'équipe A.
6. Observez la légalité du snap.
7. Si une faute survient avant le snap, arrêtez toute action ayant débutée, en sifflant et en faisant le signal de temps mort S3.
8. Déterminez si le jeu se poursuit par un jeu de passe ou de course en observant les mouvements des joueurs de ligne intérieurs. S'ils partent vers l'arrière cela voudra dire qu'un jeu de passe devrait se développer, s'ils partent vers l'avant, il y a de fortes chances qu'un jeu de course puisse se développer.
9. Identifiez votre ou vos joueurs clé. Si la formation est nouvelle ou inhabituelle, confirmez l'identité de votre joueur clé visuellement ou verbalement avec les autres arbitres.
10. Repérez les receveurs éligibles et les joueurs qui seraient normalement éligibles de par leur position, mais qui sont inéligibles à cause de leur numéro. En outre, repérez les joueurs (en principe les *tight-ends*) qui seraient normalement éligibles à cause de leur numéro, mais qui en fait sont inéligibles parce qu'un autre joueur s'est aligné à l'extérieur de leur position et sur la LDM.
11. Observez le tackle de votre côté de la formation **s'il n'y a pas de tight end de votre côté.**
12. Visualiser la ligne à atteindre pour un premier tenu avant le snap afin de ne pas être obligé de regarder la chaîne après que la balle soit déclarée morte et anticiper un arrêt du temps si la distance est courte ou non.
13. Observez les remplacements effectués par l'équipe A, par exemple :
 - (a) les remplacés ne quittant pas le conseil après les 3 secondes, une fois les remplaçants dans le conseil
 - (b) les remplacés s'ils n'ont pas quitté le terrain avant le snap
 - (c) si des joueurs ne rentrent pas sur le terrain, communiquent avec d'autres joueurs et finalement ressortent.
14. Assurez-vous que les non joueurs et remplaçants sont dans leur zone respective, et que votre touche est dégagée.
15. **JC UNIQUEMENT**, notez le positionnement des chaînes et du panneau de tenu, mais n'interrompez le jeu qu'en cas de problème important.
16. Observez la légalité de la formation et vérifiez la formation offensive en vous assurant qu'il n'y a pas plus de 4 joueurs dans l'arrière champ. Soyez particulièrement vigilant à cela si l'AP indique que l'équipe A a moins de 11 ou 9 joueurs sur le terrain.
17. Indiquez la LDM avec votre pied, celui qui est le plus proche de la ligne d'en-but.
18. Indiquez, en utilisant le signal SUP 1, si le joueur le plus proche de vous n'est pas positionné sur la ligne de mêlée.
19. Assurez-vous que tous les joueurs de l'équipe A ont rempli les obligations concernant leur position entre les lignes de 9 yards.

14.2.b Positions initiales

1. Prenez une position depuis laquelle vous pourrez voir entièrement la zone neutre, ainsi que la balle au moment du snap.
2. La position normale sur un jeu de mêlée est celle en zone neutre, sur ou en dehors de la ligne de touche.
3. **JC UNIQUEMENT**, vous êtes sur le côté opposé à la tribune principale.
4. **JL UNIQUEMENT**, vous êtes sur le côté de la tribune principale.
5. Ne prenez jamais une position qui pourrait gêner le placement ou le mouvement des joueurs.

14.2.c Réactions : déplacements et signaux

1. Dans le cas où il y a un mouvement de joueurs de l'équipe A sur la LDM, allez rapidement vers le JM et discuter avec lui pour déterminer quelle équipe est responsable.

2. Si un ou plusieurs joueurs de l'équipe B entrent dans la zone neutre, regarder les réactions des joueurs de l'équipe A qui sont menacés. Observez également quand les joueurs de l'équipe B reviennent derrière la ZN avant le snap
3. Si une faute survient avant le snap, siffler, jeter votre drapeau et faites le signal de temps mort arbitre S3. Aller rapidement vers le JM et discuter avec lui, et les autres arbitres concernés, pour déterminer quelle équipe est responsable. Cependant, si il n'y a aucun doute sur la faute, faites le signal S18, S19 ou S21 directement à l'AP tout en vous dirigeant vers le JM mais sans aller jusqu'à la balle.

14.2.d Points techniques complémentaires

Raisons pour changer (ou non) votre positionnement initial

1. La vision est bien meilleure depuis une position très écartée. Ceci permet aussi de ne pas être "enfermé" lors d'un débordement ou d'une passe près de la touche.
2. Soyez à l'extérieur de la ligne de touche, 2 yards, si le joueur le plus proche est positionné près de votre touche. Si c'est en situation de ligne d'en-but, une position plus écartée peut être utilisée.
3. Si un joueur vous demande s'il est sur la ligne ou non, indiquez lui comment il peut utiliser vos signaux pour se placer. Ne lui donnez aucune instruction qui le contraindrait à bouger juste avant le snap. Aucun autre signal n'est nécessaire. Si un joueur vous demande s'il est positionné ou non sur la LDM, ne dites rien au joueur qui pourrait causer un mouvement de sa part, le fait d'indiquer la LDM avec votre pied et de ne pas faire le signal SUP1 est suffisant pour indiquer sa position.

Signalez le compte de joueurs :

4. Le dernier moment pour signaler votre compte des joueurs est quand le conseil offensif se sépare, mais il peut être fait en amont si cela est possible.

14.3 - Jeux de courses

14.3.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et les actions contre lui.
2. Sifflez et marquez l'avance extrême, ou le point de sortie, si la balle devient morte au milieu ou de votre côté du terrain. Vous avez la responsabilité jusqu'aux 2 yards de l'équipe B. Si le jeu se développe de l'autre côté du terrain, une fois la balle morte, estimez le point d'avance extrême et aidez votre collègue ou ajustez-vous face de lui, en miroir, afin d'avoir une seule et même avance extrême.
3. Observez toute perte de balle, fumble, lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez un meilleur angle de vue, marquer le point avec un bean bag.
4. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque, spécialement par un receveur écarté, *tight end*, bloqueurs (arrières et hommes de ligne).
 - (b) blocages sous la ceinture illégaux par les joueurs de votre côté de la formation,
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (d) coups à retardement après que la balle est morte.
 - (e) brutalité inutile contre le quart-arrière après qu'il a transmis la balle ou lancé une passe arrière sur un jeu s'écartant de votre position.
 - (f) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules.
5. Jugez, avec l'aide de l'AP sur des passes arrière depuis l'arrière champ, si la passe est vers l'avant ou vers l'arrière, et utilisez le signal SUP5 pour toute passe clairement vers l'arrière. Mémoriser tout signal de passe arrière fait par l'AP.

14.3.b Réactions : déplacements et signaux

1. Si la course vient vers votre côté :

- (a) Reculez-vous en angle en dehors du terrain et vers la ligne de fond de l'équipe A si nécessaire. En cas de course se dirigeant vers la touche ET vers la ligne de mêlée, restez sur votre position et attendez que les joueurs soient arrivés au niveau des 9 yards pour vous reculer et gardant la ligne de mêlée devant vous.
- (b) Prenez en charge le coureur lorsqu'il s'approche de la ZN dans votre zone.
- (c) Laissez passer le coureur devant vous, puis suivez-le jusqu'à ce que la balle devienne morte, restez en dehors du cheminement des autres joueurs.
- (d) Une fois la balle morte, allez jusqu'au niveau du point de l'avance extrême.
- (e) Si la balle devient morte dans le terrain et proche de la ligne de touche, soyez prêt à prendre l'avance extrême avec l'aide de votre collègue en utilisant les mécaniques dites de « cross field mechanics », si le coureur est ramené vers l'arrière et vers vous.

2. Si la course est au centre du terrain :

- (a) Restez écarté et suivez la progression du coureur au même niveau que lui.
- (b) Rentrez dans le terrain une fois la balle devenue morte et donnez l'avance extrême. Rapprochez-vous rapidement de l'action jusqu'à ce que vous rencontriez un ou des joueurs, mais ne passez jamais par-dessus des joueurs au sol. Exception : soyez attentif au type de jeu de l'attaque, et ne rentrez pas trop dans le terrain en cas de jeu sans conseil, ou qui pourrait l'être, et si le temps tourne.
- (c) Sifflez uniquement si vous voyez la balle et le joueur qui en a la possession.

3. Si la course va vers le côté opposé du terrain :

- (a) Restez écarté et suivez la progression du coureur au même niveau que lui.
- (b) Restez vigilant aux coups donnés en dehors et derrière le jeu.
- (c) Ne soyez pas relâché, pensez aux éventuels changements de direction du jeu, jeu inversé.
- (d) Une fois la balle morte, mettez-vous au niveau du point de balle morte. Ne sifflez pas.
- (e) Si votre collègue situé à l'opposé ne peut donner le point de sortie rapidement,
 - i) aidez-le en restant sur la position vous donnant le meilleur angle et le meilleur jugement de l'avance extrême, « cross field mechanics ». Ne soyez pas intransigeant avec ce point.
 - ii) Maintenez cette position jusqu'à ce que votre collègue puisse vous voir ou se mettre à votre niveau, s'il ne peut déterminer le point par lui-même, mais quittez le dès que votre collègue couvrant l'action indique de façon visible la point d'avance extrême par lui-même.
 - iii) Si le coureur marque un très mauvais point de balle morte, attirez son attention vers votre point.

4. Sur une longue course :

- (a) Suivez l'action, en surveillant le coureur et les joueurs proches de lui. Soyez prêt à vous rapprocher quand la balle devient morte et à marquer l'avance extrême.
- (b) Occasionnellement, les arbitres du fond peuvent être sur une meilleure position que vous pour couvrir le porteur de balle, dans ce cas c'est à lui de déclarer la balle morte et de marquer l'avance extrême. Cependant, cela n'est pas une pratique normale, restez et couvrez le jeu.

5. Sur une course se terminant en deçà de la ligne de mêlée :

- (a) Aidez l'AP à déterminer l'avance extrême.

6. Restez en dehors du terrain tant que la balle n'est pas déclarée morte. Ne tournez jamais le dos à la balle.

Couverture du point de balle morte.

- 7. Lorsque vous marquez le point d'avance extrême, convergez vers le point de balle morte lorsque le jeu dans votre zone le permet. Déplacez-vous parallèlement à la ligne de touche jusqu'au niveau du point, puis rentrez dans le terrain perpendiculairement plutôt que diagonalement.
- 8. Soyez attentif à garder le point d'avance extrême lorsque le coureur a été repoussé en arrière, mais surveillez le coureur (et toute action contre lui) et non le point. Ne sautez pas

par-dessus les joueurs pour atteindre le point d'avance extrême : gardez-les devant vous. N'utilisez votre *bean-bag* que si vous êtes contraint de quitter le point.

9. Si la balle sort du terrain dans votre zone, sifflez tout en signalant temps mort S3. Vous avez l'avance extrême jusqu'aux 2 yards de l'équipe B. Uniquement si l'arbitre du fond est plus proche que vous, allez au point de sortie dès que les joueurs ont quitté la zone concernée. Arrêtez-vous sur la touche et surveillez toute action à l'extérieur du terrain.
10. Si c'est absolument nécessaire, laissez tomber votre *bean-bag* pour marquer le point de sortie et sortez en touche pour dissuader/stopper toute action qui se poursuivrait.
11. Lorsque toute action a cessé, obtenez une balle et placez là sur la ligne de touche au point de sortie, puis aidez (si besoin) à récupérer/relayer une autre balle vers le placeur.
12. Si la balle devient morte à une distance d'environ 3 yards d'une ligne de touche, et que le temps ne doit pas être arrêté pour d'autres raisons, faites le signal (S2).
13. Si la balle va en dehors des limites dans la zone de l'arbitre du fond, dirigez-vous vers la zone d'équipe ou en touche aussi vite que possible et soyez attentifs à toute action contre lui.

14.3.c Points techniques complémentaires

1. Ne sifflez jamais si le coureur vous tourne le dos ou si d'autres joueurs (ou arbitres) vous empêchent d'avoir une vision claire de la situation. Il pourrait y avoir une perte de balle que vous n'avez pas pu voir. Soyez certain que la balle est morte
2. Si un empilement de joueurs se produit, faites le signal de temps mort S3, convergez vers l'empilement puis déterminez qui est en possession de la balle.
3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux.

Jeux de courses particuliers :

4. Sur un jeu à option, pichtout :
 - (a) Reculez vers l'arrière champ pour observer toute action contre le *pitch man* (tout joueur de l'équipe d'attaque en position pour recevoir une passe arrière), jusqu'à ce que la balle soit lancée ou que le quart arrière remonte le terrain.
 - (b) Si la balle est lancée vers votre côté et vers l'arrière, « pitch », vous êtes responsable de la balle en cas de perte, et de toute action par ou contre le joueur en position de recevoir la balle.
 - (c) Si la balle n'est pas lancée, une fois que le quart arrière remonte le terrain, il est sous votre responsabilité comme tout coureur, et l'AP prend la responsabilité de ce qui se passe derrière le jeu.

Généralités :

5. Il est préférable de prendre en compte le coureur en avance que pas assez tôt. Vous pouvez être excusé pour un oubli de signalisation d'une saisie, mais pas pour une perte de balle.
6. Tant que la balle est du côté opposé du terrain, vous aurez une meilleure vue de la fin de la course que l'arbitre le plus proche. Si le coureur est face à vous, qu'il porte la balle de votre côté, ou qu'il se tourne vers vous une fois contacté, vous devez aider votre collègue.
7. Si vous êtes le coureur, et que la course se termine proche de la ligne à atteindre, vous devez rentrer dans le terrain et positionner la balle à l'endroit correct du point de balle morte.

14.4 - Jeux de passe

14.4.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Soyez prêt à juger si une passe est complétée ou incomplète. Ceci concerne en priorité les passes lancées de votre côté, en pratique vous devez être prêt à juger toute passe sur un receveur vous faisant face. Si le joueur qui tente de réceptionner la balle vous tourne le dos, soyez prêt à rechercher l'aide d'un autre arbitre mieux placé que vous pour prendre la décision ou avec un meilleur angle de vision que la vôtre. Vous êtes responsable de

l'avance extrême, les Jch et Jco pourront vous aider à vous positionner en cas de passe très longue.

2. Observez les actions initiales de et contre votre (vos) joueur(s) clé(s),
 3. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) gêne de passe défensive et offensive
 - (b) saisie défensive et usage illégal des mains contre des receveurs éligibles,
 - (c) blocages sous la ceinture illégaux par les joueurs de votre côté de la formation,
 - (d) passe avant touchée illégalement par des joueurs sortant volontairement des limites,
 - (e) joueurs inéligibles au-delà de la ZN,
 - (f) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules,
 - (g) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (h) coups à retardement après que la balle soit morte.
 4. Soyez prêt à juger si une passe avant a été lancée en deçà ou au-delà de la zone neutre. Tout comme de savoir si la balle a franchi la zone neutre avant qu'une passe avant ne soit lancée.
 5. Soyez prêt à juger si la passe avant a franchi la zone neutre ou non.
 6. Jugez si la passe rapide est en avant ou en arrière. Utilisez le signal Sup5 immédiatement si c'est une passe arrière.
 7. Marquez le point d'avance extrême ou de sortie en touche, (de votre côté du terrain), si la balle devient morte en deçà de la zone neutre.
 8. Vous devez être capable de signaler à l'AP si la passe a été lancée dans une zone dans laquelle il n'y avait pas de receveur éligible, ou si la passe n'a pas clairement franchie la zone neutre.
 9. Observez si un joueur a été en dehors des limites, que ce soit la ligne de touche ou la ligne de fond.
- Une fois la passe complétée, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de course.

14.4.b Réactions : déplacements et signaux

1. Restez sur la ligne de mêlée, (ou juste un pas vers l'arrière champ offensif), afin de pouvoir juger si la passe est lancée en deçà ou delà de la zone neutre, et si la passe franchi ou non la zone neutre. Restez sur la ligne de mêlée jusqu'à ce que la balle ait franchi la ligne de mêlée, puis déplacez-vous rapidement vers le meilleur point pour observer la zone de destination de la passe.
2. Lorsque vous descendez dans le terrain, faites de façon latérale en pas chassés tant que possible afin de faire face au jeu et au terrain à tout moment. Une fois que la passe est lancée, il se peut qu'il soit approprié de se tourner et de se diriger vers la zone où la passe est lancée.
3. Passer d'une surveillance individuelle (observer votre joueur clé) à une couverture de zone (observer ce qui se passe dans votre zone) immédiatement après le début de l'action. C'est en général quelques secondes (2 à 3) après le *snap*, une fois que vous pouvez identifier clairement les zones vers lesquelles se dirigent les receveurs.
4. Si un receveur de l'équipe A va volontairement en dehors des limites, jetez votre *bean-bag* ou votre casquette, puis jetez un drapeau lorsqu'il est le premier à toucher la balle.
5. Une fois que vous êtes certain que la passe est lancée, déplacez-vous rapidement vers la meilleure position pour juger si la passe est complétée ou non, ou si il y a une interférence. Une fois la balle en l'air, observez les joueurs qui sont dans la zone, et non la balle.
6. Si le receveur est ramené en arrière, soyez prêt à donner l'avance extrême. C'est particulièrement le cas quand le receveur est à proximité de la ligne de touche et que vous devez utiliser les « cross field mechanics ». Si le receveur est de votre côté du terrain, le 2^{ème} arbitre de ligne doit avoir la meilleure avance extrême. Prenez le point d'avance extrême vis-à-vis de lui. Si le receveur est de l'autre côté du terrain, vous devez avoir le meilleur point d'avance extrême. Aidez et offrez le point d'avance extrême à votre collègue.

7. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche, soyez particulièrement vigilant aux défenseurs qui sont loin de l'action et qui viendraient contacter un receveur avec le sommet du casque ou au-dessus de ses épaules.
8. Sifflez si voyez la balle devenir morte dans votre zone de responsabilité.
9. Si la passe est lancée du côté opposé au votre, observez les actions et soyez prêt à assister vos collègues sur un jugement de passe complétée ou incomplète, interférence de passe, contacts illégaux avec le casque, avance extrême, ..., et cela uniquement si vous êtes certains à 100% de ce que vous avez vu ou constaté. Maintenir une vue sur votre zone n'est pas nécessaire lorsque cela le permet.
10. Lorsque vous jugez une réception de passe près de la touche, ne donnez qu'un seul signal. Signalez passe incomplète S10 si elle est ratée. Signalez seulement temps mort S3 et marquez le point où la balle est morte si vous jugez qu'elle est réussie et si le coureur sort en touche ensuite. Faites le signal S2 si la passe est complétée et le coureur est arrêté dans les limites. Quel que soit le signal fait, il doit être répété 2 ou 3 fois pour être certain que les autres arbitres puissent l'apercevoir. N'oubliez pas de regarder l'autre arbitre situé du même côté que vous avant de faire un quelconque signal indiquant une passe complétée. Vérifiez-le « oui » si cela concerne une passe jugée réussie. Faites le signal de passe incomplète S10 si vous la jugez incomplète.
11. Lorsqu'un contact qui aurait été gêne de passe se produit sur une passe non attrapable, signalez passe non attrapable S17.
12. Si vous devez juger le cas de savoir si une passe ou le passeur a franchi la zone neutre, faites le signal Sup42 vers le côté approprié du terrain. Maintenez-le et répétez-le tant que les autres collègues ne semblent pas l'avoir vu.
13. Après une passe ratée, obtenez une balle des ramasseurs et formez un relais pour la transmettre au placeur.
14. Si une course se développe après une passe complétée, réagissez comme vous devriez le faire sur un jeu de course.
15. Maintenez une position qui vous permette d'observer les actions des joueurs sur les parties du terrain loin de l'action, particulièrement lors des jeux ouverts.

14.4.c Points techniques complémentaires

1. Lorsqu'un joueur en vol tente d'attraper une balle proche de la ligne de touche ou de la ligne de fond, regarder ses pieds en premier afin de déterminer si il touche le sol dans les limites. Si c'est le cas, alors, regarder ses mains afin de déterminer s'il a le contrôle de la balle ou non. Si vous regardez ses mains en premier, vous pouvez perdre l'instant où ses pieds touchent le sol. Etablissez toujours un contact visuel avec le deuxième arbitre de touche avant de faire votre signal, afin de confirmer votre jugement.
2. Soyez toujours prêt à revenir vers la zone neutre pour juger un jeu proche de la ligne de touche. Si le passeur potentiel décide de courir, vous devrez le couvrir (à partir d'une position reculée dans le terrain si nécessaire), une fois qu'il aura franchi la zone neutre.
3. Si la passe est incomplète, et qu'elle ait été lancée vers une zone sans receveur éligible, ou qu'elle n'ait pas clairement franchie la zone neutre, déplacez-vous rapidement vers l'arbitre principal pour l'en informer. S'il y avait un receveur dans la zone, et que vous croyez que l'AP n'en ait pas connaissance, déplacez-vous vers lui pour l'en informer en pointant du doigt le receveur éligible concerné. L'informer en disant « le numéro 35 était dans la zone » (par exemple) est également permis.
4. Si vous voyez que la balle a été touchée, faites le signal S11. Le signal doit être normalement utilisé pour des passes touchées dans l'arrière champ offensif, mais des balles touchées de manière non évidente par tous (spectateurs) au-delà de la zone neutre, peuvent également être signalées. Il n'est pas nécessaire de faire le signal lorsque de toute évidence la balle est touchée de façon visible (par exemple par un joueur de ligne défensif qui rabat la balle vers le sol).
5. Si le jeu se termine proche de la ligne à franchir, vous devrez venir au point de fin de jeu par tous les moyens et placer la balle au point exact de balle morte.

14.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

14.5.a Priorités (en ordre décroissant)

Les mêmes priorités que sur les jeux de mêlée, plus :

1. **Sur la LEB de l'équipe B**, soyez prêt à juger la validité d'un essai (touchdown).
2. **Sur la LEB de l'équipe A**, soyez prêt à juger si un safety est validé ou non.
3. Observez les célébrations des joueurs après un score.

14.5.b Positions initiales

1. Prenez position comme sur un jeu de mêlée normal, mais plus écarté afin de ne pas être pris par un jeu rapide vers l'extérieur. (Voir également le point 14.2.d.2)
2. Vous avez comme responsabilité **primaire la ligne d'en-but de B** si la balle est snappée depuis ou moins des 5 yards (en IFAF, c'est à 7 yards).
3. Vous avez comme responsabilité **primaire la ligne d'en-but de A** si la balle est snappée depuis ou moins **JL UNIQUEMENT** des 5 yards (en IFAF, c'est à 7 yards), **JC et JL** des 2 yards.

14.5.c Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous avez la responsabilité d'une ligne d'en-but, immédiatement après le snap, allez directement sur cette ligne pour juger d'un score ou de l'avance extrême.

Sur la ligne d'en-but de B

2. Lors d'un jeu de course, vous devez être sur la LEB avant le coureur pour juger si la balle a franchi le plan. Ne vous déplacez pas vers l'arrière champ de l'équipe A pour laisser des joueurs passer devant vous.
3. Si vous voyez que le coureur est stoppé à proximité de la LEB, sifflez, entrez dans le terrain et marquez le point de balle morte. Si cela est approprié, criez « proche » vers vos autres collègues pour leur indiquer le résultat du jeu.
4. Lors d'un jeu de passe, allez aussitôt sur la LEB, puis réagissez en fonction de l'action. Si la passe est à courte distance de la LEB, restez sur la ligne pour juger si la balle a franchi le plan. Si la passe est dans la ZEB, déplacez-vous jusqu'à la meilleure position pour juger la fin de l'action. Si la balle est lancée en fond de ZEB, soyez prêt à juger les actions à proximité de la ligne de fond.
5. Indiquez un score en sifflant et en signalant *touchdown* S5 seulement quand vous voyez la balle en possession d'un joueur franchir le plan vertical matérialisé par la LEB, ou si vous voyez une passe réussie dans la ZEB. Attention particulière pour les joueurs en vol.

Sur la ligne d'en-but de A

6. Indiquer un *safety* en sifflant et faisant le signal S6 seulement lorsque vous avez clairement vu le porteur de balle au sol dans la ZEB, ou sortir des limites en deçà de la LEB.

Sur une ligne d'en-but

7. Si une pile de joueurs se forme à proximité de la LEB, entrez dans le terrain jusqu'à ce que vous puissiez déterminer si vous voyez la balle. Si vous êtes l'arbitre le plus proche, vous devrez « creuser » si besoin pour le savoir. Vérifiez avec les autres arbitres, si le porteur de balle n'a pas été mis au sol ou s'il a lâché la balle (fumble), avant qu'il ne franchisse la LEB.
8. Si vous avez la responsabilité d'une LEB, et que vous deviez bouger pour ne pas être dans le circuit des joueurs, reculez tout en ayant toujours la LEB en face de vous.
9. N'indiquez pas de score si vous avez jeté votre drapeau pour une faute commise par l'équipe qui vient de marquer. Ne sifflez pas et ne faites aucun signal si vous n'êtes pas certain du résultat du jeu.
10. Si vous avez la responsabilité de la LEB, restez à cheval sur celle-ci - ne courez pas après le joueur dans la ZEB à moins qu'il n'y ait une menace ou un problème par ou contre lui.
11. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'a vu, mais gardez les yeux sur les joueurs (tournez-vous si besoin) - ne regardez pas l'AP avant la fin complète de

l'action. Ne faites pas votre signal alors que vous êtes encore en train de courir. Vous ne devez pas répéter le signal des autres arbitres à moins que l'AP ne puisse les voir.

12. Il est particulièrement important lors des jeux à proximité de la LEB que tous les arbitres indiquent bien le même point d'avance extrême. Communiquez en cas de doute. Ne signalez que si vous êtes absolument sûr.

14.5.d Points techniques complémentaires

1. **JL UNIQUEMENT**, informez l'arbitre du fond du numéro de la ligne de yardage sur laquelle se trouve la ligne de mêlée. Communiquez (verbalement de préférence) pour déterminer lequel d'entre vous a la responsabilité de la LEB.
2. Dans des situations de jeu de course en direction du piquet de la LEB, donner la priorité au jugement concernant la LEB vis-à-vis de la ligne de touche. L'arbitre du fond de votre côté vous aidera pour la ligne de touche, seulement vous uniquement pouvez juger sur la LEB.
3. Dans des situations de 3^{ème} ou 4^{ème} tenu avec courte distance à franchir, traitez la ligne à atteindre comme vous le feriez pour la LEB.
4. Si la ligne à atteindre est proche de la LEB, la priorité est la LEB. S'il est nécessaire de revenir sur l'avance extrême, faites-le une fois que vous êtes sûr qu'il n'y a pas de score.
5. Ne restez pas sur la ligne de mêlée, et réagissez comme vous le feriez pour un quelconque jeu de passe ailleurs sur le terrain. Le JM assistera pour les passes franchissant la ligne de mêlée dans les situations de LEB à gérer.

14.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

14.6.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui quand vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Marquez le point d'avance extrême ou de sortie en touche si :
 - (a) la balle devient morte de votre côté du terrain entre les 2 yards de l'équipe A et la LEB ;
 - ou
 - (b) le porteur de balle est entre vous et la LEB de l'équipe A ;
 - ou
 - (c) vous êtes plus proche du point que l'arbitre du fond.

Normalement, l'arbitre du fond devrait avoir une meilleure aisance pour suivre le point que vous, parce qu'il est plus facile de suivre le jeu que de la voir venir vers soi.

3. Observez toute perte de balle éventuelle (fumble) lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un bean bag.
4. Observez toute passe avant illégale, particulièrement lorsque vous êtes au même niveau - ou presque- que le porteur de balle.
5. Observez les blocages des joueurs dans votre zone devant et autour du porteur de balle, en particulier :
 - (a) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque,
 - (b) blocage illégal sous la ceinture n'importe où sur le terrain,
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (d) transmission illégale vers l'avant,
 - (e) contacter un adversaire avec le sommet du casque ou le viser au-dessus des épaules,
 - (f) coups à retardement après que la balle soit morte.
6. Observez toute transmission de balle ou passe vers l'arrière lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou que vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.

14.6.b Réactions : déplacements et signaux

1. Ne restez pas dans la circulation ou le sens des joueurs.
2. Dirigez-vous vers la LEB de A en marche arrière et en faisant face au jeu. Si cela n'est pas possible, tournez-vous et suivez le jeu latéralement par-dessus votre épaule.
3. Si le jeu se rapproche de la LEB de l'équipe A, arrivez-y avant le porteur de balle.

4. Surveillez le coureur seulement s'il est dans votre zone de responsabilité. Si un changement de possession survient plus loin que votre position, déplacez-vous en marche arrière le long de la ligne de touche, gardez toujours le porteur de balle face à vous. Essayez de garder le porteur entre vous et l'arbitre du fond. Prenez la responsabilité du porteur uniquement s'il est à votre hauteur et que l'arbitre du fond ne peut plus le faire. Restez suffisamment écarté tout en étant devant lui en dehors de la ligne de touche. Ne tournez jamais le dos aux joueurs et à la balle.
5. Aidez l'AP si besoin sur la LEB de l'équipe A. Vous êtes responsable de la ligne de touche jusqu'à la LEB.
6. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal.
7. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez et signalez temps mort S3, puis premier tenu S8 pour indiquer quelle équipe est en possession. **Vous devrez couvrir le point de balle morte situé entre vous et les arbitres du fond.** Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.

14.7- Dégagements (punts)

14.7.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités jeu sur un jeu de mêlée, plus :

1. Juger si la balle a franchi la ZN en sachant si la balle a touché le sol, un joueur ou un arbitre devant la zone neutre.
2. Si le CDP est court :
 - (a) Marquez le point de fin de CDP avec un bean bag.
 - (b) Observez et jugez si un joueur touche ou non la balle.
 - (c) Observez tout signal d'arrêt de volée effectué par un joueur dans votre zone.
 - (d) Observez toute interférence sur réception de CDP sur un joueur en position de recevoir la balle, si cela se passe dans votre zone de responsabilité.
 - (e) Si le CDP ne vient pas vers votre zone de responsabilité, observez les joueurs qui n'ont pas commis d'interférence sur réception de CDP lorsque le contact est consécutif à un blocage par un adversaire.
 - (f) Marquez tous les points de touché illégal par un bean bag.
3. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Blocages sous la ceinture particulièrement par les joueurs de votre côté du terrain et **(JC seulement) arrières protégeant le botteur,**
 - (b) Avant le CDP, usage illégal des mains et saisies faites par les hommes de linge ou les joueurs en protection du botteur, en particulier le tackle ou le wing back de votre côté,
 - (c) Pendant le CDP, les usages illégaux des mains et saisies contre les joueurs de l'équipe A tentant de descendre dans le terrain,
 - (d) Un joueur de A revenant sur le terrain après être sorti volontairement des limites (jetez le *bean bag* ou votre casquette pour marquer le point de sortie, puis le drapeau si le joueur revient),
 - (e) Blocages illégaux par les joueurs ayant signalé un arrêt de volée,
 - (f) Fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (g) Violence non nécessaire loin du jeu,
 - (h) Coups à retardement après que la balle soit morte.
4. Notez les numéros des joueurs éligibles par leur position de votre côté de la formation, et observez si ce n'est pas un des premiers joueurs à toucher la balle, ou si un joueur inéligible n'est pas au-delà des 3 yards si le jeu de développe en passe.
5. Soyez attentif à un snap raté ou à un CDP contré, et adoptez les mêmes priorités que sur un jeu de course, de passe ou de retour.
6. Que vous soyez JL ou JC, soyez prêt à être dirigé par l'AP en cas de CDP directement en touche.

Pendant un jeu de retour de dégagement, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de retour.

14.7.b Positions initiales

1. Prenez les positions normales d'un jeu de mêlée.

2. **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, Le JCA est responsable de juger la fin d'un CDP, sauf lorsque cela est proche d'une ligne de touche, dans ce cas, cela devient la responsabilité de l'arbitre de touche.

3. **[xx2, à 5-6D arbitres]**, Le Juge de Coté, Jco, est responsable du retourneur le plus reculé et des CDP se terminant le plus proche de lui, et le Juge de Champs, Jch, est responsable des autres retourneurs autour de l'action à l'exception de ceux qui sont proches du JL.

- S'il y a 2 retourneurs reculés, le Jch et le Jco prennent celui le plus proche d'eux ainsi que la fin du CDP.

- S'il y a plus de 2 retourneurs, le Jch prend les 2 le plus proche de lui. Les Jch et Jco observent toujours depuis l'extérieur.

4. Les arbitres du fond devraient être responsables des retourneurs, mais les JL et JC peuvent les assister de leur côté respectif lorsque qu'il s'agit de CDP courts ou de retourneurs qui ne sont pas très éloignés de la LDM.

14.7.c Réactions : déplacements et signaux

1. Quand la balle est bottée, jugez sa trajectoire initiale, mais ne la suivez plus des yeux. Observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable - leurs yeux vous diront où la balle se dirige. Toutefois si le retourneur se déplace de façon à tromper les adversaires, ne le suivez pas, reste en observation de la zone vers laquelle se dirige la balle.

2. Restez sur la LDM jusqu'à ce que la balle la franchisse, puis descendez le terrain une fois que les joueurs sont passés et restez à une distance de 15 - 20 yards devant le retourneur. Déplacez-vous en marche arrière afin de toujours garder le retourneur face à vous lorsqu'il s'approche de vous.

3. S'il est évident que le CDP ne retombera pas dans votre zone :

(a) Maintenez une position depuis laquelle vous couvrez le jeu devant et autour du retourneur. Si vous êtes l'arbitre le plus proche autre que celui couvrant le retourneur qui remonte le CDP, déplacez-vous pour aider à la surveillance des joueurs bloqués par l'adversaire autour de tout receveur potentiel et interférant avec la réception d'un CDP. En particulier ceux qui sont bloqués par un adversaire pour interférer et donc non pénalisables

(b) Si un joueur dans votre zone de responsabilité fait un signal d'arrêt de volée, observez s'il ne bloque pas avant qu'il ne touche la balle.

(c) N'hésitez pas à signaler une faute si vous en voyez clairement une dans une zone dans laquelle vous êtes chargé du "nettoyage", même si vous êtes loin de l'action. Communiquez avec vos collègues pour avoir leur vision de l'action.

4. S'il est évident que le CDP retombera dans votre zone :

(a) Si le CDP est touché en premier par un joueur de l'équipe qui botte, faites le signal de touché illégal S16 pour le signaler. Si la balle est touchée en premier par un joueur de l'équipe qui reçoit, (sans possession), devant la zone neutre, vous devez faire le signal S11 de touché légal pour signaler que la balle reste libre.

(b) Utilisez les *bean bags* pour indiquer tous les points de touché illégaux et/ou le point de fin de CDP. Un seul arbitre, celui qui couvre l'action dans chaque cas, doit marquer ces points. Si vous avez plus d'un point à marquer et que vous n'avez qu'un seul *bean bag*, marquer le plus avantageux pour l'équipe B.

(c) Si la balle devient morte suite à une réception ou une récupération par l'équipe B après qu'un signal d'arrêt de volée ait été fait, ou recouverte par un joueur de l'équipe qui botte, siffler et faites le signal de temps mort S3.

(d) Si le CDP est récupéré par un joueur de l'équipe qui botte, sifflez et faites le signal de temps mort S3, et faites le signal de touché illégal S16 pour le signaler, puis faites le

signal de premier tenu S8. Le fait qu'un joueur de l'équipe qui botte touche momentanément la balle ne doit pas être interprété comme le fait d'en avoir le contrôle.

- (e) Si le CDP sort en touche dans votre zone, sifflez immédiatement et faites le signal de temps mort S3. Si la balle sort en touche en vol, demandez à l'AP en faisant le signal SUP 16 de vous guider vers le point exact de sortie. L'AP vous guidera en utilisant les signaux SUP 17, 18 et 19. Maintenez le point et placez-y une balle. Les autres arbitres sont en charge de relayer une balle.
 - (f) Si la balle roule et s'immobilise dans votre zone, assurez-vous qu'aucun joueur ne cherche à la récupérer avant de siffler et de faire le signal de temps mort S3
5. Pendant le retour, réagissez comme pour tout jeu de retour.

14.7.d Points techniques complémentaires

1. Soyez prêt à un CDP contré et à sa récupération et avance éventuelle. Sur une feinte de CDP, reprenez la couverture normale de course ou de passe.
 - (a) Si le jeu se transforme en course ou en passe, réagissez comme vous le feriez normalement pour un jeu de course ou de passe.
 - (b) Couvrez la LEB et la ligne de fond selon les cas.
 - (c) Informez-vous des numéros des receveurs éligibles.
 - (d) **[2xx, pas de JCE]**, Quand la balle est libre dans l'arrière champ, assistez l'AP en observant les actions contre le botteur, en particulier quand la balle est de l'autre côté du terrain.
 - (e) Lorsqu'un CDP est contré, l'arbitre JL ou JC, celui qui est du même côté que l'AP, doit rester sur la LDM et est responsable de déterminer si la balle a franchie ou non la ZN. L'autre arbitre doit descendre dans l'arrière champ de l'équipe qui botte pour aider l'AP.

14.8 - Tentatives de field goal et de transformation

14.8.a Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités jeu sur un jeu de mêlée, plus :

1. Jugez si le CDP a franchi la zone neutre, en sachant si la balle touche le sol, un joueur ou un arbitre au-delà de la zone neutre.
 2. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies par les hommes de ligne et arrières protégeant le botteur et placeur, spécialement par le receveur écarté et/ou l'arrière de votre côté.
 - (b) blocage sous la ceinture.
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (d) coups à, retardement après que la balle soit devenue morte.
 - (e) Violence non nécessaire loin du jeu.
 - (f) formation illégale.
 3. Notez les numéros des joueurs en position de receveur éligible de votre côté de la formation, et observez si un de ces joueurs est le premier à toucher la balle ou est en position de joueur inéligible au-delà des 3 yards sur un jeu de passe.
 4. Soyez prêt à réagir à un snap raté ou à un CDP contré, en adoptant les mêmes priorités que pour un jeu de course, de passe ou de retour si besoin.
- Si le CDP est retourné, appliquez les mêmes priorités que celles concernant un retour.

14.8.b Positions initiales

1. Prenez une position normale de jeu de mêlée.
2. **JC UNIQUEMENT**, sur une tentative de transformation, placez l'indicateur de tenu, réglé sur le chiffre 1 sur la ligne de 3 yards. Indiquez aux chaînes de laisser la chaîne à terre à l'extérieur des limites du terrain aux environs de la ligne des 20 yards et de se tenir bien à l'écart.

14.8.c Réactions : déplacements et signaux

1. Après le CDP, avancez rapidement vers la pile de joueurs au milieu du terrain. Ceci vous force à garder les yeux sur les joueurs et vous empêche de regarder si le CDP est réussi ou non. Si des incidents se produisent, vous serez dans une meilleure position pour assister le JM et gérer la situation.

14.8.d Points techniques complémentaires

1. Soyez prêt à un CDP contré et à sa récupération et avance éventuelle. En cas de feinte de CDP, soyez prêt à réagir comme sur un jeu de course ou de passe.
 - (a) Si le jeu de transforme en course ou en jeu de passe, réagissez comme vous le feriez pour un jeu de ce type. **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT** si la balle est snappée en-deçà des 20 yards, vous devez aller couvrir la ligne d'en-but aussi vite que possible. Si la balle est snappée au-delà des 20 yards, le Jch devrait assurer la couverture.
 - (b) Soyez attentif aux numéros des receveurs éligibles.
 - (c) Lorsque la balle est perdue / libre dans l'arrière champ offensif, assistez l'AP en observant les actions contre le botteur et le placeur, l'AP échange ses responsabilités et surveillera la balle.
 - (d) Si le CDP est contré, le JC ou le JL situé du même côté que l'AP doit maintenir sa position sur la LDM, et prend la responsabilité de juger si la balle a franchi la ligne. L'autre arbitre doit se déplacer vers l'arrière champ offensif pour assister l'AP.
2. **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, sur une transformation, dites aux assistants qui tiennent l'indicateur de tenu et le repère de ligne à atteindre supplémentaires si ils sont présent, de poser leur équipement au sol et de se tenir bien à l'écart.

14.9- Après chaque tenu

14.9.a Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions de balle morte de la part des 2 équipes.
2. Encouragez les joueurs à se relever avec précaution, à restituer la balle à un arbitre, et à s'écarter du point de balle morte.
3. Vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte ou est proche, et signalez le de façon appropriée.
4. Observez si un drapeau a été jeté, et si c'est le cas :
 - (a) Faites le signal de temps mort S3,
 - (b) Rapportez toutes les fautes que vous avez appelées à l'AP ou au JM,
 - (c) Couvrez les drapeaux et *bean bags* jetés par vos collègues,
 - (d) Assurez-vous que toutes les pénalités ont été administrées correctement,
 - (e) Informez l'entraîneur de votre côté et en particulier lorsque ce sont des fautes contre son équipe.
5. Vérifiez qu'il n'y a pas de joueur blessé, ou qu'il n'y ait pas quelque chose qui empêche la poursuite du jeu.
6. **ARBITRE EN CHARGE DU CHRONO**, démarrez et arrêtez le temps lorsque nécessaire.
7. Soyez attentif à toute demande de temps mort. Assurez-vous que cela soit demandé par l'entraîneur principal ou la personne désignée.
8. Répétez les signaux de temps mort effectués, S3, par vos collègues
9. Sachez si le jeu s'est terminé dans les limites ou non. Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra démarrer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" SUP12.
10. Venez aider à relayer la balle vers celui qui la placera au point d'avancée.

14.9.b Positions initiales

1. La priorité à la fin du précédent tenu est de se placer au point d'avancé pour le prochain tenu. Sauf en cas d'incident de jeu (tel que faute, conduite inappropriée, blessure ou rupture de la chaîne), votre routine ne doit pas être interrompue.

14.9.c Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous êtes le couvreur, sachez si la ligne à franchir est atteinte. **JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT**, vous êtes en général le mieux placé pour juger. Si cela est fait avec consistance, le JC n'aura pas besoin de se retourner vers les chaînes pour le savoir.
 - (a) Si c'est le cas, signalez temps mort S3. Après que toute action ait cessé, ayez un contact visuel avec l'AP et signalez "premier tenu" Sup8 ou Sup35. Maintenez le signal jusqu'à ce qu'il l'ait vu.
 - (b) Si vous avez un doute, signalez temps mort S3 et criez "proche". Encouragez l'AP à venir se rendre compte par lui-même.
 - (c) Placez la balle uniquement au point de balle morte, jamais sur une ligne de remise en jeu au même niveau que le point de balle morte.
 - (d) Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra démarrer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" SUP12.
2. **Si une horloge des 40 secondes est utilisée**, si vous êtes le couvreur, indiquez que la balle est morte avec le signal S7, sauf si un signal de temps mort S3, un signal pour score TD ou *field goal* S5, un signal pour *safety* S6, ou un signal pour une passe ou un *field goal* raté S10, est approprié. Un seul signal suffit.
3. Si un drapeau a été jeté, suivre la procédure du chapitre approprié. Si c'est un temps mort d'équipe ou pour blessure qui a été appelé, suivre la procédure du chapitre approprié. Si c'est la fin d'une mi-temps ou d'une période, suivre la procédure du chapitre approprié.

Mouvement de l'indicateur de tenu ou des chaînes

4. JUGE DE CHAÎNE UNIQUEMENT

- (a) Lorsque vous êtes certain qu'il n'y a pas eu de faute sur le jeu précédent, ou qu'il n'y ait aucune autre raison d'attendre, faites placer l'indicateur de tenu à la nouvelle position et vérifiez que le bon numéro de tenu est affiché.
- (b) Quand un nouveau premier tenu est obtenu et une nouvelle ligne à atteindre établie, faites d'abord placer l'indicateur de tenu à sa nouvelle position sur la ligne de touche. Ce n'est qu'ensuite que la chaîne doit se placer rapidement à sa nouvelle position. Quand l'équipe A obtient un premier tenu à moins de 10 yards de la LEB de l'équipe B, on utilisera seulement l'indicateur de tenu, la chaîne sera posée à terre bien en dehors des limites du terrain. Une fois que la chaîne et le clip ont été mis en place, assurez-vous que la chaîne et l'indicateur de tenu sont positionnés à environ 1 yard de la ligne de touche : l'absence de zone d'entraîneur ou de zone d'équipe ne doit pas vous empêcher de faire circuler la chaîne à l'écart de la touche. Ne perdez pas de temps avec l'équipe de chaîneurs qui vous ferait manquer d'autres obligations vis-à-vis du jeu, des joueurs, ou de vos collègues
- (c) Anticipez toute demande de mesure et soyez prêt à amener les chaînes lorsque l'AP le signale.

5. JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT

- (a) Anticipez toute demande de mesure et soyez prêt à venir marquer le point où poser le clip lorsque l'AP fera signe.

Relais de la balle

6. Si vous avez la balle, mais qu'un autre arbitre à le point de balle morte et que cela est prêt de la ligne à atteindre, transmettez-lui la balle pour qu'il puisse la positionner précisément au point où la balle morte est jugée morte.
7. A moins que vous ne soyez l'arbitre qui marque le point de balle morte, venez aider à relayer la balle vers celui qui la placera au point d'avancée.
8. Si la balle est morte en touche ou plus proche de la ligne de touche que de la ligne de remise en jeu, ne la bougez pas avant qu'une autre balle n'ait été placée correctement sur la ligne de remise en jeu.

Préparation pour le tenu suivant

9. Maintenez l'ordre sur la ligne de touche et dans les zones d'équipe, mais ne le faites pas si d'autres responsabilités ou priorités avec le jeu sur le terrain demandent votre attention.

10. Informez oralement ou visuellement, avec les signaux SUP11 et SUP12, l'AP du numéro du tenu et du statut du temps (si vous êtes celui qui couvre le point de balle morte) et vérifiez qu'il l'indique correctement. Informez-le immédiatement s'il donne un signal incorrect. Connaissiez toujours le nombre de yards à gagner pour obtenir un nouveau tenu

11. ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS SUR LE TERRAIN (JUGE DE LIGNE EN IFAF), rappelez à l'AP le statut de l'horloge de match, et si elle est arrêtée, indiquez-lui si elle doit démarrer au snap ou à la balle prête à jouer.

a) Si l'horloge a été arrêtée pour une faute, une blessure ou une perte de casque et qu'il reste moins d'1 minute à jouer dans la mi-temps, assurez-vous que l'AP sache qu'il y a un potentiel retrait de 10 secondes.

b) Soyez prêt à la décision de l'AP sur le démarrage du temps lorsque cela est relatif à des situations de tactiques d'anti jeu vis-à-vis du temps.

c) Démarrez le temps lorsque l'AP donne le signal, ou va faire le signal de balle à prête à jouer S2, sauf si vous êtes sûr que cela doit démarrer au snap d'après la règle. Ne répétez pas le signal de l'AP, mais utilisez le signal Sup12 si nécessaire pour confirmer que le temps a démarré.

d) Si l'horloge de match doit démarrer a snap, démarrez le temps lorsque vous voyez la balle légalement snappée. Il n'y a pas besoin de faire un signal pour le confirmer.

12. S'il y a des horloges visibles, assurez-vous qu'elles démarrent ou s'arrêtent correctement.

13. Surveillez la légalité des remplacements de votre côté du terrain et vérifiez que les joueurs de l'équipe A remplissent les obligations relatives à la ligne des 9 yards (Règle 7.1.3).

14. Prenez position pour le tenu suivant. Si le signal de balle prête à jouer a été donné, reculez si nécessaire, pour toujours avoir la balle dans votre champ de vision. Ne la quittez pas des yeux, dans le cas où le jeu démarrerait pendant que vous ne regardez pas.

14.9.d Points techniques complémentaires

1. La priorité à la fin d'un jeu est de se positionner pour le prochain tenu. Seulement si un incident sérieux survient, comme une faute ou un mauvais comportement, une insulte, une chaîne qui casse, vous devrez interrompre votre routine.

2. Si l'équipe A fait des remplacements « de dernière seconde » alors que le snappeur est en position, ou proche ou en courant vers la LDM pendant un remplacement :

a) Observez l'attitude de l'équipe B et déterminez si ils vont s'adapter ou non.

b) Si elle fait un remplacement consécutivement à celui de A, (ou amorce un remplacement jusqu'à 3 secondes après celui de A), prévenez l'AP en faisant le signal Sup36 et dites le lui à haute voix « Remplacement en cours ».

c) Maintenez le signal Sup36 jusqu'à ce que cela soit clair que le remplacement soit terminé, arrêtez de faire votre signal lorsqu'il n'y a plus d'ajustement.

3. Si vous devez parler à un joueur (par exemple pour l'informer que son action ou son attitude est limite avec une faute), il suffit de relayer le message via l'AP (pour un joueur de l'équipe A), ou via le JM ou le JCA (pour un joueur de l'équipe B). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans un *huddle* d'équipe, sauf si c'est pendant un temps mort

4. Maintenez votre concentration, et pensez au jeu suivant.

5. JUGE DE LIGNE UNIQUEMENT LORSQU'IL Y A UNE EQUIPE DE CHAINEURS SUPPLEMENTAIRE

(a) Lorsque la balle est déclarée prête à jouer pour le prochain tenu, dites à l'indicateur de tenu supplémentaire de se placer sur la nouvelle position de la balle.

(b) Lorsqu'une nouvelle ligne à atteindre est établie et que la chaîne est en place, faites placer le repère de ligne à atteindre supplémentaire sur la nouvelle position.

6. **JUGE DE CHAINE UNIQUEMENT**, ne perdez pas trop de temps avec l'équipe de chaineur, ce qui vous empêcherait d'assurer vos autres obligations ou priorités, la surveillance des joueurs ou la communication avec vos collègues.

15. - JUGE DE CHAMP ET JUGE DE CÔTE : ARBITRAGE A 5-6D OU 7 OU 8

15-0– Inversion Jch - Jco

Sur les rencontres arbitrées à 6, 7 ou 8 arbitres, et sous couvert de l'autorisation et de l'organisation de la CNA, les arbitres situés sur les touches changeront de côté entre les mi-temps.

Arbitres	1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps
JC & Jco	Côté local	Côté visiteur
JL & Jch	Côté visiteur	Côté local

Suivant les affectations des arbitres en JL & JC et Jch & Jco, ils seront inversés sur la première mi-temps, et récupéreront les places prévues par les mécaniques générales pour la deuxième mi-temps. Les principes, responsabilités et autres gestions sont les mêmes que celles des arbitres en place sur le côté de la touche vis-à-vis des types et phases de jeu.

L'arbitre principal a toute autorité pour gérer cette possibilité, et si les conditions de match peuvent amener des tensions, il est en capacité d'annuler le changement de côté, afin que les arbitres restent sur le même pendant toute la rencontre.

15.1 - Coups de pied libres

15.1. a – Priorités (en ordre décroissant)

Avant le coup de pied :

1. Soyez attentif à toute instruction de l'AP, si du fait de l'évolution du match, un CDP court est prévisible, l'AP indiquera aux arbitres de prendre leurs positions de CDP court.
2. Comptez les joueurs de l'équipe qui botte et vérifiez le décompte avec vos collègues, (un seul signal SUP 3, 4 ou 24). Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Vérifiez les signaux de décompte de vos collègues et recomptez si votre propre décompte est différent.
3. Rappelez aux joueurs de recompter leurs équipiers si vous n'êtes pas certain du compte.
4. Contrôlez les points d'avant snap :
 - a) les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que les équipes sont bien à l'intérieur de leurs zones d'équipe.
 - b) Assurez-vous que les chaînes (ainsi que l'équipe de chaîne supplémentaire, s'il y en a une) sont bien en dehors du chemin et que les chaînes et le poteau indicateur sont bien posés au sol, à l'extérieur des zones d'équipe et derrière les lignes de limite. Assurez-vous que les ramasseurs de balle soient en place.
 - c) Si vous êtes positionné sur une ligne de retrait, vérifiez que tous les joueurs de A sont bien entre les lignes de 9 yards (Règle 6.1.2) et que personne d'autre que le botteur ne soit à plus de 5 yards derrière la balle.
 - d) Maintenez votre main en l'air (S7) jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prête à jouer, seulement si toutes les conditions sont remplies, et que vos collègues sont en position, et particulièrement le JM.
 - e) Baissez votre main si votre zone n'est plus prête ou dégagée avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer. Sifflez et faites le nécessaire pour que la zone redevienne claire et propre pour reprendre le jeu.
5. Soyez très attentifs aux CDP courts.

Pendant le coup de pied :

6. Observez si un CDP sort en touche sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit. Jugez si un joueur de l'équipe B touche une balle alors qu'il est en touche. Jugez si un joueur de l'équipe B a touché la balle alors qu'il est en dehors des limites.
7. Observez tout signal d'arrêt de volée et soyez prêt à juger toute gêne sur la possibilité de réceptionner le CDP.
8. Si le coup de pied est court :
 - (a) vous devez savoir où et par qui la balle a été touchée en premier.
 - (b) Si vous êtes sur la ligne de retrait de l'équipe B, sachez où et quand la balle a franchi le plan de cette ligne.
 - (c) observez tout blocage illégal fait par l'équipe A
 - (d) signalez tout point de touché illégal avec votre bean-bag.
 - (e) marquez le point de balle morte, si vous êtes l'arbitre le plus proche et s'il n'y a pas de course retour, ou qu'elle soit courte.
9. Signalez "le temps démarre" S2 quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité.
10. Marquez le point d'avancée extrême *seulement* si le coureur est plaqué ou sort en touche de votre côté dans les 2 yards avant la ligne d'en-but de A, ou si le coureur est devant vous.
11. jugez un score vis-à-vis de la LEB de l'équipe A.
12. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Les touchés illégaux sur CDP court.
 - (b) Infractions à votre ligne de retrait.
 - (c) **[JUGE DE COTE UNIQUEMENT SUR CDP COURT]** joueurs de l'équipe A, autre que le botteur, au-delà des 5 yards derrière leur ligne de retrait après que la balle soit déclarée prête à jouer. Ne soyez pas trop technique sur le moment, si les joueurs s'ajustent.
 - (d) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque.
 - (e) Les blocages sous la ceinture.
 - (f) Les fautes concernant la sécurité des joueurs comme les saisies de la grille, les croche-pieds, les blocages en tenaille.
 - (g) Les coups à retardement après que la balle soit morte.
 - (h) Tout joueur de l'équipe qui botte qui entre dans le terrain après que le CDP soit donné, ou qui sort volontairement des limites pendant le CDP.

15.1. b. – Positions initiales

CDP normaux :

1. Si le CDP libre a lieu après un score, revenez le long de la ligne de touche vers votre position, en vous assurant ainsi que l'équipe de votre côté est informée du temps restant à courir durant la minute d'arrêt. (Règle 3-3-7-h).
2. **[JUGE DE CHAMP UNIQUEMENT]**
 - (a) **[xx2, à 5-6D arbitres]**, Soyez en position l'extérieur de la ligne de touche, du côté de la tribune de presse sur la ligne de retrait de l'équipe A.
 - (b) **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, Soyez en position à l'extérieur de la ligne de touche, du côté de la tribune de presse sur la ligne de retrait de l'équipe B.
3. **[JUGE DE COTE UNIQUEMENT]** Soyez en position à l'extérieur de la ligne de touche, face à la tribune de presse sur la ligne de retrait de l'équipe B.

Coups de Pieds courts :

4. **[JUGE DE CHAMP UNIQUEMENT]**, Restez à votre position de base.
5. **[JUGE DE COTE UNIQUEMENT]**
 - a) **[2xx, pas de JCE]**, Allez vers la position à l'extérieur de la ligne de touche, face à la tribune de presse sur la ligne de retrait de l'équipe A.
 - b) **[3x3, à 8 arbitres]**, Restez à votre position de base.

Coups de pied libres après un Safety :

6. Quand un coup de pied libre est donné à la suite d'une pénalité ou d'un Safety, les mêmes positions relatives doivent être prises, se déplaçant vers le haut ou le bas sur le terrain comme il convient.

15.1.c. – Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. Si quoi que ce soit survient avant que le CDP ne soit donné, (un non joueur ou non participant est à proximité ou entre sur le terrain, ou est en dehors de la zone d'équipe, ...), sifflez, faites le signal de temps mort arbitre S3, et faites le nécessaire pour résoudre le problème.

Pendant n'importe quel CDP:

2. Si vous voyez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement des limites pendant le CDP, jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de sortie, et votre drapeau lorsqu'il revient dans le terrain.
3. Si l'horloge doit démarrer lorsque la balle est légalement touchée dans le terrain, faites le signal S2 si vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action, ou celui qui a un meilleur point de vue.

Pendant un CDP long :

4. Après que la balle soit bottée, observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable. Après avoir jugé de la trajectoire initiale de la balle, ne la suivez plus des yeux.
5. Descendez le terrain le long de la trajectoire pendant que la balle est en vol. Pendant le retour, précédez la progression du coureur en le gardant encadré entre vous et l'arbitre du fond. Sur une course longue, soyez sur la ligne d'en-but de A avant le coureur. Indiquez le point de balle morte si celui-ci est entre la ligne des 2 yards et la ligne d'en-but de A, tout comme si le coureur vous dépasse.
6. Si la balle sort en touche dans votre zone, allez au point de sortie et lancez le flag si nécessaire. Placez une balle au point de sortie et assurez-vous qu'un autre arbitre fera le relais de balle vers le juge de mêlée.

Pendant un coup de pied, lorsqu'il est court :

7. Prenez une position qui vous permettra de voir la balle et les blocs des joueurs de l'équipe A.
8. **[SI VOUS ETES SUR LA LIGNE DE RETRAIT DE A]** Soyez particulièrement attentif aux blocs fait par les joueurs de l'équipe A avant qu'ils ne soient éligibles pour pouvoir toucher la balle. (Règle 6-1-12)
9. **[SI VOUS ETES SUR LA LIGNE DE RETRAIT DE B]** Sachez où et par qui la balle a été touchée en premier. Marquez tout point de touché illégal avec votre bean bag. (Règle 6.1.3.)
10. Si vous êtes l'arbitre le plus proche quand la balle devient morte, arrêtez le temps S3 et gardez le point.

15.1. d. – Points techniques complémentaires

1. Soyez particulièrement attentif aux blocages effectués par les 2 joueurs de la première ligne de B situés les plus proches de vous au moment du CDP.
2. **[xx3, de 7 à 8 arbitres], [JUGE DE COTE]** Si un CDP court se transforme en CDP long, entrez dans le terrain et laissez la responsabilité de la touche dans votre zone au juge de côté et au juge de ligne, ceci afin de leur dégager la ligne de touche.

15.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

15.2. a. Les priorités (Par ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro du tenu et la distance à parcourir, et signalez le numéro à vos collègues. Notez le signal donné par vos collègues. Vérifiez le numéro affiché par le

panneau de tenu et confirmez que c'est le bon. N'autorisez pas le départ du jeu si vous constatez un désaccord.

2. Comptez les joueurs de l'équipe B et signalez le décompte au JCA. Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Utilisez le signal de décompte approprié Sup3, 4 et 24 ou communiquez oralement si besoin. Vérifiez leurs signaux sur ce point et recomptez si votre propre décompte est différent.
3. **[ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS SUR LE TERRAIN]** Si le stade est équipé d'horloges de remise en jeu, vérifiez qu'elles démarrent bien au signal balle prête à jouer de l'AP et sifflez et jetez votre drapeau si l'horloge atteint 0 avant le *snap*.
4. Identifiez votre joueur-clé. Si la formation est nouvelle ou inhabituelle, confirmez l'identité de votre joueur-clé visuellement ou verbalement avec les autres arbitres.
5. Repérez les receveurs éligibles et les joueurs qui seraient normalement éligibles de par leur position, mais qui sont inéligibles à cause de leur numéro. En outre, repérez les joueurs (en principe les *tight-ends*) qui seraient normalement éligibles à cause de leur numéro, mais qui en fait sont inéligibles parce qu'un autre joueur s'est aligné à l'extérieur de leur position et sur la LDM.
6. Visualiser la ligne à atteindre pour un premier tenu avant le snap afin de ne pas être obligé de regarder la chaîne après que la balle soit déclarée morte et anticiper un arrêt du temps.
7. Observez les infractions aux règles de la substitution par l'équipe B, comme par exemple :
 - (a) joueurs remplacés qui ne quittent pas le conseil après que les remplaçants soient présents depuis plus de 3 secondes.
 - (b) Remplaçants non sortis du terrain avant le snap.
 - (c) remplaçants qui rentrent sur le terrain, communiquent le jeu et qui ensuite ressortent.
8. Assurez-vous que les entraîneurs et joueurs remplaçants, sont derrière la ligne de retrait des entraîneurs et que votre touche est dégagée de toute obstruction.

15.2. b. Positions initiales

1. **[JUGE DE COTE]** Soyez du même côté du terrain que le JC.
2. **[JUGE DE CHAMP]** Soyez du même côté du terrain que le JL.
3. Mettez-vous en position 1 yard en retrait de la ligne de touche : cela permet de gagner en aisance sur la touche et de ne pas se retrouver sur la ligne de touche, voir sur le terrain. Cela permet également de garder les entraîneurs dans leur zone et ainsi de pouvoir plus facilement reculer si besoin. Les deux arbitres devront être alignés sur la même ligne.
[JUGE DE CHAMP UNIQUEMENT] Alignez-vous sur la position du Jco.
 - a) Normalement à 20-22 yards au-delà de la LDM. Si cette position vous amène à être entre la ligne des 5 yards et la LEB de l'équipe B, aller sur la LEB, cela vous évitera de bouger pendant le tenu.
 - b) **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, Ne vous placez pas aussi reculé que le JCA.

15.2.c. – Points techniques complémentaires

Raisons pour modifier (ou pas) votre position initiale

1. Votre position initiale peut varier en fonction du type de jeu. Il est plus approprié d'être plus en profondeur si vous vous attendez à une longue passe, et moins en profondeur dans les situations de petit gain de yardage.
2. Si un QB met le genou au sol pour faire tourner le temps, rapprochez-vous des joueurs et faites sentir votre présence pour éviter tout acte antisportif.

Signaux pour le décompte des joueurs

3. La dernière limite pour donner le signal de décompte des joueurs, est au moment où l'équipe d'attaque sort du conseil (mais il peut être donné plus tôt si possible).
4. **ARBITRAGE A 7**, le signal de décompte des joueurs est partagé entre le Jco, le Jch et le JCA.
ARBITRAGE A 6, le signal de décompte des joueurs est partagé entre le Jco et le Jch.

15.3 - Jeux de course

15.3. a. Les priorités (Par ordre décroissant)

1. Observez les actions devant le coureur.
2. Jugez quand un touchdown est marqué ou pas.
3. Marquez l'avance extrême, ou le point de sortie en touche, si la balle devient morte de votre côté entre les 2 yards et la ligne d'en-but de B.
4. Si une balle est lâchée dans votre zone, ou si vous avez la meilleure visibilité, jetez votre bean-bag pour marquer le point de balle lâchée.
5. Observez les fautes des joueurs qui sont dans votre zone, mais plus particulièrement :
 - (a) blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque, spécialement par votre joueur clé ou un receveur écarté, *tight end*, bloqueurs (arrières et hommes de ligne).
 - (b) blocages sous la ceinture illégaux par votre joueur clé ou d'autres joueurs dans votre zone.
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (d) coups à retardement après que la balle soit morte par n'importe quel joueur.
6. Déplacez-vous vers la ligne d'en-but, avant le coureur afin de bien appliquer les règles sur le touchdown.

15.3.b. Réactions : déplacements et signaux

1. Déplacez-vous en reculant le long de la touche, en gardant toujours le coureur devant vous. Essayez de le garder entre vous et l'arbitre de touche. Prenez-le en charge quand il vous dépasse (sauf si le juge de touche vous dépasse également).
2. Soyez suffisamment écarté pour pouvoir reculer à l'extérieur de la touche devant les joueurs. Ne tournez jamais le dos à la balle.
3. Si le jeu se développe assez loin dans le terrain pour menacer la ligne d'en-but de B, soyez-y avant le coureur.
4. Si la course se développe de l'autre côté du terrain, observez l'action derrière le coureur et le JM. **[xx2, à 5-6D arbitres]**, Vous êtes autorisé à entrer dans le terrain jusqu'aux lignes de remise en jeu, (hash-marks), pour mieux observer les joueurs. Toutefois, soyez très attentifs aux changements de direction (reverses), ou à un coureur qui revient en arrière vers votre côté. Si cela arrive, assurez-vous d'être sur ou à l'extérieur de la ligne de touche avant que le coureur ne l'atteigne.

Si la balle devient morte de votre côté :

5. Sifflez si vous avez clairement vu le joueur au sol ou sortir en touche. S'il est sorti en touche, ou que la ligne à franchir est atteinte, faites également le signal de temps mort S3. Lorsque le jeu se termine à proximité de la ligne de touche, le JCh ou le JCo devront attendre que le JC ou le JL ait effectué ses signaux (l'horloge s'arrête S3 ou l'horloge continue de tourner S2). Cela permet d'éviter des signaux contradictoires entre deux arbitres. Celui qui signale est celui qui a en charge l'avance extrême.
6. Si vous êtes plus proche que l'arbitre de touche, ou si la balle sort en touche à moins de 2 yards de la ligne d'en-but de l'équipe B, allez au point de sortie dès que les joueurs ont quitté la zone concernée.
 - (a) Si le jeu se termine à l'intérieur du terrain, avancez parallèlement à la touche et ensuite perpendiculairement plutôt que diagonalement.
 - (b) Si le jeu se termine en dehors du terrain, arrêtez-vous sur la touche et surveillez toute action contre les joueurs qui sont sortis en touche (Le juge de touche doit aller à l'extérieur du terrain pour contrôler cette zone)
 - (c) Soyez attentif à bien conserver le point d'avance extrême quand le coureur a été repoussé en arrière.

- (d) Ne sautez pas par-dessus les joueurs pour atteindre le point d'avance extrême : gardez-les devant vous.
 - (e) Une fois que l'action est terminée, obtenez une nouvelle balle et placez-la sur la ligne de touche au point de sortie, puis aidez à récupérer/relayer une autre balle vers le placeur.
7. Si la balle sort en touche dans la zone d'un arbitre de touche, allez dans la zone d'équipe aussi loin que le coureur et observez toute action contre lui.

15.3.c. – Points techniques complémentaires

1. Ne sifflez pas quand vous voyez le dos du coureur, ou si votre vue est obstruée par d'autres joueurs (ou arbitres) – il a peut-être perdu la balle sans que vous ne l'ayez vue. Voyez la balle ! Assurez-vous que la balle est bien morte.
2. S'il y a un empilement, signalez temps mort S3, dirigez-vous vers lui et aidez à déterminer quelle équipe est en possession de la balle.
3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux. Il vous incombe particulièrement d'observer l'action à proximité immédiate des arbitres de touche, car ceux-ci sont concentrés sur le point d'avance extrême.

15.4 - Jeux de passe

15.4. a. Les priorités (Par ordre décroissant)

1. Soyez prêt à juger si une passe est complétée ou incomplète. Ceci concerne en priorité les passes lancées vers votre côté du terrain, en pratique vous devez être prêt à juger toute passe sur un receveur vous faisant face ou si vous avez le meilleur angle de vue, en fonction de sa position. Si le joueur qui tente de réceptionner la balle vous tourne le dos, soyez prêt à rechercher l'aide d'un autre arbitre mieux placé que vous pour prendre la décision ou avec un meilleur angle de vision que la vôtre.
2. Soyez prêt à juger un essai sur des passes dans la zone d'en-but.
3. Observez les actions initiales de et contre votre (vos) joueur(s) clé(s),
4. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) gêne de passe défensive et offensive,
 - (b) saisie défensive et usage illégal des mains contre des receveurs éligibles,
 - (c) blocages sous la ceinture illégaux par tout joueur en mouvement, motion, ou par n'importe quel receveur de votre côté du terrain,
 - (d) passe avant touchée illégalement par des joueurs sortant volontairement des limites,
 - (e) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules,
 - (f) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (g) coups à retardement après que la balle soit morte.
5. Informez l'AP si la passe a été lancée dans une zone où il n'y a pas de receveurs éligibles.
6. Observez si un joueur a été en dehors des limites en touche ou par la ligne de fond.

Une fois la passe complétée, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de course.

15.4.b. Réactions : déplacements et signaux

1. Votre mouvement sur un jeu de passe est la « phase A », votre joueur clé, puis la « Phase B » votre zone, puis la « phase C » la destination de la passe. Voir le chapitre approprié.
2. Si vous détectez une passe courte, maintenez votre position jusqu'à ce que le jeu s'approche de vous. Puis, ou si vous détectez une longue passe, déplacez-vous en marche arrière ou en pas chassés le long de la touche, en toujours en étant plus éloigné qu'un receveur potentiel de votre côté du terrain. Si vous êtes forcé de vous tourner, faites-le en regardant toujours le jeu par-dessus votre épaule, mais cela ne doit pas gêner votre champ de vision. Soyez certain de pouvoir voir les blocs et les contacts par et contre un receveur éligible dans votre zone du terrain.

3. Ne regardez que votre joueur clé lors de l'action initiale après le snap s'il y a une menace de contact illégal entre le receveur et le défenseur. Passez sur une couverture de zone dès qu'il n'y a plus de menace de contact illégal. Vous devrez passer d'une surveillance individuelle (observer votre joueur-clé) à une couverture de zone (observer ce qui se passe dans votre zone) immédiatement après le début de l'action. C'est en général 2-3 secondes après le *snap*, une fois que vous pouvez identifier clairement les zones vers lesquelles se dirigent les receveurs.
4. Vous êtes seul responsable de la ligne de touche à partir de votre position jusqu'à la ligne d'en-but de B et cette responsabilité est partagée avec l'arbitre de touche pour la partie de la ligne entre vous deux. N'importe lequel d'entre vous peut déclarer le coureur ou la balle en touche, mais sauf si vous êtes le plus proche, ce sera le juge de touche qui donne le point d'avance extrême. Les Jch et Jco ne prennent donc pas l'avance extrême sur les jeux de passe, même très longs. Ils peuvent en revanche assister oralement le JC ou le JL pour le placement de la balle en indiquant la ligne de yardage concernée.
5. Vous êtes responsable de la LEB et de la ligne de fond de votre côté du terrain, mais ne négligez pas pour autant le centre du terrain. [xx3, de 7 à 8 arbitres], Le JCA vous aidera.
6. Si un receveur de l'équipe A sort volontairement en dehors des limites du terrain dans votre zone, jetez votre bean-bag ou casquette pour indiquer le point de sortie, et continuez à l'observer pour voir si toutefois il est le premier à toucher une passe avant.
7. Une fois que vous êtes certain que la passe a été lancée, déplacez-vous rapidement vers la meilleure position pour juger si la passe est complète ou incomplète, et s'il y a interférence. Pendant que la balle est en l'air, regardez les adversaires qui tentent de réceptionner la balle, et pas la balle elle-même.
8. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche, surveillez particulièrement les défenseurs légèrement à l'écart de la balle, qui arrivent et qui contactent le receveur, avec le sommet du casque, ou au-dessus des épaules.
9. Sifflez, si vous voyez la balle devenir morte dans votre zone.
10. Si la passe est lancée du côté opposé du terrain, regardez et préparez-vous à aider à la décision si la passe est complète ou incomplète, passes interférences, contact illégal avec le casque et avance extrême, cela uniquement si vous êtes à 100% certain de ce que vous voyez. Il sera également nécessaire de continuer à regarder ce qui se passe de votre côté.
11. Quand vous jugez une réception de passe près de la touche, ne donnez qu'un seul signal. Signalez passe incomplète S10 si elle est ratée. Signalez seulement temps mort S3 et marquez le point, si vous jugez qu'elle est réussie et si le coureur sort en touche ensuite. Faites le signal le temps tourne S2 si la passe est complète et que le joueur est déclaré au sol à l'intérieur du terrain. Quel que soit le signal, répétez le 2 ou 3 fois. N'oubliez pas d'établir un contact visuel avec votre collègue de touche, à la fin de l'action, avant de signaler que la passe est réussie. Hochez la tête « oui » vers lui pour indiquer une passe réussie, secouez votre tête « non » si vous la considérez incomplète.
12. Lorsqu'un contact qui aurait été gêne de passe défensive se produit sur une passe non attrapable, signalez passe non attrapable S17.
13. Après une passe incomplète, obtenez une nouvelle balle auprès des ramasseurs, et formez un relais pour la transmettre au placeur (cf. section 6.8). Assurez-vous que la balle lancée a été retirée du terrain.
14. S'il y a une course après la réception, réagissez comme si c'était un jeu de course (voir ci-dessus).
15. Maintenez une position, dans laquelle vous pouvez voir les actions des joueurs sur les côtés, spécialement sur les jeux écartés.

15.4.c. – Points techniques complémentaires

1. Lorsqu'un joueur en vol tente de réceptionner une passe près de la touche ou de la ligne de fond, regardez d'abord ses pieds lors du retour au sol. S'il retombe dans l'aire de jeu, regardez ensuite ses mains pour vérifier qu'il a le contrôle de la balle. Si vous regardez d'abord ses mains, vous risquerez de manquer le moment où son pied touche le sol.

Etablissez un contact visuel avec votre collègue de ligne de fonds à la fin du jeu avant de faire un quelconque signal.

2. Si la passe est jugée incomplète et ayant été lancée dans une zone où il n'y a pas de joueur éligible, déplacez-vous rapidement vers l'AP pour l'en informer. S'il y avait un receveur dans la zone, et si vous croyez que l'AP ne le sait pas, déplacez-vous vers lui et pointer du doigt le joueur concerné. Lui dire « Numéro 34 est dans la zone » est également approprié.

15.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

15.5.a. Les priorités (Par ordre décroissant)

Ce sont les mêmes priorités que sur les jeux en mêlée, plus :

1. Jugez si un touchdown est marqué ou pas. Cela inclut toutes les passes, dans la zone d'en-but, ainsi que les jeux de course, si le snap est à plus de 5 (7 en IFAF) yards de la ligne d'en-but de B.
2. Observez les célébrations des joueurs après le score.

15.5.b. Positions initiales

Si le *snap* est à plus de 5 (7 en IFAF) yards, mais à moins de 20 yards de la LEB :

1. Placez-vous sur la touche au niveau de la LEB.
2. Vérifiez votre zone afin qu'il n'y ait pas d'obstacles comme des personnes ou des marqueurs de ligne. Soyez sûr que vous pourrez aller en sécurité sur la LEB ou reculer si besoin si le plot est menacé.
3. Vous avez pour responsabilité la moitié de la LEB et votre touche dans la ZEB. Quand l'action se termine sur ou à proximité de la LEB, vous devez être sur celle-ci pour juger si la balle a franchi le plan.
4. Jugez l'avance extrême à moins de 2 yards de la LEB.
5. **[xx2, à 5-6D arbitres]**, Soyez capable de voir au moins la moitié de la ligne de fond.

Si la balle est snappée sur ou à l'intérieur des 5 (7 en IFAF) yards.

6. **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, Placez-vous dans la continuité de la ligne de touche, à environ 2 yards derrière la ligne de fond. S'il n'y a pas de receveur écarté de votre côté, il vous est possible de prendre une position à 45 degrés par rapport à la ligne de touche et la ligne de fond prolongées.
7. **[xx2, à 5-6D arbitres]**, Soyez à environ 2 yards à l'extérieur de la ligne, et à 45 degrés par rapport à la ligne de touche et la ligne de fond prolongées.
8. Soyez capable d'observer toutes les actions dans votre zone de responsabilité de la zone d'en-but, et particulièrement attentif aux actions à proximité de la ligne de touche ou de la ligne de fond. Les arbitres de touche auront pour responsabilité la LEB.

15.5.c. Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous avez la responsabilité de la LEB, restez à cheval sur celle-ci, sauf si vous avez besoin de vous déplacer vers une position afin de juger si une passe est complète ou pas dans la ZEB.
2. Si vous avez la responsabilité de la ligne de touche et/ou de la ligne de fond, sur un jeu de course, observez tous les bloqueurs devant le coureur, et sur les jeux de passe, tous les receveurs dans votre zone. Si un receveur dans votre zone risque de sortir en dehors des limites de jeu, observez le - ne laissez pas le JCA couvrir la ligne de fond seul.
3. Indiquez un score en sifflant et en signalant *touchdown* S5, seulement quand vous voyez clairement la balle en possession d'un joueur franchir le plan vertical matérialisé par la LEB, ou si vous voyez une passe réussie dans la ZEB.
4. Si un empilement se forme sur la LEB, entrez dans le terrain jusqu'à voir la balle. Si vous êtes l'arbitre le plus proche, vous aurez peut-être besoin de « creuser » pour voir la balle. Vérifiez auprès des autres arbitres, s'ils n'ont pas vu le coureur au sol (ou avoir perdu la balle) avant qu'elle ne traverse la LEB.

5. Si vous avez la responsabilité de la ligne d'en-but et qu'il est nécessaire de vous écarter du tracé des joueurs qui viennent vers vous, écarterez-vous sans quitter la LEB des yeux.
6. Ne signalez pas le score si vous avez jeté un flag contre l'équipe qui vient de marquer. Ne sifflez pas, et ne faites aucun signal si vous n'êtes pas certain du résultat du jeu.
7. Si vous avez la responsabilité de la LEB, restez à cheval sur celle-ci - ne courez pas après le joueur dans la ZEB à moins qu'il n'y ait une menace ou un problème par ou contre lui.
8. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'a vu, mais gardez les yeux sur les joueurs (tournez-vous si besoin) - ne regardez pas l'AP avant la fin complète de l'action. Ne faites pas votre signal alors que vous êtes encore en train de courir. Vous ne devez pas répéter le signal des autres arbitres à moins que l'AP ne puisse le voir.
9. Il est particulièrement important, sur les jeux à proximité de la LEB, que tous les arbitres concernés donnent le même point d'avancée extrême. En cas de doute communiquez. Ne faites le signal que quand vous êtes certain d'avoir la même décision que vos collègues.

15.5.d. – Points techniques complémentaires

1. Communiquez verbalement avec celui qui a la responsabilité de la LEB et de la ligne de fond avant chaque tenu. En cas de bruit ou de troubles sonore, pointez du doigt la ligne dont vous avez la responsabilité.
2. Si vous avez la ligne de touche et la ligne de fond, sur un jeu de course vers le plot, aidez l'arbitre de touche en regardant le porteur de balle afin de savoir si il met un pied hors des limites. Cela laissera à l'arbitre de touche de donner la priorité à la LEB.

15.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

15.6.a. Les priorités (Par ordre décroissant)

1. Surveillez le coureur et les actions autour de lui tant qu'il est dans votre zone de responsabilité.
2. Marquez l'avance extrême ou le point de sortie en touche, si la balle devient morte de votre côté du terrain. Cette responsabilité s'étend jusqu'à la ligne des 2 yards de A. Si la balle va de l'autre côté du terrain, aider votre collègue de l'autre côté en estimant ce point ou en faisant miroir avec lui.
3. Observez toute perte de balle éventuelle (fumble) lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.
4. Observez toute passe avant illégale, particulièrement lorsque vous êtes au même niveau - ou presque- que le porteur de balle.
5. Observez les blocages des joueurs dans votre zone devant et autour du porteur de balle, en particulier :
 - (a) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque,
 - (b) blocage illégal sous la ceinture n'importe où sur le terrain,
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (d) transmission illégale vers l'avant,
 - (e) contacter un adversaire avec le sommet du casque ou le viser au-dessus des épaules,
 - (f) coups à retardement après que la balle soit morte
6. Observez toute transmission de balle ou passe vers l'arrière lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou que vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.

15.6.b. Réactions : déplacements et signaux

1. Ne restez pas dans la circulation ou le sens des joueurs.
2. Dirigez-vous vers la LEB de A en suivant le jeu.
3. Observez le coureur, tant qu'il est de votre côté ou jusqu'au milieu du terrain. Essayez et gardez-le entre vous et l'arbitre de touche. Soyez prêt à vous rapprocher quand la balle devient morte et donner le point d'avancée extrême. L'arbitre de touche pourra être mieux

placé pour couvrir le coureur, auquel cas il sera normalement celui qui déclarera la balle morte et marquera l'avance extrême.

4. Si le coureur est du côté opposé, observez les joueurs au milieu du terrain tout comme de votre côté.
5. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal.
6. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez et signalez temps mort S3, puis premier tenu S8 pour indiquer quelle équipe est en possession. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.

15.7 - Dégagements (punts)

15.7.a- Les priorités (Par ordre décroissant)

Avant et pendant le coup de pied, appliquez les mêmes priorités que celles sur les jeux en mêlée, plus :

1. [xx2, à 5-6D arbitres], Marquez le point de fin de CDP avec le bean-bag si vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Jugez si la balle a été touchée ou non par un ou des joueurs.
3. Observez tout signal d'arrêt de volée effectué par un joueur dans votre zone.
4. Observez toute interférence sur réception de CDP sur un joueur en position de recevoir la balle, si cela se passe dans votre zone de responsabilité.
5. Si le CDP ne vient pas vers votre zone de responsabilité, observez les joueurs qui n'ont pas commis d'interférence sur réception de CDP lorsque le contact est consécutif à un blocage par un adversaire.
6. Marquez tous les points de touché illégal avec votre bean-bag.
7. Soyez prêt à juger si la règle de l'impulsion s'applique ou non lorsque l'on est proche d'une LEB.
8. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) blocages sous la ceinture illégaux par n'importe quel receveur de votre côté du terrain,
 - (b) pendant le CDP, usage illégal des mains et saisies contre les joueurs de A pour les empêcher de descendre au-delà de la ZN,
 - (c) un joueur de l'équipe A revenant sur le terrain après en être sorti volontairement pendant le jeu (jetez votre bean bag ou votre casquette au point de sortie, et votre drapeau (flag) lors de son retour),
 - (d) blocages illégaux par les joueurs ayant signalé un arrêt de volée,
 - (e) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (f) violence non nécessaire loin du jeu,
 - (g) coups à retardement après que la balle soit morte.
9. Notez les numéros des joueurs éligibles de par leur position, de votre côté de la formation, et regardez si quelqu'un d'autre est le premier à toucher la balle ou est inéligible au-delà de la zone neutre si le jeu devient une passe.
10. Soyez attentif à un snap raté ou à un CDP contré, et adoptez les mêmes priorités que sur un jeu de course, de passe ou de retour.
11. Si la balle sort en touche en vol de votre côté, demandez à l'AP de vous guider vers le point exact de sortie. La balle sera toujours placée sur une ligne pleine sur les terrains tracés, ou sur un yard plein sinon. Si le terrain n'est pas tracé tous les 5 yards, essayez de positionner la balle de façon la plus pratique pour positionner la chaîne. (Il n'y a aucune réelle importance de décaler d'1 yard lorsque le coup de pied est long).

Pendant le retour de coup pied, appliquez les mêmes priorités que sur les retours ci-dessus.

15.7. b- Positions initiales

1. [xx3, de 7 à 8 arbitres],

- a) Prenez position sur ou à l'extérieur de la ligne de touche, légèrement derrière le receveur le plus reculé. Soyez au niveau des autres arbitres du fond.
 - b) Soyez sur de voir le ou les retourneurs les plus près de vous, ou, s'il y en a pas, les bloqueurs potentiels les plus reculés.
2. **[xx2, à 5-6D arbitres],**
- a) **[JUGE DE CHAMP]** Positionnez-vous derrière le retourneur le plus lointain. De manière à pouvoir à travers lui et voir la balle être bottée. Du côté où il n'ira pas vers le jeu, mais assez près pour pouvoir observer s'il touche la balle ou pas, ou si un adversaire interfère avec l'opportunité de réceptionner la balle. Une position 5 yards derrière lui et 5-10 yards latéralement semble appropriée. Restez toujours entre le retourneur et la ligne de touche.
 - b) **[JUGE DE COTE]** Positionnez-vous sur ou en dehors de la ligne de touche, plus loin que le deuxième retourneur le plus lointain.
 - c) Si il y a plus d'un retourneur reculé, prenez une position entre la ligne de touche et le plus près d'entre eux, en restant bien à l'écart du retourneur tant que ce n'est certain qu'il ne jouera pas la balle.
3. Si la balle est mise en jeu à moins de 40 yards de la LEB de B, placez-vous sur le piquet de la ZEB. Soyez prêt à juger si le CDP sort en touche dans l'aire de jeu ou dans la ZEB.
4. Soyez prêts à adapter votre position en fonction de la force et de la direction du vent, et des capacités du botteur.
5. Ayez votre bean-bag à la main et ayez en un autre à portée de main.
6. **[xx3, de 7 à 8 arbitres],** Le JCA a toujours la responsabilité de la fin d'un CDP, sauf s'il se termine proche d'une touche. Le JCA a la responsabilité du receveur le plus reculé et arbitre de l'intérieur. S'il y a 2 receveurs reculés, le Jch prendra la responsabilité du joueur le plus proche de lui et le JCA aura l'autre, en général depuis une position située entre les 2 receveurs. S'il y en a 3, le JCA prend celui du milieu et chacun des autres arbitres du fond prend le receveur le plus proche de lui. Si 2 receveurs s'alignent l'un derrière l'autre, le JCA a la responsabilité du plus reculé des deux, et le Jch celui de devant, à moins que ce dernier ne se trouve de manière évidente du côté du Jco. Le Jch et le Jco arbitrent toujours de l'extérieur. En cas de coup de pied de dégagement se dirigeant clairement à proximité de la ligne de touche, les responsabilités sont inversées entre le JCh ou le JCo, selon la ligne de touche concernée, et le JCA : le JCh ou le JCo prennent la balle et le JCA les blocs.
7. **[xx2, à 5-6C arbitres],** Le Jch a la responsabilité du receveur le plus reculé et le Jco celle des receveurs intermédiaires sauf ceux proches du JL. S'il y a 2 receveurs reculés, le Jch et le Jco prendront la responsabilité du joueur le plus proche d'eux. S'il y en plus de 2, le Jch prendra normalement la responsabilité des 2 les plus proches de lui. Le Jch et le Jco arbitrent toujours de l'extérieur.

15.7. c- Réactions : déplacements et signaux

1. Quand la balle est bottée, jugez sa trajectoire initiale, mais ne la suivez plus des yeux. Observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable - leurs yeux vous diront où la balle se dirige. Toutefois si le retourneur se déplace de façon à tromper les adversaires, ne le suivez pas, reste en observation de la zone vers laquelle se dirige la balle.
2. **S'il est évident que le CDP ne retombera pas dans votre zone :**
 - (a) Maintenez votre position latérale initiale. Ceci aidera les autres arbitres en leur indiquant ainsi que vous couvrez l'action devant le joueur qui remonte la balle.
 - (b) Maintenez une position depuis laquelle vous couvrez le jeu devant et autour du retourneur. Si vous êtes l'arbitre le plus proche autre que celui couvrant le retourneur qui remonte le CDP, déplacez-vous pour aider à la surveillance des joueurs bloqués par l'adversaire autour de tout receveur potentiel et interférant avec la réception d'un CDP. En particulier ceux qui sont bloqués par un adversaire pour interférer et donc non pénalisables.
 - (c) Déplacez-vous de manière à pouvoir voir toute action contre le porteur de balle si l'action est loin de vous. Soyez prêt à prendre la responsabilité du coureur dès que celui-ci vous dépasse si le retour s'effectue de votre côté. **[xx2, à 5-6C arbitres],** Passez en position de JCA au centre du terrain, si le jeu reste à l'opposé, mais soyez toujours prêt à

reculer vers votre ligne de touche devant le jeu si cela change de direction et qu'il vient vers vous.

- (d) Si un joueur dans votre zone de responsabilité fait un signal d'arrêt de volée, observez s'il ne bloque pas avant qu'il ne touche la balle.
- (e) N'hésitez pas à signaler une faute si vous en voyez clairement une dans une zone dans laquelle vous êtes chargé du "nettoyage", même si vous êtes loin de l'action. Communiquez avec vos collègues pour avoir leur vision de l'action.

3. S'il est évident que le CDP retombera dans votre zone :

- (a) Sauf si vous êtes responsable du receveur le plus reculé, faites le signal **Sup28** en indiquant à vos collègues que vous assumez la responsabilité du CDP et du receveur le plus proche.
 - (b) Déplacez-vous pour être sur le côté du receveur (environ 10 yards, sauf s'il est à proximité de la ligne de touche) et légèrement derrière pour juger de la validité de la réception.
 - (c) Si le CDP est d'abord touché par un joueur de l'équipe qui botte, faites le signal de touché illégal S16 pour bien indiquer cet état de fait. Si le CDP est d'abord touché (*muff*) (sans en avoir la possession) par un joueur de l'équipe qui reçoit au-delà de la zone neutre, vous devez faire le signal S11 de touché légal pour indiquer que la balle est libre.
 - (d) Utilisez les bean bags pour indiquer tous les points de touché illégal et/ou le point de fin de CDP. Un seul arbitre, celui qui couvre l'action dans chaque cas, doit marquer ces points et faire les signaux. Si vous avez plusieurs points et seulement un bean-bag, la priorité est donnée au point le plus avantageux pour l'équipe B.
 - (e) Si la balle devient morte parce qu'elle est réceptionnée ou recouverte par un joueur de B après un signal d'arrêt de volée, ou réceptionnée ou recouverte par un joueur de A, sifflez et faites le signal d'arrêt du temps S3.
 - (f) Si la balle n'est pas réceptionnée et va au-delà du dernier receveur, suivez-la et soyez prêt à prendre toute décision concernant son statut. Soyez suffisamment écarté de la balle pour éviter qu'elle ne vous touche.
 - (g) Si la balle s'approche de la LEB, placez-vous sur la LEB pour juger si la balle entre dans la zone d'en-but ou non. Les autres arbitres surveilleront les joueurs.
 - (h) Si la balle entre dans la ZEB (sans avoir été touchée par B dans le terrain), ou elle est déclarée morte en possession de B dans sa ZEB, sifflez et faites le signal touchback S7, répétez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
 - (i) Si le CDP est récupéré par A, sifflez, faites le signal arrêt du temps S3, celui de touché illégal S16, et celui de premier tenu S8. Le simple fait de toucher la balle par un joueur de l'équipe qui botte, ne doit pas être interprété comme un contrôle effectif de la balle.
 - (j) Si le CDP sort en touche dans votre zone, sifflez et signalez immédiatement temps mort S3. Si la balle sort en touche en vol, demandez à l'AP **ou au JCE**, avec le signal **Sup 16**, de vous guider vers le point exact de sortie, en utilisant les signaux **Sup 17**, **Sup 18** et **Sup 19**. **Maintenez le point et attendez pour placer une balle qu'une autre soit prête à être relayée.** Les autres arbitres récupéreront/relaieront une balle au placeur.
 - (k) Si la balle roule et s'immobilise dans votre zone, assurez-vous qu'aucun joueur ne cherche à la récupérer avant de siffler et de faire le signal d'arrêt du temps S3.
4. Pendant le retour, utilisez les tactiques décrites dans la section « Retours » ci-dessus.

15.7.d – Points techniques complémentaires

- 1. Si la balle est snappée sur ou à l'intérieur des 40 yards de l'équipe B, il y aura **[xx2, à 5-6C arbitres]**, deux ou **[xx3, de 7 à 8 arbitres]**, trois arbitres sur la ligne d'en-but. L'arbitre le plus proche devra décider si la balle a franchi ou pas le plan, pendant que les autres arbitres surveilleront les actions des joueurs autour de la balle.
- 2. Soyez attentifs aux CDP bloqués, et leur récupération ou avance. Sur les feintes de CDP, revenez en position normale de couverture de course ou passe.
 - (a) Si le jeu se transforme en course ou passe, réagissez comme vous le feriez dans ce type de jeu.
 - (b) Couvrez la ligne d'en-but ou la ligne de fond en fonction de la situation appropriée.

- (c) Soyez attentifs aux numéros des joueurs éligibles.

15.8 - Tentatives de field goal et de transformation

15.8.a. Les priorités (Par ordre décroissant)

Avant et pendant le coup de pied, appliquez les mêmes priorités que celles sur les jeux en mêlée (ci-dessus) plus :

1. **[xx2, à 5-6C arbitres], ou le Jch de 7 à 8 arbitres,** Jugez si le CDP est raté ou réussi. **[xx2, à 5-6C arbitres],** Le Jch et le Jco se partagent cette responsabilité. **[xx3, de 7 à 8 arbitres],** Le Jch partage cette responsabilité avec le JCA.
2. **[xx3, de 7 à 8 arbitres], [Jco UNIQUEMENT]**
 - (a) Si le *snap* est à moins de 5 yards de la LEB de B :
 - I. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (1) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains, et saisies par les hommes de ligne et les arrières en protection du botteur, spécialement le receveur rapproché (*end*) et/ou écarté de votre côté.
 - (2) Les défenseurs qui pourraient tenter de gagner illégalement de la hauteur pour contrer le CDP. (Restrictions des défenseurs).
 - (3) Les blocs sous la ceinture.
 - (4) Toute action contre le centre qui pourrait être considérée comme une brutalité.
 - (5) Fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (6) Les joueurs qui heurtent les adversaires avec les genoux.
 - (7) Coups à retardement après que la balle soit morte.
 - (8) Formation illégale.
 - II. Après que la balle soit bottée, continuez à observer les joueurs jusqu'à ce qu'ils soient totalement séparés. Ne vous retournez pas pour voir si la tentative est réussie ou pas, ne faites jamais écho aux signaux de réussite ou non faits par les autres arbitres en charge de cela, ne notez pas le score, ne prenez pas une nouvelle balle, ne jamais faire autre chose qu'observer les joueurs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de possibilité de trouble quelconque.
 - (b) Si la balle est snappée au-delà de la ligne des 5 yards de B :
 - I. Jugez si le touchdown est marqué ou pas.
3. Observez toute balle touchée ou rabattue illégalement.
4. Observez les éventuelles célébrations après un score.
5. Notez les numéros des joueurs en position de receveur éligible et observez si quelqu'un d'autre est le premier à toucher la balle, ou si c'est un joueur inéligible au-delà de la zone neutre si le jeu se transforme en jeu de passe.
6. Soyez attentif à un *snap* raté ou à un CDP contré, et adoptez les mêmes priorités que sur un jeu de course, de passe ou de retour.

Si le CDP est retourné, appliquer les mêmes priorités que pour les retours.

15.8. b- Positions initiales

1. **[xx2, à 5-6D arbitres], OU LE Jch EN [xx3, de 7 à 8 arbitres],** Prenez position un yard derrière le poteau de votre côté du terrain. Vous avez la responsabilité de juger si la balle passe à l'intérieur de votre poteau. **[Jch UNIQUEMENT EN xx2, à 5-6D arbitres],** En plus vous avez la responsabilité de juger si elle passe au-dessus de la barre.
2. **[xx3, de 7 à 8 arbitres], [Jco UNIQUEMENT]**
 - (a) Si le *snap* est à plus de 5 yards de la LEB, placez-vous à l'intersection ligne de touche / LEB du même côté que le JC. Soyez prêts à juger si le jeu se développe en jeu de passe ou de course en cas de feinte.

- (b) Si le *snap* est à moins de 5 yards de la LEB placez-vous en position de "double JM".
Observez les défenseurs qui pourraient violer les règles en gagnant de la hauteur pour contrer le CDP.

15.8. c- Réactions : déplacements et signaux

1. **[xx2, à 5-6D arbitres], OU LE Jch EN [xx3, de 7 à 8 arbitres],**
 - a) Observez la balle issue du coup de pied jusqu'à ce que cela devienne évident que la tentative sera réussie ou non.
 - b) Si vous considérez le CDP comme réussi, communiquez (« OUI, OUI, OUI ») avec votre collègue derrière les poteaux et, sans le regarder, avancez ensemble entre les poteaux, environ un yard dans la ZEB, en signalant le signal de score S5 lorsque vous êtes immobilisé. Sur l'ordre du JCA en ARBITRAGE A 7 ou 8, ou du Jch en ARBITRAGE A 6, (« BAISSER ou FIN »), mettez fin au signal, après vous êtes assuré que l'AP ait pris connaissance du résultat.
 - c) Si vous jugez que le CDP est raté, communiquez (« NON, NON, NON ») avec votre collègue derrière les poteaux faites le signal "pas de score" S10, ou, seulement si le CDP est passé à côté de votre poteau, faites le signal correspondant Sup15. Ne faites pas le signal de "touchback" S7.
 - d) Maintenez chaque signal pendant au moins 5 secondes et jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
 - e) **[xx2, à 5-6D arbitres], [JCH UNIQUEMENT]** Sifflez quand le résultat du CDP sera évident.
 - f) Si le CDP est court ou contré, et si la balle reste vivante, ne donnez aucun signal. Déplacez-vous de façon à juger l'action comme lors d'un dégagement.
2. **[xx3, de 7 à 8 arbitres], [JCO UNIQUEMENT]** Maintenez une position à partir de laquelle vous pourrez voir la charge initiale, vérifiez les blocages par l'attaque et les actions des joueurs de défense, et plus particulièrement le joueur rapproché (*end*) et le joueur le plus écarté de la formation offensive de votre côté.

15.8.d – Points techniques complémentaires

1. Soyez attentifs lorsque le CDP est contré ou quand il y a un mauvais snap.
 - (a) **[xx2, à 5-6D arbitres], OU LE JCH EN ARBITRAGE A 7 ou 8]** Restez en position dans le cas où un CDP drop est possible.
 - (b) **[xx3, de 7 à 8 arbitres], [JCO UNIQUEMENT]** Si vous êtes en position de double JM, restez à votre place et observez les actions contre les joueurs de A de votre côté de la formation.
 - (c) Si la balle est récupérée et avancée par l'équipe B, suivez le jeu en remontant le terrain.
2. si l'équipe A change pour une formation de course ou passe :
 - (a) **[xx2, à 5-6D arbitres], OU LE JCH EN ARBITRAGE A 7 ou 8]**
 - i) Si la balle est snappée au-delà des 20 yards, déplacez-vous le long de la ligne de fond, puis vers le plot de la LEB du côté du Jco. Vous pouvez traverser la ZEB si cela est suffisamment clair et qu'il n'y a aucun risque. Continuez à toujours couvrir le jeu pendant vos déplacements.
 - ii) Si la balle est snappée en-deçà des 20 yards, le JL ira vers la LEB et vous devrez couvrir la ligne de fond. Continuez à toujours couvrir le jeu pendant vos déplacements.
 - (b) **[xx3, de 7 à 8 arbitres], [JCO UNIQUEMENT]** Si vous êtes en double JM, reculez vers la ligne de fonds et assumez le rôle normal de JCA.
3. Soyez attentifs aux numéros des receveurs éligibles.

15.9 - Après chaque tenu

15.9.a- Les priorités (Par ordre décroissant)

1. Observez les actions de balle morte, par les joueurs des deux équipes.

2. Encouragez les joueurs à se relever de façon tranquille, et soit vous transmettez la balle à un autre arbitre, soit vous la laissez à proximité du point de balle morte, en fonction des circonstances.
3. Contrôlez si la ligne à gagner est dépassée, ou si c'est proche, et faites le signal approprié.
4. Contrôlez si des pénalités ont été signalées, et si c'est le cas :
 - (a) Faites le signal de temps mort S3.
 - (b) Rapportez vos pénalités à l'arbitre principal et au juge de mêlée.
 - (c) Couvrez les flags (et bean bags, si nécessaire) lancés par vos collègues.
 - (d) Assurez-vous que toutes les pénalités sont correctement appliquées.
5. Contrôlez si il y a des joueurs blessés ou d'autres circonstances qui pourraient retarder le jeu.
6. **[ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS]** Démarrez le temps dès que nécessaire. Donner le signal lorsqu'il reste 10 secondes et gérer le délai de jeu si le décompte arrive à zéro avant que la balle ne soit mise en jeu.
7. Soyez attentif aux demandes de temps morts.
8. Répétez tous les signaux de temps mort S3 de la part de vos collègues.
9. Sachez si le jeu s'est terminé dans le terrain ou non, et informez l'AP que le temps commencera à la balle prête à jouer en faisant le signal « le temps tourne » Sup12.
10. Aidez au relais de la balle, ou d'une nouvelle balle, pour le point suivant.
11. Si vous ne couvrez pas l'action, aidez à maintenir l'ordre sur le terrain en avançant vers le point où l'action a pris fin.

15.9. b- Réactions : déplacements et signaux

1. Si vous êtes le couvreur, vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte.
 - (a) Si c'est le cas, signalez temps mort S3. Une fois que l'action est terminée, ayez un contact visuel avec l'AP et signalez "premier tenu" S8 ou Sup35. Maintenez le signal jusqu'à ce qu'il l'ait vu.
 - (b) Si vous avez un doute, signalez temps mort S3 et criez "proche". Demandez à l'AP de venir voir de lui-même.
 - (c) Placez seulement la balle au sol au point réel de balle morte – jamais à un point « approximatif ».
 - (d) Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra commencer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" Sup12.
2. **[SI UN CHRONO DES 40 SECONDES EST UTILISE]** Si vous êtes le couvreur, indiquez que la balle est morte. Utilisez le signal de balle morte S7, à moins que le signal de temps mort S3, de touchdown/field goal S5, de safety S6, ou de passe incomplète/field goal raté S10, soit le mieux approprié (ne faites qu'un seul signal).
3. Si un flag a été lancé, suivez la procédure du chapitre 20. Si un temps mort d'équipe ou pour blessure est appelé, suivez la procédure du chapitre 18. Si une période vient de se terminer, suivez la procédure du chapitre 21.
4. **[ARBITRE EN CHARGE DE L'HORLOGE DE JEU]** Si les 40 secondes doivent commencer d'après la règle
 - a) Si il y a une horloge visible, assurez-vous que le décompte démarre dans un bref délai après la fin du jeu précédent.
 - b) Si il n'y a pas une horloge visible, démarrez le décompte dans un bref délai après la fin du jeu précédent.

Relais de balle :

5. Si vous avez la balle, mais un autre arbitre a le point de balle morte et que c'est à proximité de la ligne à franchir, apportez la balle à cet arbitre et permettez-lui de la placer au point précis (ligne de yardage et position latérale) où la balle est devenue morte.
6. Sauf si vous êtes le couvreur, aidez au relais de balle vers l'arbitre qui la placera au point suivant.
7. Si la balle est morte en touche ou plus proche de la ligne de touche que de la ligne de remise en jeu, ne la bougez pas avant qu'une autre balle n'ait été placée correctement sur la ligne de remise en jeu.

Préparation pour le tenu suivant

8. Maintenez l'ordre sur les touches et les zones d'équipe.
 9. **[ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS SEULEMENT]** Rappelez le statut du temps à l'AP et, s'il est stoppé, rappelez-lui s'il doit redémarrer au *snap* ou à la balle prête à jouer.
 - a) Si le temps a été arrêté pour une faute, une blessure ou une perte de casque et qu'il reste moins d'une minute dans la mi-temps, soyez certain que l'AP sait qu'il y a un possible retrait de 10 secondes.
 - b) Soyez toujours prêt à une décision de l'AP concernant le démarrage de l'horloge en situation d'utilisation illégale du temps.
 - c) Démarrez le temps lorsque l'AP fait le signal de balle prête à jouer (S2), sauf si vous êtes certain que par la règle le temps doit démarrer au *snap*. Ne répétez pas le signal de l'AP (S2), mais utilisez le signal Sup12 si nécessaire pour confirmer que l'horloge a démarré.
 - d) Si le temps doit démarrer au *snap*, démarrer le lorsque vous voyez la balle légalement *snappée*. Il n'y a aucun besoin de faire un signal pour cela.
- Si le stade est équipé d'une horloge de temps de jeu, vérifiez qu'elle a été arrêtée et démarrée au bon moment.
10. Si des substitutions sont faites de votre côté, vérifiez que les joueurs de l'équipe A ont respecté les obligations de la règle sur la ligne des 9 yards. (Règle 7-1-3-b)
 11. Prenez position pour le tenu suivant. Si le signal de balle prête à jouer a été fait par l'AP (ou si il est imminent), reculez face au jeu pour pouvoir garder vos yeux sur la balle. Ne la lâchez pas des yeux dans le cas où le jeu commence alors que vous ne regardiez pas.

12. [ARBITRE EN CHARGE DE L'HOLOGE DE JEU]

- a) Si la balle n'est pas prête à jouer après que le décompte arrive à 20 secondes, (Règle 3.2.4.b3), signalez à l'AP avec le signal Sup29 que l'horloge de jeu doit être positionnée sur 25 secondes.
- b) lorsqu'il reste approximativement 10 secondes, faites le signal bras en l'air comme le signal (S7), et gérer le délai de jeu si le décompte arrive à zéro avant que la balle ne soit mise en jeu. Ne pas faire d'autres signaux de décompte.

15.9. c – Points techniques complémentaires

1. La priorité à la fin du jeu est de se remettre en position pour être prêt pour le tenu suivant. Sauf si un incident sérieux arrive (comme une faute ou mauvaise conduite, une blessure, ou une chaîne cassée) vous ne devez pas interrompre votre routine.
2. Si l'équipe A fait des remplacements « de dernière seconde » alors que le *snappeur* est en position, ou proche ou en courant vers la LDM pendant un remplacement :
 - a) Observez l'attitude de l'équipe B et déterminez si ils vont s'adapter ou non.
 - b) Si elle fait un remplacement consécutivement à celui de A, ou amorce un remplacement jusqu'à 3 secondes après celui de A, prévenez l'AP en faisant le signal Sup36 et dites le lui à haute voix « Remplacement en cours ».
 - c) Une fois le remplacement terminé, ou qu'aucun mouvement de l'équipe B n'est plus en cours, arrêtez de faire votre signal Sup36.
3. Si vous voulez parler à un joueur sur le terrain (c.a.d. pour le prévenir qu'il était à la limite de faire une faute) cela fera gagner du temps en relayant le message via l'Arbitre Principal (pour un joueur de A), ou le Juge de Mêlée ou la Juge de Champ Arrière (pour un joueur de B). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans le conseil « *huddle* » sauf si un temps mort est en cours.
4. Gardez votre concentration, et pensez au jeu suivant.

16. - JUGE DE CHAMP ARRIÈRE (ARBITRAGE A 7 OU 8)

16.1 - Coups de pied libres

16.1. a – Priorités (en ordre décroissant)

Avant le coup de pied :

1. Soyez attentif à toute instruction de l'AP, si du fait de l'évolution du match, un CDP court est prévisible, l'AP indiquera aux arbitres de prendre leurs positions de CDP court.
2. Comptez les joueurs de l'équipe qui botte et vérifiez le décompte avec vos collègues, (un seul signal SUP 3, 4 ou 24). Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Vérifiez les signaux de décompte de vos collègues et recomptez si votre propre décompte est différent.
3. Rappelez aux joueurs de recompter leurs équipiers si vous n'êtes pas certain du compte.
4. Contrôlez les points d'avant snap :
 - a) les zones latérales afin de vous assurer qu'il n'y a pas de non joueurs dans les zones interdites, que les non participants sont hors de l'aire de jeu et que les équipes sont bien à l'intérieur de leurs zones d'équipe.
 - b) Assurez-vous que les chaînesurs (ainsi que l'équipe de chaîne supplémentaire, s'il y en a une) sont bien en dehors du chemin et que les chaînes et le poteau indicateur sont bien posés au sol, à l'extérieur des zones d'équipe et derrière les lignes de limite. Assurez-vous que les ramasseurs de balle soient en place.
 - c) Si vous êtes positionné sur une ligne de retrait, vérifiez que tous les joueurs de A sont bien entre les lignes de 9 yards (Règle 6.1.2) et que personne d'autre que le botteur ne soit à plus de 5 yards derrière la balle.
 - d) Maintenez votre main en l'air (S7) jusqu'à ce que l'AP déclare la balle prête à jouer, seulement si toutes les conditions sont remplies, et que vos collègues sont en position, et particulièrement le JM.
 - e) Baissez votre main si votre zone n'est plus prête ou dégagée avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer. Sifflez et faites le nécessaire pour que la zone redevienne claire et propre pour reprendre le jeu.
5. Soyez très attentifs aux CDP courts.

Pendant le coup de pied :

6. Observez si un CDP sort en touche sans avoir été touché par l'équipe qui reçoit du côté le plus proche de vous. Jugez si un joueur de l'équipe B touche la balle alors qu'il est en dehors des limites.
7. Observez tout signal d'arrêt de volée et soyez prêt à juger toute gêne sur la possibilité de réceptionner le CDP.
8. Si le coup de pied est court :
 - (a) vous devez savoir où et par qui la balle a été touchée en premier.
 - (b) vérifiez les blocs illégaux par l'équipe A.
 - (c) signalez tout point de touché illégal avec votre bean-bag.
 - (d) marquez le point de balle morte, si vous êtes l'arbitre le plus proche et s'il n'y a pas de course retour, ou qu'elle soit courte.
9. Signalez "le temps démarre" S2 quand la balle est touchée légalement en premier dans l'aire de jeu dans votre zone de responsabilité.
10. Observez les fautes de tous les joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) Les touchés illégaux sur CDP court.
 - (b) Infractions à votre ligne de retrait.
 - (c) Joueurs de l'équipe qui botte, autre que le botteur, à plus de 5 yards derrière leur ligne de retrait après que la balle soit déclarée prête à jouer. Ne soyez pas trop technique si les joueurs s'ajustent.
 - (d) Usage illégal des mains et saisies au point d'attaque.

- (e) Les blocages sous la ceinture.
- (f) Les fautes concernant la sécurité des joueurs comme les saisies de la grille, les croche-pieds, les blocages en tenaille.
- (g) Les coups à retardement après que la balle soit morte.
- (h) Tout joueur de l'équipe qui botte qui entre dans le terrain après que le CDP soit donné, ou qui sort volontairement des limites pendant le CDP.

16.1. b. – Positions initiales

CDP normaux :

1. Si le CDP libre a lieu après un score, revenez le long de la ligne de touche vers votre position, en vous assurant ainsi que l'équipe de votre côté est informée du temps restant à courir durant la minute d'arrêt.
2. Soyez en position sur la ligne de retrait de l'équipe qui botte du côté de la tribune principale, à l'extérieur de la ligne de touche.

CDP courts :

3. Soyez en position sur la ligne de retrait de l'équipe qui botte du côté de la tribune principale, à l'extérieur de la ligne de touche

CDP après un Safety :

4. Quand un coup de pied libre est donné à la suite d'une pénalité ou d'un safety, les mêmes positions correspondantes doivent être prises, en vous positionnant en fonction de la ligne du CDP, en montant ou descendant le terrain selon le cas.

16.1. c. – Réactions : déplacements et signaux

Avant le CDP :

1. Si quoi que ce soit survient avant que le CDP ne soit donné, (un non joueur ou non participant est à proximité ou entre sur le terrain, ou est en dehors de la zone d'équipe, ...), sifflez, faites le signal de temps mort arbitre S3, et faites le nécessaire pour résoudre le problème.

Pendant n'importe quel CDP:

2. Si vous voyez un joueur de l'équipe qui botte sortir volontairement des limites pendant le CDP, jetez votre bean bag, ou votre casquette, pour marquer le point de sortie, et votre drapeau lorsqu'il revient dans le terrain.
3. Si l'horloge doit démarrer lorsque la balle est légalement touchée dans le terrain, faites le signal S2 si vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action, ou celui qui a un meilleur point de vue.

Pendant un CDP long :

4. Après que la balle soit botteée, observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable. Après avoir jugé de la trajectoire initiale de la balle, ne la suivez plus des yeux.
5. Entrez dans le terrain vers la ligne de remise en jeu (hash mark), environ 20 yards, puis descendez légèrement dans le terrain au même niveau que le juge de mêlée. Observez les actions devant le coureur de votre côté du terrain. Sur de longues courses, restez toujours devant les joueurs et arrivez sur la LEB avant le porteur de balle. Vous avez la responsabilité de la ligne de fond si elle était menacée (une perte de balle proche de la LEB par exemple).

Pendant un CDP court :

6. Prenez une position qui vous permet de voir la balle et les blocs des joueurs de l'équipe A.
7. Soyez particulièrement attentifs aux blocs faits par les joueurs de l'équipe A avant qu'ils ne soient autorisés à le faire.

16.1. d. – Points techniques complémentaires.

1. Faites particulièrement attention aux blocs fait par les joueurs du milieu du terrain de la part de la première ligne de B.
2. Si un CDP court se transforme en CDP long, entrez dans le terrain et laissez la responsabilité de la ligne de touche au juge de champs.

16.2 - Positions de base sur un jeu de mêlée

16.2. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Sachez quel est le numéro du tenu et la distance à parcourir, et signalez le numéro à vos collègues. Notez le signal donné par vos collègues. Vérifiez le numéro affiché par le panneau de tenu et confirmez que c'est le bon. N'autorisez pas le départ du jeu si vous constatez un désaccord.
2. Comptez les joueurs de l'équipe B et signalez le décompte au Jco et Jch. Lors de votre décompte, il est recommandé de commencer par compter depuis la touche opposée à l'équipe en question afin de pouvoir identifier plus facilement un joueur qui entrerait tardivement. Utilisez le signal de décompte approprié Sup3, 4 et 24 ou communiquez oralement si besoin. Vérifiez leurs signaux sur ce point et recomptez si votre propre décompte est différent.
3. Identifiez votre joueur-clé. Si la formation est nouvelle ou inhabituelle, confirmez l'identité de votre joueur-clé visuellement ou verbalement avec les autres arbitres.
4. Repérez les receveurs éligibles et les joueurs qui seraient normalement éligibles de par leur position, mais qui sont inéligibles à cause de leur numéro. En outre, repérez les joueurs (en principe les *tight-ends*) qui seraient normalement éligibles à cause de leur numéro, mais qui en fait sont inéligibles parce qu'un autre joueur s'est aligné à l'extérieur de leur position et sur la LDM.
5. Visualiser la ligne à atteindre pour un premier tenu avant le snap afin de ne pas être obligé de regarder la chaîne après que la balle soit déclarée morte et anticiper un arrêt du temps.
6. Observez les infractions aux règles de la substitution par l'équipe B, comme par exemple :
 - (a) joueurs remplacés qui ne quittent pas le conseil après que les remplaçants soient présents depuis plus de 3 secondes.
 - (b) Remplacés toujours sur le terrain au moment du snap.
 - (c) remplaçants qui rentrent sur le terrain, communiquent le jeu et qui ensuite ressortent.

16.2. b. Positions initiales.

1. Soyez placé à 25 yards de la ligne de mêlée, à l'intérieur des lignes de remise en jeu.
2. Soyez en profondeur et à l'écart de tout joueur, mais capable de voir tous les receveurs, plus spécialement votre homme clé.
3. Normalement, vous êtes au-delà du dernier défenseur, mais soyez sûr de ne pas être sur son chemin.
4. Favorisez le côté fort de la formation offensive, ou si celle-ci est équilibrée, du côté du joueur qui est votre clé. Le JCA devra lire le déplacement du QB et se déplacer latéralement en l'accompagnant en direction de la touche vers laquelle il se dirige afin de mieux couvrir le jeu.

16.2. c. Réactions : déplacements et signaux

1. Soyez toujours placé de manière à couvrir le jeu en arbitrant de l'intérieur.
2. Soyez vigilant à un joueur d'arrière champ en mouvement au *snap*, tant qu'il est votre joueur clé. Ajustez votre position, si nécessaire, pour être certain que vous l'avez toujours dans votre champ de vision. Il tombe sous votre responsabilité après le *snap*, sauf s'il était le joueur le plus écarté au snap, et s'il franchit la ZN lors d'un jeu de passe ou s'il bloque à l'extérieur du *tackle* lors d'un jeu de course.
3. S'il y a une faute avant le snap, gardez une position à partir de laquelle vous pouvez voir tous les joueurs (spécialement sur les côtés) qui peuvent commettre des fautes de balle morte (coups à retardement etc.).

16.2. d. – Points techniques complémentaires

Raisons pour modifier (ou pas) votre position initiale

1. Si un quart arrière à la fin d'un match met le genou au sol pour faire tourner le temps, rapprochez-vous et placez-vous en "double JM". Informez-en les autres arbitres. Faites sentir votre présence pour éviter tout acte antisportif.
2. Dans une situation évidente d'« Avé Maria », (passe longue et désespérée), placez-vous plus loin que d'habitude et assurez-vous d'être sur la ligne d'en-but ou sur la ligne de fond avant n'importe quel joueur de A.

Signaler le compte des joueurs :

3. Le dernier moment pour signaler votre compte des joueurs est quand le conseil offensif se sépare, mais il peut être fait en amont si cela est possible.
4. Normalement le compte des joueurs est réalisé entre le JCA, le Jch et le Jco.

16.3 - Jeux de course

16.3. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions devant le coureur.
2. Observez toute perte de balle, fumble, lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez un meilleur angle de vue, marquer le point avec un bean bag.
3. Décidez quand un touchdown est marqué ou pas sur une longue course.
4. Observez les fautes des joueurs qui sont dans votre zone, mais plus particulièrement :
 - (a) Blocs dans le dos illégaux, usage illégal des mains et saisies au point d'attaque, spécialement par votre joueur clé ou un receveur écarté, *tight end*, bloqueurs (arrières et hommes de ligne).
 - (b) blocages sous la ceinture illégaux par votre joueur clé ou d'autres joueurs dans votre zone.
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille.
 - (d) coups à retardement après que la balle soit morte par n'importe quel joueur.
5. Arrivez sur la ligne d'en-but, avant le coureur, afin de bien pouvoir juger d'un touchdown.

16.3. b. Réactions : déplacements et signaux)

1. Déplacez-vous pour observer les actions des joueurs derrière le JM et devant le coureur. Votre premier mouvement doit être vers l'arrière, même sur un jeu de course. **N'avancez pas**, jusqu'à ce que sachiez à quel endroit la balle va être déclarée morte.
2. Sur des jeux plein centre, ne bougez pas trop vite, laissez le jeu venir vers vous.
3. Quand une course se développe vers ou le long d'une ligne de touche, allez vers ce côté, en gardant le coureur entre vous, l'arbitre de touche et la ligne de touche. Restez devant le jeu et à l'écart des défenseurs, safeties.
4. Sur une longue course, tentez de rester toujours devant le coureur en le gardant entre vous et l'arbitre de touche. Restez à l'écart de la trajectoire des joueurs.
5. Si vous êtes l'arbitre le plus proche quand la balle devient morte, sifflez et avancez pour contrôler un empilement. Uniquement si les arbitres de touche sont en retard (ou n'ont pas vu un évident genou au sol ou autre action similaire) vous aurez à marquer le point où la balle est déclarée morte.
6. Soyez sur la LEB avant qu'un *touchdown* soit marqué.
7. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, avancez cependant vers elle et observez la suite de l'action après que la balle est morte. Sur des jeux où le coureur est proche de la ligne de touche, ou sort en touche, couvrez l'action autour de lui pour tout acte extra sportif. Ceci vous demandera d'avoir une position proche de la ligne des 9 yards ou plus près de la touche.
8. Maintenez une position d'où vous pourrez observer l'activité des joueurs dans les zones intermédiaires, en particulier dans les jeux à champ ouvert.

16.3. c. – Points techniques complémentaires.

1. Ne sifflez pas quand vous voyez le dos du coureur, ou si votre vue est obstruée par d'autres joueurs (ou arbitres) – il a peut-être perdu la balle sans que vous ne l'ayez vu. Voyez la balle ! Assurez-vous que la balle est bien morte.
2. S'il y a un empilement, signalez temps mort S3, dirigez-vous vers lui et aidez à déterminer quelle équipe est en possession de la balle.
3. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, observez les éventuels coups à retardement et autres actes illégaux. Il vous incombe particulièrement d'observer l'action à proximité immédiate des arbitres de touche, car ceux-ci sont concentrés sur le point d'avance extrême.
4. Parce que le JCA n'est pas très souvent concerné dans les jeux de course, il est important de conserver la concentration tout au long du match. Vous serez le seul arbitre à observer une action loin de la balle, ou dans le dos d'un autre arbitre.

16.4 - Jeux de passe

16.4. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Soyez prêt à juger si une passe est complétée ou incomplète. Ceci concerne en priorité les passes lancées vers le centre du terrain, en pratique vous devez être prêt à juger toute passe sur un receveur vous faisant face ou si vous avez le meilleur angle de vue, en fonction de sa position. Si le joueur qui tente de réceptionner la balle vous tourne le dos, soyez prêt à rechercher l'aide d'un autre arbitre mieux placé que vous pour prendre la décision ou avec un meilleur angle de vision que la vôtre.
2. Soyez prêt à juger un essai sur des passes dans la zone d'en-but.
3. Observez les actions initiales de et contre votre (vos) joueur(s) clé(s),
4. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) gêne de passe défensive et offensive,
 - (b) saisie défensive et usage illégal des mains contre des receveurs éligibles,
 - (c) blocages sous la ceinture illégaux par tout joueur en mouvement, motion, ou par n'importe quel receveur au centre du terrain,
 - (d) passe avant touchée illégalement par des joueurs sortant volontairement des limites, (cela nécessite de consulter ses collègues de touche),
 - (e) les contacts avec le sommet du casque ou visant un adversaire sans défense au-dessus des épaules,
 - (f) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (g) coups à retardement après que la balle soit morte.
5. Indiquez à l'AP si la passe a été lancée dans une zone où il n'y a avait pas de receveur éligible.
6. Observez si un joueur a été en dehors des limites par la ligne de fond.

Une fois la passe complétée, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de course.

16.4. b. Réactions : déplacements et signaux

1. Votre déroulé ou routine sur un jeu de passe est (Phase A) votre jouer clé ; (Phase 2) votre zone ; (Phase 3) la zone vers laquelle est destinée la passe.
2. Reculer de façon à garder tous les receveurs devant vous. Après le snap, votre premier pas devrait être normalement vers l'arrière (sauf si vous êtes positionné sur la ligne d'en-but ou la ligne de fond). N'avancez pas jusqu'à ce que vous sachiez où la balle devrait devenir morte. Assurez-vous que vous pouvez voir tous les blocs et contacts par et envers tous les receveurs éligibles au milieu du terrain. Ne vous laissez jamais dépasser par les joueurs. Une marge d'une dizaine de yards est toujours requise afin d'assurer une meilleure couverture des actions ou des receveurs potentiels.
3. Lors de réceptions de longues passes, soyez prêt à juger ce qui concerne la LEB et la ligne de fond.

4. Ne regardez que votre joueur clé lors de l'action initiale après le snap s'il y a une menace de contact illégal entre le receveur et le défenseur. Passez sur une couverture de zone dès qu'il n'y a plus de menace de contact illégal. Vous devrez passer d'une surveillance individuelle (observer votre joueur-clé) à une couverture de zone (observer ce qui se passe dans votre zone) immédiatement après le début de l'action. C'est en général 2-3 secondes après le *snap*, une fois que vous pouvez identifier clairement les zones vers lesquelles se dirigent les receveurs.

5. Si le tracé des receveurs va dans la zone d'en-but, déplacez-vous vers la ligne de fond.
6. Si un receveur de l'équipe A sort volontairement en dehors des limites du terrain dans votre zone, jetez votre bean-bag ou casquette pour indiquer le point de sortie, et continuez à l'observer pour voir si toutefois il est le premier à toucher une passe avant.
7. Une fois que vous êtes certain que la passe a été lancée, déplacez-vous rapidement vers la meilleure position pour juger si la passe est complète ou incomplète, et s'il y a interférence. Pendant que la balle est en l'air, regardez les adversaires qui tentent de réceptionner la balle, et pas la balle elle-même.
8. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche, surveillez particulièrement les défenseurs légèrement à l'écart de la balle, qui arrivent et qui contactent le receveur, avec le sommet du casque, ou au-dessus des épaules.
9. Sifflez, si vous voyez la balle devenir morte dans votre zone.
10. Si la passe est donnée incomplète, faites le signal S10 de passe avant incomplète.
11. Lorsqu'un contact qui aurait été gêne de passe défensive se produit sur une passe non attrapable, signalez passe non attrapable S17.
12. Après une passe incomplète, assurez-vous que la balle lancée a été ramassée. Répétez le signal passe incomplète S10 vers l'arbitre principal, (et le juge de mêlée si besoin), dans le cas où ils n'auraient pas vu le premier signal.
13. S'il y a une course après la réception, réagissez comme si c'était un jeu de course (voir ci-dessus).
14. Dans les jeux, quand le receveur est à proximité de la ligne de touche, ou sort en touche, couvrez l'action autour de lui pour tout acte extra sportif. Ceci vous demandera d'avoir une position proche de la ligne des 9 yards ou plus près de la touche
15. Maintenez une position, dans laquelle vous pouvez voir les actions des joueurs sur les côtés, spécialement sur les jeux écartés.

16.4. c. – Points techniques complémentaires.

1. Lorsqu'un joueur en vol tente de réceptionner une passe près de la touche ou de la ligne de fond, regardez d'abord ses pieds lors du retour au sol. S'il retombe dans l'aire de jeu, regardez ensuite ses mains pour vérifier qu'il a le contrôle de la balle. Si vous regardez d'abord ses mains, vous risquerez de manquer le moment où son pied touche le sol. Établissez un contact visuel avec votre collègue de ligne de fonds à la fin du jeu avant de faire un quelconque signal.
2. Si la passe est jugée incomplète et ayant été lancée dans une zone où il n'y a pas de joueur éligible, déplacez-vous rapidement vers l'AP pour l'en informer. S'il y avait un receveur dans la zone, et si vous croyez que l'AP ne le sait pas, déplacez-vous vers lui et pointer du doigt le joueur concerné. Lui dire « Numéro 34 est dans la zone » est également approprié

16.5 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

16.5. a. Priorités (en ordre décroissant)

Ce sont les mêmes priorités que sur les jeux en mêlée, plus :

1. Jugez si un touchdown est marqué ou pas. Cela inclut toutes les passes dans la zone d'en-but, ainsi que les jeux de course, si le snap est à plus de 20 yards de la ligne d'en-but de B.
2. Observez les célébrations des joueurs après le score.

16.5. b. Positions initiales

1. Si le *snap* est sur ou en deçà de 20 yards de la LEB, où au-delà mais que les Jch et Jco sont sur la LEB, placez-vous sur la ligne de fond de la ZEB. Soyez responsable de la totalité de la ligne de fond et de toutes les actions dans votre zone de la ZEB.
2. Si la balle est snappée à moins de 5 yards (7 yards en IFAF) de la LEB, les autres arbitres du fonds devront également être sur la ligne de fonds. Votre responsabilité de la ligne de fonds est partagée avec l'arbitre vers le côté duquel l'action est faite.

16.5. c. Réactions : déplacements et signaux

1. Déplacez-vous afin de voir tous les joueurs dans votre zone de responsabilité. Si une passe est lancée dans la zone d'en-but, déplacez-vous afin d'avoir la meilleure position possible pour prendre la décision correcte à la fin de la passe. Si la passe est lancée vers un coin de la zone d'en-but, ce sera normalement entre les lignes de touche et la ligne des 9 yards pour avoir une meilleure couverture.
2. Indiquez un score en sifflant et en signalant *touchdown* S5 seulement si vous voyez une passe réussie dans la ZEB.
3. Si un empilement se forme sur la LEB, entrez dans le terrain jusqu'à voir la balle. Si vous êtes l'arbitre le plus proche, vous aurez peut-être besoin de « creuser » pour voir la balle. Vérifiez auprès des autres arbitres, s'ils n'ont pas vu le coureur au sol (ou avoir perdu la balle) avant qu'elle ne traverse la LEB.
4. Ne signalez pas le score si vous avez jeté un flag contre l'équipe qui vient de marquer. Ne sifflez pas, et ne faites aucun signal si vous n'êtes pas certain du résultat du jeu.
5. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'a vu, mais gardez les yeux sur les joueurs (tournez-vous si besoin) - ne regardez pas l'AP avant la fin complète de l'action. Ne faites pas votre signal alors que vous êtes encore en train de courir. Vous ne devez pas répéter le signal des autres arbitres à moins que l'AP ne puisse les voir.
6. Si la fin de l'action n'est pas dans votre zone de responsabilité, déplacez-vous pour aider au "nettoyage" autour et à l'écart de la balle.

16.6 - Retours (CDP, interceptions, balles lâchées)

16.6. a. Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez le coureur et l'action autour de lui tant qu'il est dans votre zone de responsabilité.
2. Observez toute perte de balle éventuelle (fumble) lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou si vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.
3. Observez toute passe avant illégale, particulièrement lorsque vous êtes au même niveau - ou presque- que le porteur de balle.
4. Observez les blocages des joueurs dans votre zone devant et autour du porteur de balle, en particulier :
 - (a) blocage illégal dans le dos et saisies au point d'attaque,
 - (b) blocage illégal sous la ceinture n'importe où sur le terrain,
 - (c) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (d) transmission illégale vers l'avant,
 - (e) contacter un adversaire avec le sommet du casque ou le viser au-dessus des épaules,
 - (f) coups à retardement après que la balle soit morte.
5. Observez toute transmission de balle ou passe vers l'arrière lorsque vous êtes l'arbitre le plus proche de l'action ou que vous avez le meilleur point de vue, et marquez le point avec un *bean bag*.

16.6. b. Réactions : déplacements et signaux

1. Ne restez pas dans la circulation ou le sens des joueurs.
2. Dirigez-vous vers la LEB de A en suivant le jeu.
3. Si le changement de possession a lieu dans votre zone de responsabilité, Observez le coureur comme vous le feriez pour un jeu de course. Autrement, observez le jeu autour de l'action.

4. Si vous êtes en train de suivre un bloc, restez avec lui avant de basculer vers le porteur de balle ou un autre bloc. Sauf si vous pensez qu'un autre arbitre peut prendre le relai, restez avec le bloc tant que vous ne le jugez pas légal.
5. Si la balle devient morte dans votre zone de responsabilité, sifflez et signalez temps mort S3, puis premier tenu S8 pour indiquer quelle équipe est en possession. Maintenez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
6. Si vous n'êtes pas l'arbitre le plus proche du point de balle morte, avancez cependant vers le point, et observez la suite de l'action après que la balle soit devenue morte. Sur les jeux où le coureur est proche d'une de touche, ou sort en touche, couvrez l'action autour de lui pour tout acte extra sportif. Ceci vous demandera d'avoir une position proche de la ligne des 9 yards ou plus près de la touche.

16.7 - Dégagements (punts)

16.7. a- Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que celles sur les jeux en mêlée, plus :

1. Marquez le point de fin de CDP avec le bean-bag si vous êtes l'arbitre le plus proche.
2. Jugez si la balle a été touchée ou non par un ou des joueurs.
3. Observez tout signal d'arrêt de volée effectué par un joueur dans votre zone.
4. Observez toute interférence sur réception de CDP sur un joueur en position de recevoir la balle, si cela se passe dans votre zone de responsabilité.
5. Si le CDP ne vient pas vers votre zone de responsabilité, observez les joueurs qui n'ont pas commis d'interférence sur réception de CDP lorsque le contact est consécutif à un blocage par un adversaire.
6. Marquez tous les points de touché illégal avec votre bean-bag.
7. Soyez prêt à juger si la règle de l'impulsion s'applique ou non lorsque l'on est proche d'une LEB.
8. Observez les fautes des joueurs dans votre zone, en particulier :
 - (a) blocages sous la ceinture illégaux par n'importe quel receveur au centre du terrain,
 - (b) pendant le CDP, usage illégal des mains et saisies contre les joueurs de A pour les empêcher de descendre au-delà de la ZN,
 - (c) blocages illégaux par les joueurs ayant signalé un arrêt de volée,
 - (d) fautes concernant la sécurité des joueurs telles que saisies de la grille, croche-pieds, blocages en tenaille,
 - (e) violence non nécessaire loin du jeu
 - (f) coups à retardement après que la balle soit morte.
9. Soyez attentif à un snap raté ou à un CDP contré, et adoptez les mêmes priorités que sur un jeu de course, de passe ou de retour.

Pendant un jeu de retour de dégagement, appliquez les mêmes priorités que pour un jeu de retour.

16.7. b- Positions initiales

1. Prenez position derrière et sur le côté du receveur le plus reculé. Derrière, afin que vous puissiez voir la balle bottée, à "travers" lui. Sur le côté, pour que vous ne soyez pas sur son chemin, mais suffisamment proche pour pouvoir observer s'il touche ou non la balle, ou si un adversaire est dans la zone d'interférence sur réception d'un CDP. Un placement latéral d'environ 5 yards et en profondeur d'environ 5 yds par rapport au receveur est approprié.
2. Si la balle est snappée depuis ou en deçà des 40 yards de l'équipe B, prenez position sur la LEB au centre du terrain
3. Soyez prêts à adapter votre position en fonction de la force et de la direction du vent et des capacités du botteur. Déplacez-vous vers la ligne de touche où le vent risque de pousser la balle.

4. Ayez votre bean-bag à la main et ayez en un autre à portée de main.
5. Le JCA a toujours la responsabilité de la fin d'un CDP, sauf s'il se termine proche d'une touche.

16.7. c- Réactions : déplacements et signaux

1. Quand la balle est bottée, jugez sa trajectoire initiale, mais ne la suivez plus des yeux. Observez les joueurs dans la zone dont vous êtes responsable - leurs yeux vous diront où la balle se dirige. Toutefois si le retourneur se déplace de façon à tromper les adversaires, ne le suivez pas, reste en observation de la zone vers laquelle se dirige la balle.
2. S'il est évident que le CDP **ne retombera pas** dans votre zone :
 - (a) Si le CDP est court et dirigé vers l'une ou l'autre touche, l'arbitre de touche concerné aura la responsabilité de la balle. Ils feront le signal Sup28 pour l'indiquer.
 - (b) Maintenez une position depuis laquelle vous couvrez le jeu devant et autour du retourneur. Si vous êtes l'arbitre le plus proche autre que celui couvrant le retourneur qui remonte le CDP, déplacez-vous pour aider à la surveillance des joueurs bloqués par l'adversaire autour de tout receveur potentiel et interférant avec la réception d'un CDP.
 - (c) Si un joueur dans votre zone de responsabilité fait un signal d'arrêt de volée, observez s'il ne bloque pas avant qu'il ne touche la balle.
 - (d) N'hésitez pas à signaler une faute si vous en voyez clairement une dans une zone dans laquelle vous êtes chargé du "nettoyage", même si vous êtes loin de l'action. Communiquez avec vos collègues pour avoir leur vision de l'action.
3. S'il est évident que le CDP **retombera** dans votre zone :
 - (a) Déplacez-vous pour être sur le côté du receveur (environ 10 yards, sauf s'il est à proximité de la ligne de touche) et légèrement derrière pour juger de la légalité de la réception.
 - (b) Si le CDP est d'abord touché par un joueur de l'équipe qui botte, faites le signal de touché illégal S16 pour bien indiquer cet état de fait. Si le CDP est d'abord touché (*muff*) (sans en avoir la possession) par un joueur de l'équipe qui reçoit au-delà de la zone neutre, vous devez faire le signal S11 de touché légal pour indiquer que la balle est libre.
 - (c) Utilisez les bean bags pour indiquer tous les points de touché illégal et/ou le point de fin de CDP. Un seul arbitre, celui qui couvre l'action dans chaque cas, doit marquer ces points et faire les signaux. Si vous avez plusieurs points et seulement un bean-bag, la priorité est donnée au point le plus avantageux pour l'équipe B.
 - (d) Si la balle devient morte parce qu'elle est réceptionnée ou recouverte par un joueur de B après un signal d'arrêt de volée, ou réceptionnée ou recouverte par un joueur de A, sifflez et faites le signal d'arrêt du temps S3.
 - (e) Si la balle n'est pas réceptionnée et va au-delà du dernier receveur, suivez-la et soyez prêt à prendre toute décision concernant son statut. Soyez suffisamment écarté de la balle pour éviter qu'elle ne vous touche.
 - (f) Si la balle s'approche de LEB, placez-vous sur la LEB pour juger si la balle entre dans la zone d'en-but ou non. Les autres arbitres surveilleront les joueurs.
 - (g) Si la balle entre dans la ZEB (sans avoir été touchée par B dans le terrain), ou elle est déclarée morte en possession de B dans sa ZEB, sifflez et faites le signal touchback S7, répétez le signal jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
 - (h) Si le CDP est récupéré par A, sifflez, faites le signal arrêt du temps S3, celui de touché illégal S16, et celui de premier tenu S8. Le simple fait de toucher la balle par un joueur de l'équipe qui botte, ne doit pas être interprété comme un contrôle effectif de la balle.
 - (i) Si la balle roule et s'immobilise dans votre zone, assurez-vous qu'aucun joueur ne cherche à la récupérer avant de siffler et de faire le signal d'arrêt du temps S3.
4. Pendant le retour, utilisez les tactiques décrites dans la section « Retours » ci-dessus.

16.7. d – Points techniques complémentaires.

1. Si la balle est snappée depuis ou en deçà des 40 yards de l'équipe B, il y aura trois arbitres sur la LEB. L'arbitre le plus proche devra décider si la balle a franchi ou pas le plan, pendant

que les autres arbitres surveilleront les actions des joueurs autour de la balle. Restez sur la ligne tant que vous n'êtes pas certain que la balle n'a pas franchi le plan.

2. Soyez attentifs aux CDP bloqués, et leur récupération ou avance. Sur les feintes de CDP, revenez en position normale de couverture de course ou passe.
 - a. Si le jeu se transforme en course ou passe, réagissez comme vous le feriez dans ce type de jeu.
 - b. Couvrez la ligne d'en-but ou la ligne de fond en fonction de la situation appropriée.
 - c. Soyez attentifs aux numéros des joueurs éligibles.

16.8 - Tentatives de field goal et de transformation

16.8. a. Priorités (en ordre décroissant)

Avant et pendant le CDP, appliquez les mêmes priorités que celles sur les jeux en mêlée (ci-dessus) plus :

1. Jugez si la tentative est ratée ou réussie. Vous partagez cette responsabilité avec le Jch.
2. Soyez attentif à la possibilité d'une balle touchée illégalement ou rabattue illégalement
3. Observez les éventuelles célébrations après un score.
4. Notez les numéros des joueurs en position de receveurs éligibles et observez si quelqu'un d'autre est le premier à toucher la balle ou si c'est un joueur inéligible au-delà de la zone neutre si le jeu se transforme en jeu de passe.
5. Soyez attentifs et réagissez à de mauvais snaps ou CDP contrés, en adoptant les priorités des courses, passes ou retours de CDP, le cas échéant.

Si le CDP est retourné, appliquez les mêmes priorités que pour les retours.

16.8. b- Positions initiales

1. Prenez position un yard derrière le poteau le plus éloigné de la tribune principale. Vous avez la responsabilité de juger si la balle passe à l'intérieur de votre poteau. En plus, vous avez la responsabilité de juger si elle passe au-dessus de la barre. Le Jch a la responsabilité de l'autre poteau.

16.8. c- Réactions : déplacements et signaux

1. Observez la balle issue du coup de pied jusqu'à ce que cela devienne évident que la tentative sera réussie ou non.
2. Si vous considérez le CDP comme réussi, communiquez (« OUI, OUI, OUI ») avec votre collègue derrière les poteaux et, sans le regarder, avancez ensemble entre les poteaux (environ un yard dans la ZEB) en signalant le signal de score S5 lorsque vous êtes immobilisé. Sur l'ordre du JCA, communiquez (« BAISSER ou FIN »), pour mettre fin au signal, après vous êtes assuré que l'AP ait pris connaissance du résultat.
3. Si vous jugez que le CDP est raté, faites le signal "pas de score" S10, ou, seulement si le CDP est passé à côté de votre poteau, faites le signal correspondant Sup15. Ne faites pas le signal de "touchback" S7.
4. Maintenez chaque signal pendant au moins 5 secondes et jusqu'à ce que vous soyez sûr que l'AP l'ait vu.
5. Sifflez quand le résultat du CDP est évident.
6. Si le CDP est court ou contré, et si la balle reste vivante, ne donnez aucun signal. Déplacez-vous de façon à juger l'action comme lors d'un dégagement.

16.8. d – Points techniques complémentaires.

1. Soyez attentif lorsque le CDP est contré ou qu'il y a eu un mauvais snap. Cela s'applique également en cas de jeu se transformant en formation de course ou de passe :
 - (a) Si un jeu de course ou de passe se développe, lisez le jeu et placez-vous de façon appropriée. Déplacez-vous le long de la ligne de fond vers le plot du côté du Jco. Continuez à toujours couvrir le jeu dans la ZEB. Assumez le rôle normal du juge de côté. Soyez attentifs aux numéros des receveurs éligibles

- (b) Sur un jeu de course évident ou d'un jeu de passe court ou proche de la LEB, vous devez entrer dans le terrain et couvrir la LEB.
 - (c) Restez sur votre position sur la ligne de fonds si un CDP drop est possible.
 - (d) Si la balle est récupérée et avancée par l'équipe B, suivez le retour dans le terrain.
2. Si l'équipe A passe en formation de passe ou course, soyez attentif et agissez en fonction du temps que vous jugez avant le snap pour prendre les positions appropriées.

16.9 - Après chaque tenu

16.9. a- Priorités (en ordre décroissant)

1. Observez les actions de balle morte, par les joueurs des deux équipes.
2. Encouragez les joueurs à se relever de façon tranquille, et soit vous transmettez la balle à un autre arbitre, soit vous la laissez à proximité du point de balle morte, en fonction des circonstances.
3. Contrôlez si la ligne à gagner est dépassée, ou si c'est proche, et faites le signal approprié.
4. Contrôlez si des pénalités ont été signalées, et si c'est le cas :
 - (a) Faites le signal de temps mort S3.
 - (b) Rapportez vos pénalités à l'arbitre principal et au juge de mêlée.
 - (c) Couvrez les flags (et bean bags, si nécessaire) lancés par vos collègues.
 - (d) Assurez-vous que toutes les pénalités sont correctement appliquées.
5. Contrôlez si il y a des joueurs blessés ou d'autres circonstances qui pourraient retarder le jeu.
6. **[ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS]** Démarrez le temps dès que nécessaire. Donner le signal lorsqu'il reste 10 secondes et gérer le délai de jeu si le décompte arrive à zéro avant que la balle ne soit mise en jeu.
7. Soyez attentif aux demandes de temps morts.
8. Répétez tous les signaux de temps mort S3 de la part de vos collègues.
9. Aidez au relais de la balle, ou d'une nouvelle balle, pour le point suivant.
10. Si vous ne couvrez pas l'action, aidez à maintenir l'ordre sur le terrain en avançant vers le point où l'action a pris fin.

16.9. b- Réactions : déplacements et signaux

1. Lors des rares cas où vous serez le couvreur, vérifiez si la ligne à franchir a été atteinte.
 - (a) Si c'est le cas, signalez temps mort S3. Une fois que l'action est terminée, ayez un contact visuel avec l'AP et signalez "premier tenu" Sup35. Maintenez le signal jusqu'à ce qu'il l'ait vu.
 - (b) Si vous avez un doute, signalez temps mort S3 et criez "proche". Demandez à l'AP de venir voir de lui-même.
 - (c) Placez seulement la balle au sol au point *réel* de balle morte – jamais à un point « approximatif ».
 - (d) Si le jeu se termine dans les limites, informez l'AP que le temps devra démarrer au signal balle prête à jouer, en lui faisant le signal "le temps tourne" Sup12.
2. **[SI UN CHRONO DES 40 SECONDES EST UTILISE]** Si vous êtes le couvreur, indiquez que la balle est morte. Utilisez le signal de balle morte S7, à moins que le signal de temps mort S3, de touchdown/field goal S5, de safety S6, ou de passe incomplète/field goal raté S10, soit le mieux approprié (ne faites qu'un seul signal).
3. Si un flag a été lancé, suivez la procédure du chapitre 20. Si un temps mort d'équipe ou pour blessure est appelé, suivez la procédure du chapitre 18. Si une période vient de se terminer, suivez la procédure du chapitre 21.
4. **[ARBITRE EN CHARGE DE L'HOLOGE DE JEU]** Si les 40 secondes doivent démarrer d'après la règle
 - a) Si il y a une horloge visible, assurez-vous que le décompte démarre dans un bref délai après la fin du jeu précédent.
 - b) Si il n'y a pas une horloge visible, démarrez le décompte dans un bref délai après la fin du jeu précédent.

Relais de balle :

5. Si vous avez la balle, mais un autre arbitre a le point de balle morte et que c'est à proximité de la ligne à franchir, apportez la balle à cet arbitre et permettez-lui de la placer au point précis (ligne de yardage *et* position latérale) où la balle est devenue morte.
6. Sauf si vous êtes le couvreur, aidez au relais de balle vers l'arbitre qui la placera au point suivant.
7. Si la balle est morte en touche ou plus proche de la ligne de touche que de la ligne de remise en jeu, ne la bougez pas avant qu'une autre balle n'ait été placée correctement sur la ligne de remise en jeu.

Préparez-vous pour le tenu suivant :

FFFA

8. Prenez position pour le tenu suivant. Si le signal de balle prête à jouer a été fait par l'AP (ou si il est imminent), reculez face au jeu pour pouvoir garder vos yeux sur la balle. Ne la lâchez pas des yeux dans le cas où le jeu commence alors que vous ne regardiez pas.
9. Rappelez le statut du temps à l'AP et, s'il est stoppé, s'il doit redémarrer au *snap* ou à la balle prête à jouer. Soyez toujours prêt à une décision de l'AP concernant le démarrage du temps en situation de tactiques d'anti jeu. Ne répétez pas le signal "le temps démarre" de l'AP S2.
10. Si le stade est équipé d'une horloge de temps de jeu, vérifiez qu'elle a été arrêtée et démarrée au bon moment.
11. Ne répondez qu'aux demandes des personnes en provenance de la touche pour temps morts ou des conférences avec les entraîneurs qui répondent aux exigences des règles.

IFAF

8. Prenez position pour le tenu suivant. Si le signal de balle prête à jouer a été fait par l'AP (ou si il est imminent), reculez face au jeu pour pouvoir garder vos yeux sur la balle. Ne la lâchez pas des yeux dans le cas où le jeu commence alors que vous ne regardiez pas.
9. Si la balle n'est pas prête à jouer après que le décompte arrive à 20 secondes, (Règle 3.2.4.b.3), signalez à l'AP avec le signal Sup29 que l'horloge de jeu doit être positionnée sur 25 secondes.
10. Lorsqu'il reste approximativement 10 secondes, faites le signal bras en l'air comme le signal (S7), et gérer le délai de jeu si le décompte arrive à zéro avant que la balle ne soit mise en jeu. Ne pas faire d'autres signaux de décompte.

16.9. c – Points techniques complémentaires.

1. La priorité à la fin du jeu est de se remettre en position pour être prêt pour le tenu suivant. Sauf si un incident sérieux arrive (comme une faute ou mauvaise conduite, une blessure, ou une chaîne cassée) vous ne devez pas interrompre votre routine.
2. Si l'équipe A fait des remplacements « de dernière seconde » alors que le snappeur est en position, ou proche ou en couvrant vers la LDM pendant un remplacement :
 - a) Observez l'attitude de l'équipe B et déterminez si ils vont s'adapter ou non.
 - b) Si elle fait un remplacement consécutivement à celui de A, (ou amorce un remplacement jusqu'à 3 secondes après celui de A), prévenez l'AP en faisant le signal SUP36 et dites le lui à haute voix « Remplacement en cours ».
 - c) Une fois le remplacement terminé, ou qu'aucun mouvement de l'équipe B n'est plus en cours, arrêtez de faire votre signal Sup36.
3. Si vous voulez parler à un joueur sur le terrain (c.a.d. pour le prévenir qu'il était à la limite de faire une faute) cela fera gagner du temps en relayant le message via l'Arbitre Principal (pour un joueur de A). Ne retardez pas le jeu inutilement en entrant dans le conseil « *huddle* » sauf si un temps mort est en cours.
4. Gardez votre concentration, et pensez au jeu suivant.

17. - LES "CLES"

17.1 - Terminologie

1. De chaque côté de la formation offensive, les joueurs positionnés comme des receveurs en dehors des tackles sont identifiés par leur position. Le receveur le plus écarté (celui qui est le plus proche du JC ou du JL) est le #1, le suivant est le #2, et ainsi de suite quel que soit le nombre de receveur sur ce côté de la formation. Lorsque les receveurs sont alignés (les uns derrière les autres) ou resserrés (très proches les uns des autres) sur un côté de la formation, le plus proche de la ligne de mêlée est le #1, le suivant est le #2, etc.
2. Un jeu de passe avant composé de 3 phases :
 - a) **La phase A**, c'est immédiatement après le snap lorsque les receveurs débutent leur premier mouvement.
 - b) **La phase B**, c'est pendant que les joueurs sont en train de faire leur tracé, ou autrement, en essayant d'établir leur position sur le terrain pour recevoir la passe.
 - c) **La phase C**, c'est pendant que la balle est dans les airs
3. Pour déterminer les clés, les définitions suivantes sont nécessaires :
 - a) Force de la formation, déterminée par le nombre de receveurs d'un côté ou l'autre de la formation offensive. Le côté fort est le côté avec le plus grand nombre de receveurs. Cela n'a rien à voir avec le nombre d'hommes de ligne de chaque côté du snappeur mais plutôt par le nombre de receveurs positionnés à l'extérieur des tackles. S'il n'y a pas de côté fort, alors le côté de la formation située vers le JL est déterminé comme le côté fort.
 - b) Tight end / split end : le dernier joueur en bout de ligne de mêlée. Un tight end est habituellement aligné à pas plus de 4 yards du plus proche homme de ligne offensif. S'il est à plus de 4 yards, alors c'est un split end.
 - c) Slot back / flanker back : un arrière aligné à l'extérieur du plus proche homme de ligne intérieur ou tight end. Un slot back est habituellement aligné à pas plus de 4 yards du plus proche homme de ligne offensif. S'il est à plus de 4 yards, alors c'est un slot back.
 - d) Back, arrière dans l'arrière champ : c'est un joueur positionné dans l'arrière champ situé entre les tackles.
 - e) Press coverage, couverture serrée : lorsqu'un défenseur est positionné de façon si proche qu'il peut toucher le receveur lorsque ce dernier quittera la ligne de mêlée.
 - f) Trips, triple : lorsqu'il y a 3 receveurs d'un même côté de la formation en dehors de la zone des tackles.
 - g) Quads, quadruple : lorsqu'il y a 4 receveurs d'un même côté de la formation en dehors de la zone des tackles.
4. Il n'y a pas besoin de déterminer les clés tant que les joueurs :
 - a) ne sont pas établis sur ou en deçà de la ligne de mêlée
 - (a) b) le fait qu'ils portent un numéro entre 50 et 79, éligible ou non, est sans influence.
5. Si la formation est illégale, trop de joueurs dans l'arrière champ, plus d'un joueur en mouvement au snap, l'équipe d'arbitrage doit s'assurer rigoureusement des clés en fonction des positions des joueurs au snap.
6. Si la formation est nouvelle ou inhabituelle, confirmez de façon visuelle ou verbale les clés avec les autres arbitres concernés.

17.2 - Principes généraux pour les couvertures lors de jeu de passe

1. **Phase A**, soyez en couverture individuelle, regardez les receveurs qui sont couverts par les défenseurs en « press coverage » :
 - (a) Pendant cette phase, c'est comme si il y avait contact physique entre le défenseur et le receveur, et l'arbitre en charge de ces joueurs doit juger si c'est légal ou non.
 - (b) Les fautes les plus courantes dans cette situation sont les saisies défensives et les interférences de passes offensives.

- (c) Les receveurs non couverts n'ont normalement pas être observés, tant que le risque de fautes commises ou subies par ces derniers est bas. Cependant, cela peut changer en fonction des mouvements des joueurs.
- (d) Si votre receveur clé n'est pas menacé par un défenseur, basculez sur la phase B.
2. **Phase B**, soyez en couverture de zone, observez les receveurs et les défenseurs dans votre zone de couverture :
- (a) Observez seulement les receveurs qui sont proches des défenseurs, car ce sont ces joueurs qui sont susceptibles d'être sujet à des fautes contre eux. Les receveurs et défenseurs qui ne sont pas proches d'un adversaire ne devraient pas être observés car il y a un faible risque de faute contre eux, à l'exception d'un receveur se rapprochant d'une ligne de touche. Les arbitres doivent savoir s'il est en dehors des limites volontairement, et donc, s'il est éligible pour toucher une passe.
- (b) S'il n'y a pas de joueurs proches d'un adversaire dans votre zone, étendez votre zone jusqu'aux joueurs adverses suivants étant proches les uns des autres, et qui ne seraient pas observés par un autre arbitre.
- (c) Dans les premiers instants du début du jeu, lorsque le receveur franchi la ligne de mêlée, les zones de responsabilités des arbitres sont très proches de la ligne de mêlée. Dès que les receveurs descendent dans le terrain, ces zones sont étendues devant eux et légèrement derrière eux.
- (d) S'il y a plus d'un receveur proche d'un adversaire dans votre zone, observez celui qui est le plus proche de vous, car il y a beaucoup de chance que le deuxième soit couvert par un autre arbitre. Ceci appelle un très bon travail d'équipe entre le JCA et les arbitres de touche.
- (e) Les fautes les plus courantes dans cette situation sont les saisies défensives, les interférences de passes offensives et les usages illégaux des mains (Règle 9-3-4-e).
- (f) E plus, il faut observer les receveurs allant en dehors des limites, volontairement ou non, vers les touches ou la ligne de fond.
3. **Phase C**, soyez en observation vers la zone finale, observez les receveurs et défenseurs dans le voisinage de la zone vers laquelle la passe est lancée. Lorsque la passe est clairement identifiée comme allant en dehors des limites, observez les joueurs proches de cette zone :
- (a) Observez seulement les receveurs qui sont proches des défenseurs, car ce sont ces joueurs qui sont susceptibles d'être sujet à des fautes contre eux. Les receveurs et défenseurs qui ne sont pas proches d'un adversaire ne devraient pas être observés car il y a un faible risque de faute contre eux
- (b) Les fautes les plus courantes dans cette situation sont les interférences de passes défensives ou offensives.
- (c) Pendant cette phase, vous êtes également en charge d'observer les fautes éloignées de la zone de destination finale de la passe, comme les violences non nécessaires ou les conduites non sportives.

17.3 - Arbitrage à 4

1. **Phase A**, Les arbitres de touche doivent surveiller tous les receveurs éligibles de leur côté du terrain. Lorsqu'il y a plus d'un receveur éligible d'un côté particulier, la clé première est le receveur éligible couvert en « press coverage ». Tout autre receveur situé à l'extrémité de la LDM (*tight end* ou *split end*), tout *flanker back*, *slot back* ou joueur en mouvement est une clé secondaire.
2. **Phase B**, chaque arbitre de touche est responsable de la couverture de toute la partie de terrain de leur côté.
3. **Phase C**, chaque arbitre est en charge d'observer toute action située au voisinage de la zone de destination de la passe.

17.4 - Arbitrage à 5

1. Phase A.

- a) Le JCA surveillera toujours le(s) receveur(s) éligible(s) intérieur(s), à l'extérieur des *tackles*, côté fort de la formation. Normalement #2, #3 ou #4. Ce sera normalement le *tight end* ou le *slot back*.
- b) Les arbitres de touche surveilleront toujours le joueur le plus écarté de la formation, de leur côté du terrain, #1. Ce sera normalement soit un *split end* soit un *flanker back*, sauf si le JCA le surveille.
- c) Si la formation est équilibrée et s'il n'y a qu'un receveur éligible de chaque côté, le JCA n'a pas de clé, il prendra le premier arrière qui sort de l'arrière champ. S'il y a 2 receveurs de chaque côté, le JCA prend le receveur intérieur #2 côté JL, et le JC prend les 2 receveurs de son côté, #1 et #2, donnant la priorité à celui qui est couvert en « press coverage ».
- d) S'il y a 3 receveurs éligibles du côté fort, la couverture du #2 dépend de son positionnement par rapport aux autres receveurs#1 et #3, les clés seront :
 - a) si #2 est plus proche de #1, alors il est également en charge des JL ou JC.
 - b) si #2 est plus proche de #3, alors il est également en charge du JCA
- e) S'il y a 4 receveurs éligibles du côté fort, la couverture des #2 et#3 dépendent de leur positionnement par rapport aux autres receveurs#1 et #4, les clés seront :
 - a) si #2 est plus proche de #1, alors il est également en charge des JL ou JC.
 - b) si #2 et #3 sont plus proche de #1, alors ils sont également en charge des JL ou JC.
 - c) si #2 et #3 sont plus proche de #4, alors ils sont également en charge du JCA.
 - d) si #2 et #3 sont respectivement plus proche de #1 et #4, alors ils sont chacun à charge des JL ou JC et du JCA.
- f) Un joueur qui part en mouvement sera normalement de la responsabilité du JCA, sauf si sa position d'origine est celle du joueur le plus écarté au snap. Si le mouvement a simplement pour but d'équilibrer la formation, le côté fort d'origine reste côté fort.

1. Phase B.

- a) Le JCA surveillera toujours le(s) receveur(s) situés dans la zone la plus éloignée de la ligne de mêlée, particulièrement lorsque le ou les receveurs sont ou vont vers le milieu du terrain.
- b) Les arbitres de touche sont en charge des zones peu profondes situées de leur côté du terrain, en plus de tout receveur qui ne serait pas couvert par le JCA, ainsi que tout receveur se dirigeant vers une ligne de touche ou susceptible d'aller en dehors des limites, de leur côté.

1. Phase C, chaque arbitre est en charge d'observer toute action située au voisinage de la zone de destination de la passe.

17.5 - Arbitrage à 6

1. Phase A

- a) Les arbitres de fond du terrain, Jch et Jco, surveillent toujours le joueur le plus écarté de la formation, de leur côté du terrain, #1.
- b. Les arbitres de touche, JL et JC, surveillent toujours le receveur éligible le plus intérieur, positionné à l'extérieur des *tackles* #2 ou #4, souvent le *tight end* ou le *slot back* de leur côté du terrain. S'il n'y a qu'un seul receveur, ils n'ont pas de clé. Un *running back* qui effectue un tracé d'un côté du terrain peut être le second joueur.
- c) S'il y a 3 receveurs éligibles, la couverture du #2 dépend de son positionnement par rapport aux autres receveurs#1 et #3, les clés seront :
 - a) si #2 est plus proche de #1, alors il est également en charge des Jch ou Jco.
 - b) si #2 est plus proche de #3, alors il est en charge des JL ou JC.
- d) S'il y a 4 receveurs éligibles, la couverture des #2 et #3 dépendent de leur positionnement par rapport aux autres receveurs #1 et #4, les clés seront :
 - a) si #2 et #3 sont plus proche de #1, alors ils sont également en charge des Jch ou Jco.

- b) si #2 et #3 sont plus proche de #4, alors ils sont également en charge du JL ou JC.
- e) S'il y a un joueur qui part en mouvement, les clés seront déterminées par la position du joueur en mouvement au moment du snap, et non par sa direction. S'il est le joueur le plus écarté, #1, il sera en charge des Jch ou Jco, autrement il le sera par les arbitres de touches JL ou JC.

2. Phase B.

- a) Chaque arbitre du fond, Jch ou Jco, est responsable de la zone dans laquelle est le receveur le plus écarté de leur côté du terrain.
- b) Chaque arbitre de touche, JL ou JC, est responsables des zones peu profondes de leur côté du terrain.

3. Phase C, chaque arbitre est en charge d'observer toute action située au voisinage de la zone de destination de la passe.

17.6 - Arbitrage à 7 ou 8

1. Phase A

- a) Le Jch et le JCo surveillent toujours le receveur le plus écarté, de leur côté, #1. Ceci inclus le joueur en mouvement, si son mouvement le fait devenir le joueur le plus écarté.
- b) S'il y a un arrière en mouvement, le JCA le surveille toujours après le *snap* sauf si il est le joueur le plus écarté de sa formation au snap.
- c) Si la formation est équilibrée, ou qu'il y a 2 receveurs côté fort, le JCA prend le receveur le plus à l'intérieur à l'extérieur du *tackle* côté JL, #2.
- d) Un arbitre de touche, JL ou JC, n'a pas de clé, si tous les receveurs de son côté sont pris en charge par les arbitres du fond, Jch ou Jco, ou le JCA.
- e) S'il y a une formation « trips », 3 receveurs d'un même côté, le JCA est en charge du #3 et les arbitres de touche, JL ou JC, sont en charge du #2 de leur côté.
- f) S'il y a une formation « quads », 4 receveurs d'un même côté, le JCA est en charge du #4 et #3. Cependant, si le #3 est écarté du #4 et plus proche du #2, alors il est en charge des arbitres de touche, JL ou JC, en plus du #2.

2. Phase B

- a) Chaque arbitre du fond, Jch ou Jco, est responsable de la zone dans laquelle est le receveur situé le plus loin dans le terrain.
- b) Le JCA surveillera toujours le(s) receveur(s) situés dans la zone la plus éloignée de la ligne de mêlée, particulièrement lorsque le ou les receveurs sont ou vont vers le milieu du terrain
- c) Chaque arbitre de touche, JL ou JC, est responsables des zones peu profondes de leur côté du terrain.

3. Phase C, chaque arbitre est en charge d'observer toute action située au voisinage de la zone de destination de la passe.

17.7 - Résumé

Les arbitres sont responsables des receveurs en fonction du type de la formation offensive de leur côté du terrain :

Équilibrée : même nombre de receveur de chaque côté

Normale : receveurs alignés sans aucune particularité

Trips : 3 receveurs du même côté

Quads : 4 receveurs du même côté

H : si côté JC, les 2 receveurs sont à sa charge

L : le JCA est du côté fort sur une formation équilibrée, donc côté JL

M : motion, homme en mouvement

Wing : arbitre de touche, JL ou JC

Deep : arbitre de fond, Jch ou Jco

Formation		Arbitrage à 5		Arbitrage à 6		Arbitrage à 7		
		Wing Touche	JCA	Wing Touche	Deep Fond	Wing Touche	Deep Fond	JCA
Équilibrée	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	12H	2L	2	1	-	1	2
Normale	1	1	-	-	1	-	1	-
	1_2	1	2	2	1	-	1	2
Trips	12_3	12	3	3	12	2	1	3
	1_23	1	23	23	1	2	1	3
Quads	1-234	1	234	234	1	2	1	34
	12_34	12	34	34	12	2	1	34
	123_4	123	4	4	123	23	1	4
	1_23-4	12	34	34	12	23	1	4
Motion	M_2	M			M		M	
	1_M		M	M				M

17.8 - Exemples d'arbitrage à 5

Cette section couvre également l'équipe d'arbitrage composé éventuellement d'un JCE, positionné côté opposé à l'AP.

Pro set

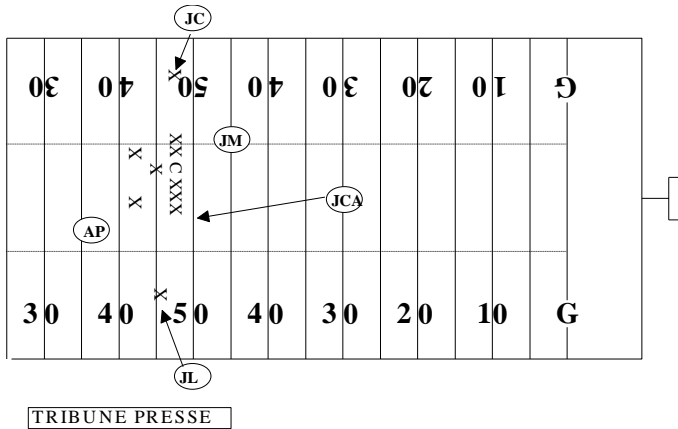


Fig. A - Le côté fort est du côté du JL.

Formation slot

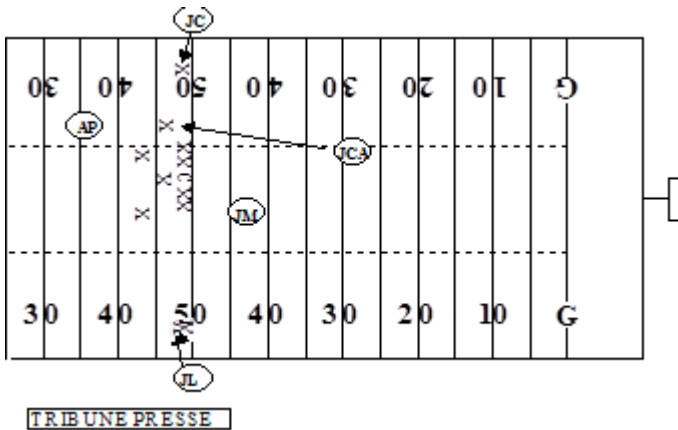


Fig. B - Le côté fort est du côté du JC. Le JCA surveille le *slot back* de ce côté. Le JC surveille le *split end*. Le JL surveille le *split end* de l'autre côté.

Formation wishbone

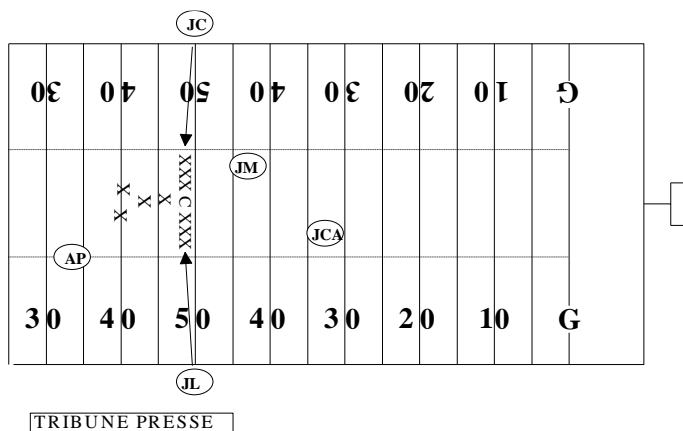


Fig. C - Formation équilibrée. Le JCA surveille le premier *back* qui sort de l'arrière champ offensif.

Formation single win, receveur seul

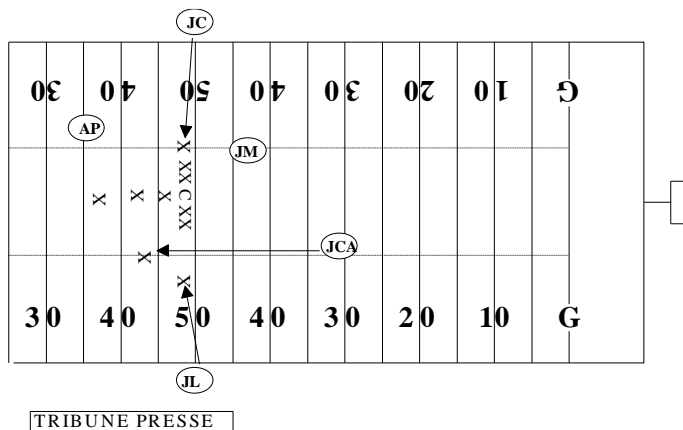
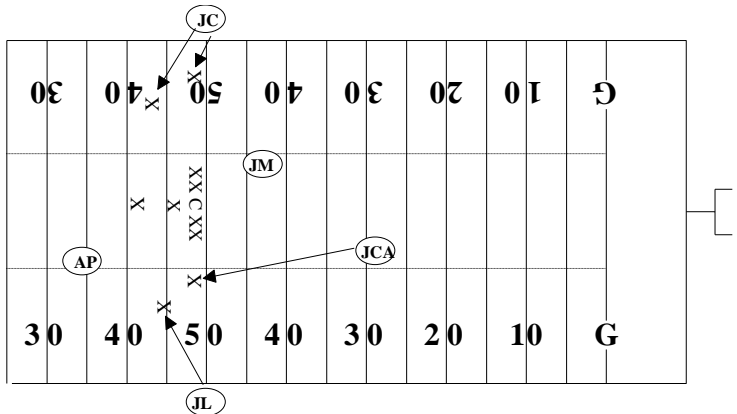


Fig. D - Le côté fort est du côté du JL. Le JCA surveille le *slot back*. Le JL surveille le *flanker*. Le JC surveille le *tight end* de son côté.

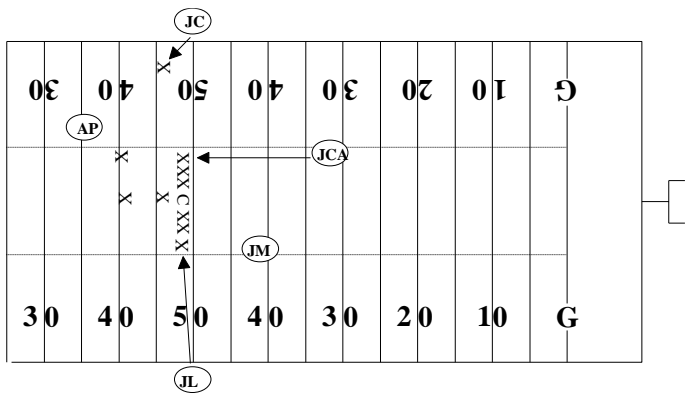
Formation Spread, étalée



TRIBUNE PRESSE

Fig. E - Formation équilibrée avec 2 receveurs de chaque côté : le côté fort est attribué du côté du JL. Le JCA surveille le second receveur intérieur de ce côté. Le JL surveille le *flanker* de ce côté. Le JC doit surveiller les 2 receveurs de son côté.

Formation double wing



TRIBUNE PRESSE

Fig. F - Le côté fort est du côté du JC. Le JCA surveille le *tight end* de ce côté. Le JL surveille le *tight end* de l'autre côté. Le JC surveille le *flanker* de son côté.

3 receveurs du même côté (1)

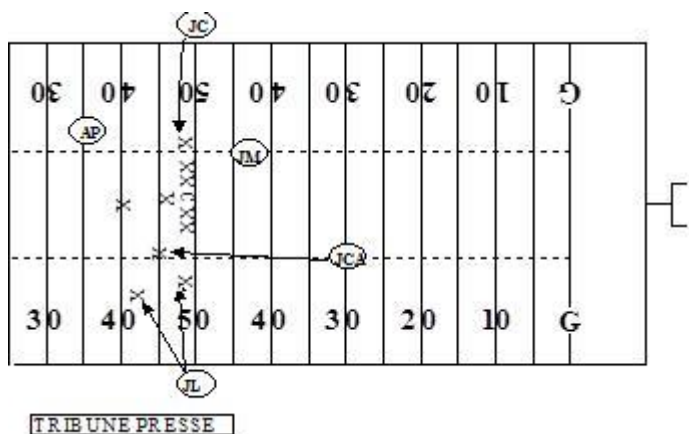


Fig. G - Le côté fort est du côté du JL. Le JCA surveille le *slot back*. Le JL doit surveiller les 2 receveurs de son côté. Le JC surveille le *tight end* de l'autre côté.

3 receveurs du même côté (2)

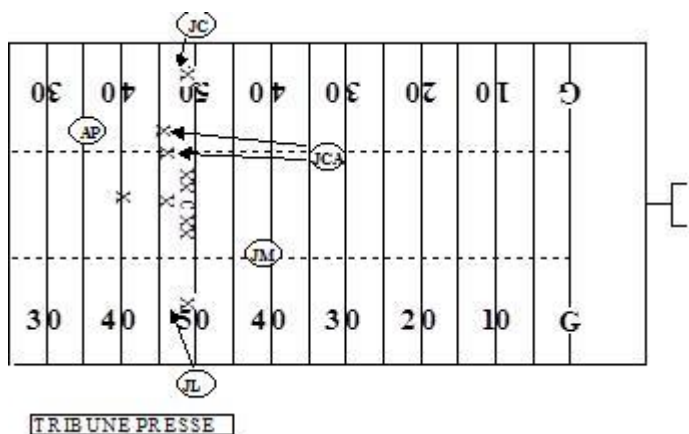


Fig. H - Le côté fort est du côté du JC. Le JCA surveille les deux *slot back*. Le JC doit surveiller le *split end* de ce côté. Le JL surveille le *split end* de l'autre côté

Mouvement qui change le côté fort

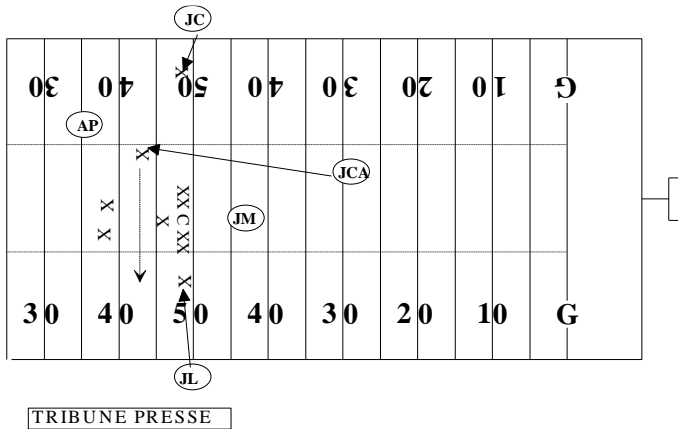


Fig. I – le JC surveille le *split end* de son côté. Le JL surveille le *split end* de l'autre côté. Le JCA surveille le *slot back* et reste avec lui lorsqu'il change de côté.

Mouvement qui ne change pas le côté fort

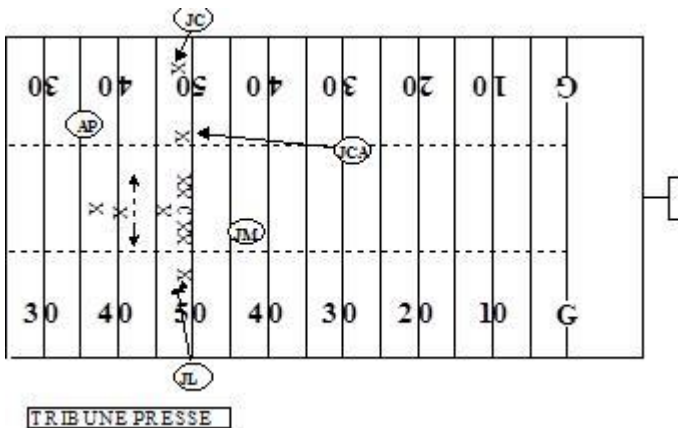


Fig. J - Le côté fort est à l'origine du côté du JC. Le mouvement du *I back* dans l'une ou l'autre direction ne modifie pas le côté fort. Le JC surveille le *split end* de son côté. Le JL surveille le *split end* du côté faible. Le JCA surveille le *slot back* et le joueur en mouvement au snap. Si le joueur en mouvement se dirige vers le JL, le côté fort change, et le JCA ne surveille que ce joueur. Le JC surveillera alors les 2 joueurs, le *split end* et le *slot back*, de son côté.

17.9 - Exemples d'arbitrage à 6

Pro set

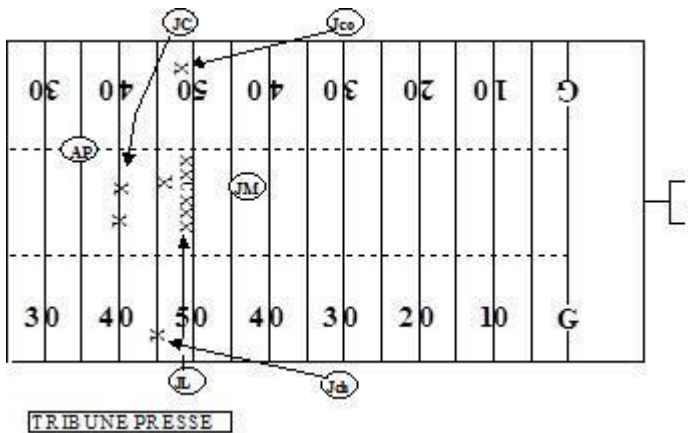


Fig A - Le côté fort est du côté du JL. Le JCh surveille le *flanker*, le JCo le *split end*. Le JL surveille le *tight end*. Le JC surveille l'arrière champ.

Receveurs écartés

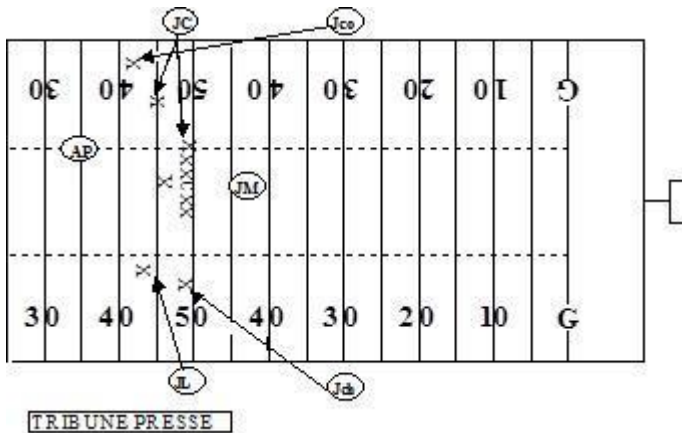


Fig. B - Le côté fort est du côté du JC. Le JCh surveille le receveur écarté côté faible. Le JL surveille le second receveur de ce côté. Le JCo surveille le *flanker back* écarté. Le JC surveille le *end* de son côté et le receveur restant.

Double *tight end* et arrière champ équilibré

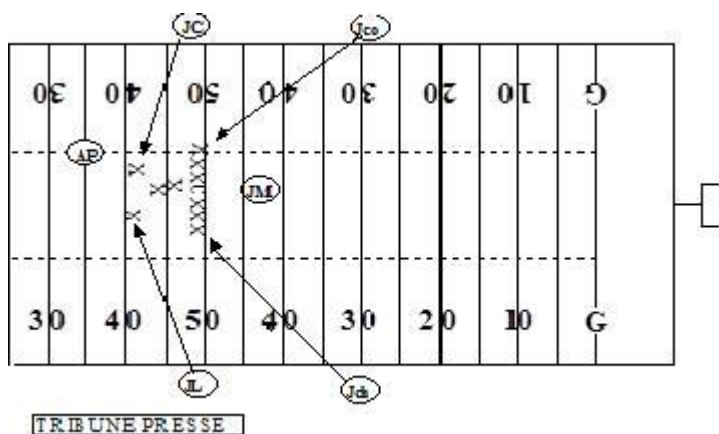


Fig. C - Formation équilibrée. Le JCh et JCo surveillent les *tight ends*. Le JL et JC surveillent les *backs* écartés. L'arrière restant (*fullback*) est la responsabilité de l'arbitre de touche vers lequel il se dirige au *snap*.

Mouvement

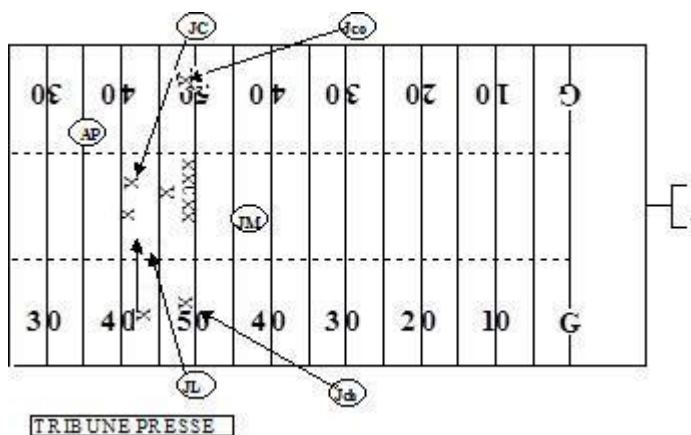


Fig. D - Lorsque le joueur en mouvement n'est plus le joueur le plus écarté de la formation, il devient la responsabilité du JL et le JCh surveille le *split end*.

17.10 - Exemples d'arbitrage à 7

Pro Set

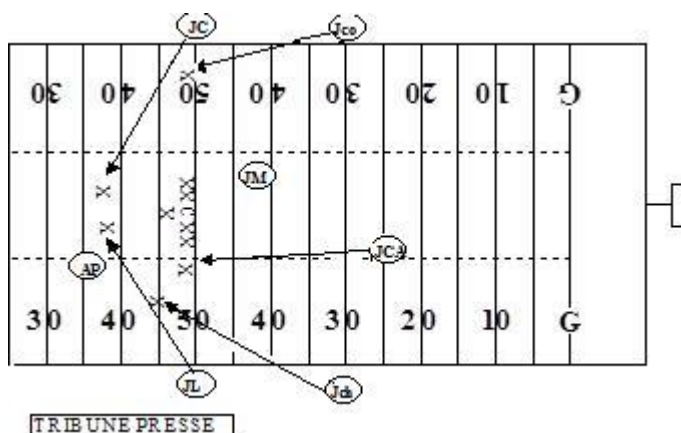


Fig A - Le côté fort est du côté du JL. Le JCh surveille le *flanker*, le JCo le *split end*. Le JCa surveille le *tight end*. Le JC et JL surveillent l'arrière champ.

Spread, Receveurs écartés

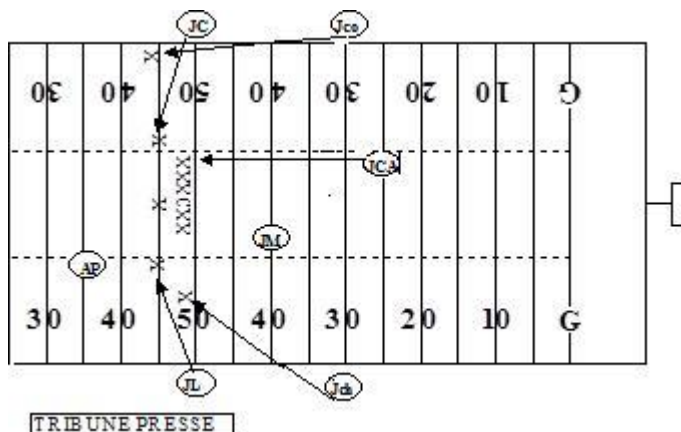


Fig. B - Le côté fort est du côté du JC. Le JCh surveille le receveur écarté côté faible. Le JL surveille le second receveur de ce côté. Le JCo surveille le *flanker back*. Le JC surveille le second receveur de son côté. Le JCa surveille le receveur restant du côté fort.

Double *tight end* et arrière champ équilibré

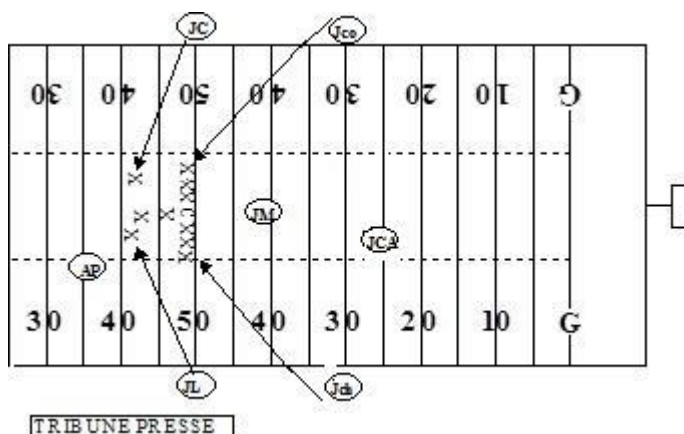


Fig. C - Formation équilibrée avec un receveur de chaque côté des tackles. Le JCh et JCo surveillent les *tight ends*. Le JL et JC surveillent les *splits backs* écartés. L'arrière restant (*fullback*) est la responsabilité de l'arbitre de touche vers lequel il se dirige au *snap* ou du JCA s'il franchit la LDM.

Mouvement

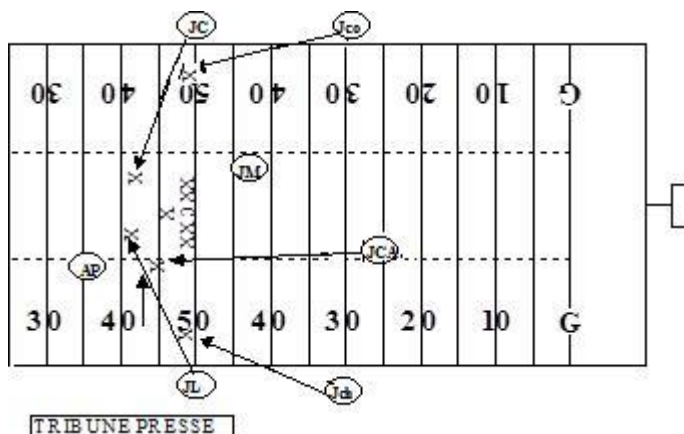


Fig. D - Lorsque le *flanker* se met en mouvement, le JCa et le JCh échangent leurs clés. Si le mouvement continue jusqu'à l'intérieur du *tackle*, le JL prend la responsabilité du joueur et le JCa surveille le premier back qui sort de l'arrière champ.

18. - TEMPS MORTS

18.1 - Temps morts d'équipe

1. Si, lorsque la balle est déclarée morte, un joueur, un remplaçant ayant franchi les 9 yards, ou l'entraîneur principal demande un temps mort, l'AP sifflera immédiatement et signalera une demande de temps mort d'équipe, en faisant face à la LEB de l'équipe en question et en effectuant le signal de temps mort S3, suivi de 3 mouvements avec les bras à hauteur d'épaule. Il n'a pas besoin de siffler pendant les signaux. L'arbitre qui a vu la demande de temps mort doit donner à l'AP le numéro du joueur qui l'a demandé ou indiquer que c'est l'entraîneur principal.

2. Lorsque le temps mort est demandé pendant que la balle est vivante, attendre que la balle soit déclarée morte, puis, demander la confirmation de la demande. Si la réponse est oui, suivre la procédure du point 1.

3. **ARBITRE PRINCIPAL** Signalez le temps mort en faisant face à la tribune principale en faisant le signal S3, puis tournez-vous vers la zone d'en-but de l'équipe concernée et montrez la zone d'en-but avec vos 2 bras tendus à 2 reprises. Il n'y a pas besoin de siffler.

4. **ARBITRE PRINCIPAL** Si un entraîneur demande un temps mort de 30 secondes, il faut lui rappeler que cela n'est pas autorisé par l'IFAF.

5. **ARBITRE PRINCIPAL** Si le temps mort est le 3^{ème} et dernier d'une équipe, l'AP fera suivre les mouvements de 3 coups tirés sur un sifflet à vapeur imaginaire (sans siffler). Il s'assurera personnellement que l'entraîneur principal et le capitaine de l'équipe sont bien informés que tous leurs temps morts ont été utilisés.

6. **ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS** Assurez-vous auprès de vos collègues qu'ils tous informés du temps restant dans le quart temps, et qu'ils ont transmis l'information à l'entraîneur principal de leur côté du terrain, et au capitaine sur le terrain, du nombre de temps morts restant pour chaque équipe et le temps de jeu restant s'il n'y a pas d'horloge de temps de jeu visible dans le stade.

7. Tous les arbitres doivent noter tous les temps morts, y compris le quart-temps et le temps de jeu restant, ainsi que qui l'a demandé, numéro du joueur ou entraîneur.

8. **JUGE DE MÊLEE** Il est en charge de prendre la durée du temps mort. A 3, l'AP contrôle la durée du temps mort. A 4, 5, 6 ou 7, c'est le JM. (cf. section 6.13). Si les équipes sont situées près de la touche, le JM, lorsqu'il restera 15 secondes dans le temps mort avant que l'AP ne déclare la balle prête à jouer, avertira les arbitres de touches afin que ces derniers préviennent les équipes. Puis il alertera l'AP lorsqu'il restera 5 secondes.

9. Pendant le temps mort :

(a) **JUGE DE MÊLEE** reste sur la balle au point d'avancée ;

(b) **JUGE DE CHAÎNE** et **JUGE DE LIGNE** informent leur touche et l'entraîneur principal des temps morts restant pour chaque équipe et le temps de jeu au chrono si il n'y a pas d'horloge visible ;

(c) **JUGE DE CHAÎNE** et **JUGE DE LIGNE** (et **JUGE DE CHAMP** et **JUGE DE CÔTE** s'il y en a) observent respectivement l'équipe correspondant à leur touche, en se plaçant à mi-chemin entre leur équipe et la touche et en vérifiant le nombre de joueurs dans le conseil. Si les équipes sont situées près de la touche, ou quittent l'aire de jeu, restez sur la touche assez proche d'eux afin de les prévenir qu'il reste environ 15 secondes dans le temps mort.

(d) **JUGE DE CHAMP ARRIERE (à 4 ou à 6, JUGE DE MELEE)** informe le capitaine défensif du nombre de temps morts restant à son équipe et le temps restant dans la période ;

(e) **ARBITRE PRINCIPAL** informe le capitaine offensif du nombre de temps morts restant à son équipe et le temps restant dans la période ;

(f) si l'entraîneur entre sur le terrain pour parler à ses joueurs, il ne doit pas :

- aller au-delà des 9 yards,
- rester entre les lignes des 25 yards,
- ses joueurs sont autour de lui.

10. ARBITRE PRINCIPAL Après une minute (ou avant si les 2 équipes sont prêtes à reprendre le jeu), l'AP devra aller au point d'avancée, informer verbalement les équipes de se mettre en place, « attaque en place » et « défense en place », siffler et signaler balle prête à jouer S1. Si il reste peu de temps avant la fin du temps mort, ne jamais demander dans combien de temps les équipes seront prêtes, mais leur dire qu'elles doivent être prêtes.

11. Si une équipe demande un temps mort alors que tous les siens ont été utilisés, les arbitres doivent simplement ignorer la demande et indiquer à l'équipe de poursuivre le jeu. **ARBITRE PRINCIPAL** Dans les rares circonstances où un temps mort est accordé par erreur, rappeler les équipes et siffler balle prête à jouer dès que possible.

18.2 - Temps morts d'arbitres

1. **ARBITRE PRINCIPAL** Si un temps mort n'est pas attribué à une équipe, signaler temps mort S3 face à la tribune principale, puis se taper la poitrine avec les deux mains.

2. Pendant un temps mort, pour blessure, ou autre raison :

- a) Restez en dehors du périmètre du médecin ou de l'équipe médicale,
- b) Demandez aux joueurs de s'écarter du blessé,
- c) Demandez aux entraîneurs et joueurs non concernés de retourner dans leur zone d'équipe,
- d), Rappelez aux entraîneurs de ne pas communiquer avec les joueurs présent sur le terrain si cela concerne du coaching
- e) Si cela est nécessaire, déplacez la balle tout en gardant le point à l'aide d'un bean bag.

3. **ARBITRE PRINCIPAL** Déclarer la balle prête à jouer aussitôt que la raison pour laquelle le temps mort a été pris a disparu (ex. : le joueur blessé a quitté le terrain ou est dans une zone où il ne risque plus rien, se déplaçant vers une touche). **ARBITRE EN CHARGE DU TEMPS** Rappeler à l'AP le statut de l'horloge et lui indiquer si cela repart au snap ou à la balle à jouer.

4. Si un temps mort pour blessure est prolongé ou si la rencontre est suspendue pour toute autre raison, renvoyez les équipes dans leurs zones d'équipe.

5. Seul l'AP peut stopper le temps pour un entretien avec l'entraîneur. Celui-ci aura lieu sur ou à proximité de la touche. Un autre arbitre, normalement l'arbitre de touche de ce côté du terrain, doit accompagner l'AP pour assister en témoin à l'entretien. Si, à la fin de celui-ci, la décision prise n'est pas modifiée, son équipe se verra attribuer un temps mort, et l'on utilisera la procédure adéquate (y compris donner à l'équipe la totalité du temps prévu dans un temps mort d'équipe). Si l'équipe demande un temps mort pour un entretien avec l'AP, et que la décision est modifiée suite à l'entretien, il ne sera pas attribué un deuxième temps mort à l'issue de l'entretien, le premier suffit.

6. Si le match est interrompu pour une raison quelconque, tous les arbitres doivent noter le numéro du tenu, l'équipe en possession, la position de la balle et de la chaîne et le temps restant. En outre :

- a) Le **JUGE DE MELEE** doit noter la position latérale de la balle par rapport aux lignes de remise en jeu
- b) Le **JUGE DE CHAINE** doit noter la position du clip sur la chaîne.

19. - MESURES

1. Quand il y a un doute pour savoir si la ligne à atteindre a été franchie à la fin du jeu, sifflez et signalez un temps mort arbitre, signal S3, et notifiez-le à l'AP.

2. **ARBITRE PRINCIPAL** C'est votre décision de faire réaliser une mesure est nécessaire ou non. Ne soyez pas influencé par une demande d'une des équipes, mais prenez en compte le marquage du terrain. Une mesure est plus probable lorsque la balle devient morte à une certaine distance des lignes de remise en jeu, hash mark, car il est plus difficile de juger avec précision la position de la balle avec la ligne à atteindre.

Soyez prêt à une demande d'un capitaine pour mesurer, mais n'accordez pas de mesure manifestement inutile, ou faite après que la balle a été déclarée prête à jouer. Si l'AP pense que la ligne à atteindre a été franchie, il peut tenter d'obtenir l'accord du capitaine défensif pour éviter la mesure. De même, il peut, s'il croit que le premier tenu n'a pas été réussi, rechercher l'accord du capitaine offensif pour éviter de mesurer.

3. Compte tenu de l'importance de la situation après un 4^{ème} tenu, la mesure sera effectuée, sauf s'il n'y a absolument aucun doute dans l'esprit de tous concernant le franchissement ou non de la ligne à atteindre. Cela peut également être important après un 3^{ème} tenu.

4. Une mesure peut changer le tempo d'une rencontre : évitez une mesure lorsque le temps tourne dans les 2 dernières minutes, sauf si vous n'êtes pas absolument sûr si un 1^{er} tenu n'a pas été obtenu.

5. Pour une mesure, l'arbitre en charge devra poser la balle à l'endroit précis de balle morte, et non à un point situé au même niveau. La balle ne doit JAMAIS être déplacée du point où elle a été déclarée morte jusqu'à ce que la mesure soit effectuée ; en particulier si elle est déclarée morte dans une zone latérale. Si elle est morte en touche, elle sera placée au point correspondant sur la ligne de touche.

6. Le JCA (l'AP à 4, le JCh à 6) s'assurera que la balle est au point correct de balle morte et la tiendra si nécessaire. Marquez la pointe avant de la balle avec un bean bag seulement s'il y a un risque sérieux qu'elle soit bougée.

7. L'AP (le JCh à 7, le JCE à 8) s'assurera que la tribune principale a une vue dégagée de la mesure.

8. Le JL doit se déplacer rapidement à la ligne de yardage appropriée pour indiquer au JC où celui-ci doit placer le clip afin d'effectuer une mesure précise, c'est-à-dire, dans l'alignement de la balle.

9. Si la mesure a lieu dans une zone latérale, le JL (le JCh à 7, le JCE à 8) devra obtenir une nouvelle balle d'un ramasseur et la tenir prête à relayer au point de remise en jeu.

10. Le Jco restera avec le panneau de tenu positionné sur la ligne à franchir et ajustera la position une fois le résultat de la mesure connu.

11. A moins qu'il y ait un drapeau sur le jeu, le JC indiquera au porteur du poteau indicateur de le placer exactement au niveau du poteau avant de la chaîne. Le numéro du tenu ne devra pas être changé. Puis, il agrippera la chaîne au point où se trouve le clip, et ordonnera aux porteurs de chaîne de le suivre pour placer la chaîne à l'endroit voulu sur le terrain. Il placera la chaîne de manière à ce que sa position corresponde exactement à celle qu'elle occupait sur

la touche, puis déclarer "prêt". Il n'est pas nécessaire que le JL positionne son pied sur la chaîne.

12. Le JM doit prendre le poteau avant des mains du porteur de chaîne et attendre que le JC déclare "prêt" pour doucement étendre la chaîne, sans tirer ou tordre en s'assurant qu'il n'y a pas de nœuds.

13. L'AP doit alors juger si la ligne à atteindre a été franchie et annoncer sa décision : rappelez-vous que le premier tenu est réussi si une partie de la balle est au même niveau ou au-delà d'une partie quelconque du poteau avant.

14. Si le premier tenu n'est pas réussi et la balle positionnée dans une zone latérale, l'AP agrippera la chaîne au niveau de la pointe avant de la balle et placera une nouvelle balle sur la ligne de remise en jeu en utilisant la chaîne comme point de repère.

15. Le JM, une fois la mesure effectuée, rapportera le poteau au chaineur.

16. Le JC devra :

- a) Si un 1^{er} tenu est accordé, donner ses instructions aux chaîneurs afin de positionner les chaînes en conséquence. Il n'y a pas besoin de repositionner la chaîne vis-à-vis de sa dernière position.
- b) Si un 1^{er} tenu n'est pas accordé, replacez la chaîne à sa position initiale à l'aide du clip, et assurez-vous que l'indicateur de tenu est en cohérence avec le tenu suivant.

17. L'AP signalera balle prête à jouer après que le JC se sera assuré que la chaîne a été replacée au bon endroit.

20. - SIGNALISATION DES FAUTES

20.1 - Arbitre signalant la faute

1. Tout arbitre identifiant une faute doit laisser tomber ou lancer son drapeau au point correspondant, en notant mentalement la ligne de yardage. Si le drapeau tombe au mauvais endroit, remplacez-le au point précis : déplacez le drapeau avec autorité - pas du bout du pied en espérant que personne ne le remarquera. Notez quelle équipe était en possession et le statut de la balle (vivante ou morte) au moment de la faute. Lors de fautes à proximité de la LEB, il est particulièrement important que le drapeau tombe du bon côté de la ligne.
2. Si la balle est vivante, ne sifflez pas avant que la balle ne devienne morte (à moins que la faute ne rende la balle morte).
3. Lorsque la balle devient morte, continuez à siffler à coups répétés jusqu'à ce que tous les arbitres sachent que vous avez signalé une faute. Signalez temps mort S3. Si la faute est un point de faute, couvrez le point de faute et demandez à un collègue disponible de couvrir votre drapeau lorsque vous irez rapporter les faits au JM et à l'AP.
4. A moins que vous ne teniez le point de balle morte, allez rapidement vers l'AP et annoncez-lui verbalement la faute. Si vous êtes l'AP, reportez la faute au JM. Donnez les informations suivantes :
 - (a) Nature de la faute.
 - (b) Equipe fautive par couleur et/ou attaque/défense.
 - (c) Le joueur fautif, par numéro ou position.
 - (d) Le point de faute ou si la faute doit être administrée de la fin de la course ou du coup de pied.
 - (e) Si la balle était vivante ou morte au moment de la faute et, si nécessaire, si la faute a eu lieu avant ou après un changement de possession ou pendant que la balle était libre à la suite d'une passe, d'un CDP ou d'une balle lâchée.
5. Si plusieurs arbitres ont lancé leur drapeau pour une faute (par exemple, infractions sur la LDM, gêne de passe), tous ceux concernés se consulteront avant de rapporter la faute : si vous voyez un arbitre lancer son drapeau pour ce qui peut être une gêne de passe et si vous croyez que la passe était non attrapable, il est souhaitable de lui demander : "était-elle attrapable ?". S'il est sûr que oui, il devra répondre "Oui". En cas de doute de sa part, il devra répondre "Qu'as tu vu, toi ?". Ne partez pas du principe que tous ont vu la même chose que vous. Si vous devez lancer un drapeau nettement dans la zone d'un autre arbitre, il est tout à fait conseillé - et courtois - d'en discuter avec l'intéressé.
6. Lorsqu'un défenseur bouge avant le *snap* et un attaquant bouge également, une conférence entre le JM et les arbitres de touche est obligatoire. Elle a pour but de déterminer si le défenseur était dans la ZN et si l'attaquant était menacé.
7. En annonçant les fautes à l'AP, ne pointez pas du doigt les joueurs ou les équipes. Après avoir annoncé la faute, restez près de l'AP au cas où il aurait besoin d'autres détails. Evitez les regroupements, sauf quand il est absolument nécessaire d'avoir des informations de plus d'un arbitre. Seuls ceux qui sont concernés doivent participer.
8. En cas de faute entraînant une expulsion, l'arbitre ayant signalé la faute, accompagné d'un autre arbitre servant de témoin (normalement l'arbitre de touche de ce côté du terrain) devra informer l'entraîneur principal du numéro du joueur expulsé et de la nature de la faute : pour informer l'entraîneur, il est recommandé d'utiliser les mots suivants : " X est expulsé parce que..." plutôt que "j'ai expulsé X parce que...". Si l'arbitre de touche a signalé la faute, l'autre

arbitre de touche aura la responsabilité de la balle au point d'avancée et laissera le JM accompagner son collègue. Un autre arbitre (normalement l'arbitre de touche opposé) informera l'entraîneur adverse de l'expulsion.

9. Vérifiez que l'AP et le JM administrent correctement la pénalité. Vérifiez le point d'application, la distance et la direction. Si vous pensez qu'il y a une erreur, informez l'AP et le JM aussitôt.

10. Chaque arbitre doit noter toutes les fautes qu'il signale (qu'elles soient acceptées, déclinées ou s'annulant d'après la Règle). Un arbitre, normalement le JCA (le JL à 4 ou le Jch à 6 ou 7), doit noter toutes les fautes signalées par tous les arbitres, qu'elles soient acceptées, déclinées ou s'annulant.

20.2 - Autres arbitres

1. Tous les autres arbitres doivent répéter le signal de temps mort S3.
2. Si un drapeau a été lancé dans votre zone de responsabilité ou si vous croyez que la pénalité peut être contre un joueur dont vous aviez la responsabilité (par exemple votre clé), assurez-vous que vous savez quelle est la faute signalée, que vous avez rapporté toute information utile et que vous ne laisserez pas une pénalité être mal administrée parce que quelqu'un d'autre n'a pas eu communication de ce que vous saviez ou aviez vu.
3. Si la balle n'est pas au point de balle morte, aidez à la ramener à ce point. Couvrez et maintenez ce point. Laissez la balle sur le sol jusqu'à ce qu'on vous la demande. Notez mentalement la ligne de yardage.
4. Si la faute est un point de faute, couvrez et maintenez ce point. Si la faute a une application au point résultant d'un CDP de mêlée, couvrez et maintenez le point de fin du CDP. Maintenez le point aussi longtemps que nécessaire. Lorsque le JM commence à administrer la pénalité, ramassez le drapeau (ou bean-bag) et donnez le à l'arbitre qui a signalé la faute.
5. Si les autres arbitres se regroupent pour discuter d'une situation, maintenez les joueurs à l'écart d'eux.
6. Si tous les points sont couverts, observez les joueurs et venez aider là où c'est nécessaire. Apportez un nouveau ballon au JM.
7. Chaque arbitre a une responsabilité équivalente à celle des autres s'agissant de l'interprétation du règlement. Si vous pensez qu'une faute a été signalée ou appliquée de manière incorrecte, il est de votre responsabilité d'attirer l'attention de l'AP sans excès ou retard. Si un arbitre commet une erreur sur l'interprétation du règlement, c'est l'équipe d'arbitrage toute entière qui l'a commise.

20.3 - Procédure d'application

1. Après avoir été informé de la faute, l'AP doit, de façon nette et claire :
 - (a) Effectuer le(s) signaux préliminaire(s) côté tribune principale : un signal préliminaire consiste à (1) effectuer le signal de la faute et (2) pointer vers l'équipe fautive. Effectuer le signal de balle morte S7 avant d'effectuer celui de la faute, lors de fautes de balle morte. Ne pas annoncer la faute au micro à cet instant.

(b) Expliquer le(s) faute(s) et option(s) au capitaine de l'équipe lésée. Notifier au capitaine de l'équipe fautive la nature de la faute et, si possible, le numéro ou la position du joueur fautif.

(c) Informer les 2 capitaines et les 2 entraîneurs si la pénalité entraîne une perte du tenu.

2. Pendant que l'AP effectue le signal préliminaire, le JM doit appeler les capitaines, afin qu'on les informe de la faute et des options. Le JM doit être présent lorsque les options sont données et vérifier qu'elles l'ont été correctement.

3. Si le choix du capitaine lésé est évident, l'AP l'annoncera et procédera comme il convient en cas de pénalité acceptée ou déclinée. Si le capitaine n'est pas d'accord ou si le choix n'est pas évident, l'AP devra expliquer entièrement les options et se conformer au choix du capitaine. Si le capitaine a un véritable choix à faire, assurez-vous qu'il fait face à sa touche afin qu'il puisse voir les signaux de son entraîneur.

4. L'AP doit indiquer au JM le point d'application et la distance à administrer. Le JM en portant la balle devra déterminer le point où la balle doit être placée sans appliquer la pénalité en marchant (sauf sur les terrains dont le traçage ne le permet pas). Lorsque l'application est au point précédent, même si le jeu se termine sur la touche opposée, le JM reviendra au point de mise en jeu précédent et ne restera pas sur la ligne de remise en jeu la plus proche du point de balle morte.

Sauf lors des pénalités appliquées au point du CDP d'engagement qui suit, le JL doit rester sur le point d'application (point de la faute ou de la fin de la course) jusqu'à ce que la pénalité ait été administrée. Le JC devra se déplacer de la même distance et dans la même direction que le JM, en vérifiant visuellement avec lui que la distance appliquée est correcte.

A 6 ou 7, lors des pénalités appliquées au point de CDP d'engagement, le Jch doit rester sur le point d'application, et le Jco devra se déplacer de la même distance et dans la même direction que le JM, en vérifiant visuellement avec lui que la distance appliquée est correcte.

Une fois les JC/JM ou Jco/JM d'accord sur la position à atteindre, mouvement de tête, le JM se retournera vers la JL ou Jch pour vérifier également avec eux.

Une fois les 3 arbitres concernés d'accord avec l'application, le JM posera la balle au sol.

5. Pendant que le JM applique la pénalité, l'AP se placera de manière à être bien visible et effectuera les signaux définitifs côté tribune principale seulement : l'entraîneur côté opposé sera informé par le JC (ou le JCo).

(a) Pour chaque faute, l'AP fera le signal approprié en indiquant la LEB de l'équipe fautive.

(b) Dans le cas de faute pour saisie de la grille S45, brutalité sur le passeur S34, saisie au col S25, brutalité sur le botteur snappeur ou placeur S30, gêne sur la réception de CDP avec contact, l'AP fera précéder le signal approprié du signal de faute personnelle S38.

(c) Si la pénalité est déclinée, l'AP effectuera également le signal de pénalité déclinée S10.

(d) S'il s'agit de pénalités qui s'annulent, l'AP indiquera la faute de l'équipe locale, puis la LEB de celle-ci et indiquera la faute de l'équipe visiteuse, puis la LEB de celle-ci avant d'effectuer finalement le signal d'annulation S10.

(e) Face à la tribune principale, l'AP indiquera le numéro du prochain tenu.

(f) L'AP annoncera la pénalité, ce qui comprend le numéro du joueur fautif (ou sa position si le numéro n'a pu être connu). Si un micro est fourni, il devra être utilisé.

6. S'il y a des fautes multiples de balle morte qui ne s'annulent pas d'après la Règle, toutes les pénalités seront appliquées et (sauf pour les fautes entre les séries) la position de la

chaîne modifiée éventuellement après chaque application. Les applications "moitié de distance" doivent également être vérifiées avant chaque pénalité. Le clip sur la chaîne ne doit être cependant fixé qu'après application de la dernière pénalité.

7. Les arbitres de touche (ou de fond de terrain) doivent relayer à l'entraîneur principal les informations concernant les fautes commises par son équipe, ce qui comprend, si possible, le numéro ou position du joueur fautif et ce que le joueur a fait d'illégal. Si la pénalité comprend une perte du tenu, l'entraîneur doit en être informé, de même que de toutes applications ou jugements inhabituels, qu'ils concernent ou non son équipe : par exemple, drapeaux annulés, passes non attrapables ou décisions concernant des tactiques ou actes déloyaux (cf Règles 9.2.2 et 9.2.3).

8. Si des fautes commises doivent être appliquées au CDP d'engagement suivant, l'AP effectuera les signaux définitifs (et annoncera la pénalité), puis indiquera le point du CDP d'engagement suivant. Le JM répétera les signaux définitifs après avoir appliqué la pénalité du point de CDP d'engagement.

9. L'AP peut se dispenser du signal préliminaire si la faute est "évidente" (faux départ, délai de jeu).

10. Si un drapeau doit être annulé, l'AP effectuera le signal drapeau annulé S13 côté tribune principale : ce signal n'est pas effectué par l'arbitre ayant lancé le drapeau (à moins qu'il ne soit l'AP).

20.4 – Application évidente ou non

1. Les arbitres doivent considérer les pénalités suivantes comme évidentes et acceptées :

- les fautes de balle morte, sauf celles ayant lieu pendant un dégagement.
- les pénalités ayant lieu après la fin d'un CDP.
- les pénalités défensives dont le yardage est supérieur au résultat du jeu.
- les pénalités contre l'équipe d'attaque incluant une perte de tenu.
- les pénalités contre l'équipe B incluant un 1^{er} tenu automatique, sauf si elles ne sont pas plus avantageuses que le résultat du jeu.
- les pénalités contre l'équipe A résultant en un safety, sauf si décliné par l'équipe B car cela lui donnant une bonne position sur le terrain.
- les pénalités contre l'équipe A alors que le résultat du jeu leur a donné un 1^{er} tenu.

2. Les arbitres doivent considérer les pénalités suivantes comme évidentes et non acceptées et seront déclinées :

- les pénalités qui, une fois appliquées, donnent le même résultat que le jeu : interférence défensive de passe au point de réception au-delà de la ligne à atteindre (plus de 15 yards), un safety.
- les pénalités contre l'équipe qui ne score pas, sauf si elles arrivent après le score.
- les pénalités de l'équipe adverse avant que l'équipe lésée n'ait obtenu la possession.
- les pénalités de l'équipe défensive laissant l'équipe d'attaque en plus mauvaise position ou numéro de tenu.
- les pénalités contre l'équipe A sur les jeux où ils ont perdu du terrain.

3. Dans les cas suivants, le fait d'accepter ou de décliner une pénalité est dépendant du moment de la rencontre :

- lorsqu'il y a de multiples fautes, la plus importante ou celle mettant l'équipe lésée dans la meilleure position devra être acceptée.
- lorsqu'une pénalité fait que la rencontre est prolongée ou terminée, elle devra être acceptée ou déclinée en accord avec l'équipe menant au score.

- lorsqu'une pénalité fait que la mi-temps est prolongée ou terminée, elle devra être acceptée ou déclinée en accord avec l'équipe étant en position de scorer.

4. Cependant, à tout moment avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer, un capitaine peut remettre en question la décision et choisir une autre option

5. Les arbitres ne doivent pas considérer comme application évidente les pénalités suivantes, et doivent donc consulter les équipes lésées :

- les pénalités qui annulent ou accordent des points, sur CDP placé, safety ou transformation à 1 point.

- les pénalités donnant une meilleure ou moins bonne position vis-à-vis d'une perte de tenu.

- les pénalités donnant le choix d'application à l'équipe B au point précédent ou au point de balle morte résultant d'un CDP (cela incluant un CDP libre en dehors des limites), et que la différence de longueur du CDP ou de la course en retour ne sont pas assez marquées : un long CDP et une courte course suggère un point d'application au point précédent, un CDP plus court et une course longue suggère un point d'application au point de balle morte.

- les pénalités ayant lieu à la fin ou proche de la fin du quart temps, lorsque la force du vent, ou d'autres facteurs, peut influencer la décision de jouer dans l'un ou l'autre sens.

21. – TIMINGS ET FIN DE PERIODES

21.1 – Horloges de stades

1. S'il y a une horloge de stade visible, elle est l'horloge officielle de la rencontre. Il serait stupide de la part des arbitres de ne pas utiliser ce que tous les entraîneurs, joueurs et partenaires peuvent voir. Pour être considérée comme visible, elle doit l'être depuis chaque endroit du terrain. Si ce n'est pas le cas, alors elle ne peut être considérée comme horloge officielle.
2. S'il y a des horloges de jeu, 25/40 secondes, elles sont alors les horloges officielles. Pour être considérées comme visibles, elles doivent être situées derrière chaque ligne de fond, afin qu'elles soient visibles par les quarts arrières depuis n'importe quel endroit du terrain. Si ce n'est pas le cas, alors elles ne peuvent être considérées comme horloges officielles.
3. Dans la plupart des cas, l'opérateur de l'horloge du stade sera capable de la démarrer et de l'arrêter avec plus de précision que quiconque dans l'équipe, puisqu'il n'a rien d'autre à faire.
4. Le responsable du chrono sur le terrain conservera le temps en le maintenant au même niveau que celui indiqué par l'horloge du stade. Les raisons essentielles en sont :
 - (a) au cas où l'horloge brutalement ne fonctionnerait plus.
 - (b) au cas où l'opérateur de l'horloge du stade oublierait de la démarrer ou de l'arrêter et une partie importante du temps de jeu serait perdue ou gagnée.
5. Le responsable du chrono sur le terrain a pour responsabilité de vérifier si l'horloge du stade démarre et s'arrête bien comme prévu. Les autres arbitres mieux placés que lui peuvent l'aider : c'est particulièrement le cas si l'horloge se trouve dans son dos. Ce genre de situation doit être évoqué en conférence d'avant match pour savoir qui doit le faire.
6. Les petites erreurs doivent être ignorées. Quelques secondes ici ou là, en particulier au début d'une période, ne gênent personne. Même vers la fin d'une mi-temps, une erreur d'une ou 2 secondes n'a pas de conséquence à moins qu'elle ne prive une équipe de la possibilité de marquer ou au contraire lui donne une opportunité qu'elle n'aurait pas du avoir.
7. Les corrections de l'horloge du stade ne devront être effectuées que s'il y a une erreur importante ou évidente. Une erreur d'1 seconde par minute dans le $\frac{1}{4}$ temps doit être ignorée : une erreur de 5 secondes doit être ignorée s'il reste plus de 5 minutes.
8. Quand une correction est nécessaire, elle doit être faite avant le snap suivant. Si une erreur n'est pas corrigée aussitôt, ignorez-la et poursuivez.
9. Si l'horloge visible ne fonctionne plus (ou de manière exceptionnelle, si l'opérateur est totalement incompetent), l'AP ordonnera que celle-ci soit aussitôt éteinte.
10. Ne ruinez pas un bon match en coupant les cheveux en 4 à propos du temps. Vous donnerez l'impression de "surarbitrer" surtout si vous le faites de manière répétée.

21.2 - Annonce des 2 minutes

1. Si les Règles le prévoient, l'arbitre responsable du temps sur le terrain signalera les 2 minutes lorsque la balle sera morte et qu'il restera approximativement 2 minutes ou moins

dans la mi-temps : à moins qu'un *touchdown* ne soit marqué, auquel cas l'annonce des 2 minutes sera effectuée après la transformation.

2. L'AP annoncera les 2 minutes et le signalera à chaque touche en faisant le signal S4 (cf Règle 3.3.8). Il doit s'assurer que le capitaine et entraîneur de chaque équipe sont informés du temps exact restant à jouer dans la mi-temps, s'il ne s'agit pas exactement de 2 minutes. Normalement cela se produit entre 2'15 et 1'50 restants dans la mi-temps. Il n'est pas nécessaire de le faire précisément lorsqu'il reste 2 minutes. De plus, lorsque les 25/40 secondes sont en cours, il n'y a pas à arrêter le temps, par exemple :

- 2'04" à jouer, et le temps est arrêté pour une passe ratée : faites l'annonce maintenant. Cela est improbable qu'un autre jeu se déroule avant les 2 minutes.

- 2'15" à jouer et le jeu se termine dans les limites : arrêter le temps et faites l'annonce maintenant. Cela est improbable qu'un autre jeu se déroule avant les 2 minutes. Le temps redémarrera au snap.

- La balle est en jeu lorsque les 2 minutes sont passées : à la fin du jeu, arrêtez le temps et faites l'annonce.

- Les 25/40 secondes sont démarrées lorsqu'il reste 2'20" et tourne toujours lorsque cela arrive à 2' car la balle n'est toujours pas *snappée* : faites l'annonce à la fin du jeu, ou si un retard de jeu est appelé, après l'application de la pénalité.

3. Une bonne méthode est :

- Si le temps est arrêté, faites l'annonce des 2 minutes si vous êtes en dessous des 2'10" et que cela est également le cas sur l'horloge visible.

- Si le temps tourne mais que les 25/40 secondes ne sont pas lancées, faites l'annonce des 2 minutes si vous êtes en dessous des 2'15" et que cela est également le cas sur l'horloge visible.

- Si le temps tourne mais que les 25/40 secondes sont lancées, laissez le jeu partir et faites l'annonce des 2 minutes à la fin du jeu.

4. Le responsable du chrono sur le terrain, lorsque le moment sera approprié, sifflera, arrêtera son chrono, fera le signal de temps mort S3, informera l'AP que c'est le temps mort des 2 minutes et lui notifiera le temps exact restant

5. L'AP annoncera les 2 minutes et communiquera aux 2 touches le temps exact restant à jouer, en utilisant le signal S4. Assurez-vous que chaque entraîneur principal et capitaine sur le terrain ont connaissance du temps exact restant.

6. Si le temps a été arrêté pour cette annonce, il devra repartir au *snap* suivant (ou lorsque la balle issue d'un CDP aura été légalement touchée dans le terrain).

21.3 - A chaque période

1. Vers la fin de chaque mi-temps, l'arbitre responsable du temps sur le terrain s'assurera, lorsque le temps est arrêté et avant le début de chaque jeu suivant, que tous les arbitres connaissent le temps restant à jouer. A moins que le stade ne soit équipé d'une horloge, après l'annonce des 2 minutes dans chaque mi-temps ou sur demande, il doit informer le capitaine et entraîneur principal de chaque équipe du temps exact restant à jouer à chaque arrêt de l'horloge.

2. Responsabilité en cas de balle jouée juste avant ou après que le temps expire :

- S'il n'y a pas d'horloge visible, le responsable du chrono sur le terrain est le responsable. Si sa montre n'a pas de signal avertisseur de la fin de la période, il doit mettre sa montre devant lui afin de pouvoir voir le jeu et cette dernière en même temps.

- S'il y a une horloge visible, le responsable du chrono sur le terrain doit avertir l'AP et le JM, qu'ils en sont responsables :

- si il y a une horloge placée derrière chaque ZEB, c'est l'AP qui est responsable du temps.
- si il n'y a qu'une seule horloge, c'est l'arbitre lui faisant face qui est responsable.
- si l'horloge est hors de vue de l'AP ou du JM, c'est un des autres arbitres qui en sera responsable, ceci étant à déterminer en conférence d'avant match.

3. Lorsque la période prend fin, l'arbitre responsable du temps doit siffler si la balle est morte. Les arbitres doivent aider à relayer la balle jusqu'à l'AP, afin qu'il puisse signaler la fin de la période.

21.4 - Première et troisième périodes

1. L'AP et le JM, ainsi que la JCE si présent, doivent aller au point d'avancée et noter sur leur carton de match la ligne de yardage sur laquelle se trouve la balle, sa position latérale, et la distance jusqu'à la ligne à atteindre. Le JC doit noter la ligne de yardage sur laquelle le clip est fixé et la ligne où la balle est placée, le numéro du prochain tenu et la distance restant à parcourir.

2. Le JL doit se placer rapidement au point d'avancée (ligne de yardage et position latérale) dans l'autre moitié de terrain et indiquer la nouvelle position de la balle. Il sera également en charge de demander à la chaîne supplémentaire, si présente, de rester en place tant qu'elle n'aura pas reçu votre signal pour venir à sa nouvelle position.

3. Sur le signal de l'AP, le JC doit agripper la chaîne et le clip et en les tenants fermement, faire pivoter la chaîne, puis la déplacer avec son équipe de chaîneurs, sur la ligne de yardage correspondante dans l'autre moitié de terrain. Le poteau indicateur doit se déplacer vers sa nouvelle position dans le même temps (sous le contrôle du JCo, s'il y en a un).

Sous la responsabilité du JL, après avoir noté le tenu et leur position, le poteau indicateur et la chaîne supplémentaires seront déplacés.

Le Jco, si présent, supervisera la personne en charge du poteau de tenu.

4. L'AP et le JM doivent alors prendre la balle et la porter pour la placer à sa nouvelle position.

5. Le JCA, et JCh si présent, descendront le terrain avec les joueurs.

6. Après avoir effectué leurs tâches respectives, tous les arbitres doivent se placer pour le jeu suivant. La balle ne doit pas être déclarée prête à jouer avant qu'une minute ne se soit écoulée depuis la fin de la période : le JM étant en charge de vérifier cela.

Le temps doit démarrer au *snap* (ou lorsque la balle issue d'un CDP aura été légalement touchée dans le terrain).

21.5 - Mi-temps

1. Le JC et le JL doivent s'assurer qu'un capitaine de l'équipe située sur leurs touches respectives vient s'informer de la durée auprès de l'AP avant de quitter le terrain.

2. L'arbitre responsable du temps sur le terrain doit confirmer à l'AP la durée de la mi-temps, l'heure juste et l'heure à laquelle la deuxième mi-temps débutera.

En cas de durée de mi-temps raccourcie, les deux équipes doivent être informées.

3. L'AP doit communiquer cette information aux capitaines, avec l'instruction que les équipes doivent être de retour sur le terrain à l'heure prévue.

4. Dès que le terrain a été libéré par les joueurs et entraîneurs, l'AP signalera le début de la mi-temps en signalant "le temps démarre" S2. L'arbitre responsable du temps démarrera son chrono à ce signal. Si le stade est équipé d'une horloge de temps de jeu, elle doit également être démarrée et décompter le temps réglementaire.

5. Les arbitres doivent conserver les ballons pendant la mi-temps.

6. Au plus tard cinq minutes avant la fin de la mi-temps, l'AP et le JM doivent rendre visite à chaque équipe à l'endroit où elles ont passé la mi-temps et obtenir les options pour la seconde mi-temps, en commençant par l'équipe qui a le choix en premier, puis par les adversaires. L'AP doit s'assurer que les deux équipes savent bien qui botte et quelle LEB chaque équipe défend. Les autres arbitres doivent aller directement sur le terrain et s'assurer que les porteurs de chaîne et les ramasseurs de balle sont présents. L' (les) arbitre (s) qui en est chargé doit s'assurer que les ballons ont été ramenés sur le terrain.

Une fois la fin de la 1^{ère} mi-temps déclarée, l'AP et le JM peuvent également aller demander aux équipes quelles sont les options pour la 2^{ème} mi-temps. Assurez-vous que les deux équipes savent qui bottera et qui recevra, ainsi que le côté du terrain depuis lequel elles devront se positionner.

7. Le JCA (le JL à 4, le JCh à 6) doit s'assurer qu'une balle est disponible pour le CDP d'engagement.

8. Tous les arbitres iront directement à leur position pour reprendre la rencontre dès leur retour sur le terrain.

21.6 - Fin de la rencontre

1. Au signal de fin de mi-temps ou de la rencontre fait par l'AP, tous les arbitres doivent :

- JC, récupérer le clip, si celui-ci n'était pas fourni sur la chaîne.

- JM, récupérer la balle en jeu et la transmettre à l'AP.

- JC, JL, Jco et Jch si présent, récupérer les balles auprès des ramasseurs, ou, à la fin de la rencontre, laisser cette charge à l'organisateur.

- aussitôt après, se réunir vers le centre du terrain et en sortir ensemble. Lorsque cela est spécifié, aller sur la ligne des 20 yards la plus proche de la sortie du terrain et assister au salut des équipes.

Ils ne doivent ni rechercher, ni éviter les joueurs et les entraîneurs. Ils s'assureront qu'ils ont toutes les balles de match. S'ils sont gênés par quelqu'un, ils doivent continuer à marcher vers le vestiaire.

- l'arbitre en charge de la clé du vestiaire étant en tête afin d'y être le premier.

2. Toute demande de discussion concernant l'arbitrage du match doit être dirigée vers l'AP. Celui-ci doit être prêt à discuter toute interprétation de la règle, au vestiaire et pas sur le terrain, mais refuser poliment de discuter les décisions fondées sur le jugement.

3. Tous les arbitres doivent remplir les obligations administratives qui leur sont imposées.

4. Tous les arbitres doivent s'assurer que les balles et autres équipements sont rendus à leur responsable. Cela doit être discuté avec les personnes appropriées avant la rencontre.

22. - UTILISATION DU BEAN-BAG

22.1 - Généralités

1. Tous les arbitres doivent être munis de deux *bean bag* destinés à marquer les points autres que les points de faute.
2. Ne jetez jamais un bean-bag; avancez jusqu'à la ligne de yardage sur laquelle se trouve le point et laissez tomber le bean-bag.
3. Si possible, notez mentalement la ligne de yardage concernée.
4. Si le bean-bag tombe au mauvais endroit, remplacez-le au point précis : déplacez le bean-bag avec autorité - pas du bout du pied en espérant que personne ne le remarquera.

22.2 – Marquage des points

1. L'arbitre concerné par la couverture du point (et lui seul) utilisera un bean-bag pour :
 - a) La fin d'un CDP de mêlée, dans les limites - c'est le point résultant du CDP de mêlée;
 - b) Le point où la possession est perdue suite à une balle lâchée. C'est la fin de la course concernée et peut être le point d'avancée si la balle sort en touche ou le point de base pour des fautes commises pendant la course ou pendant que la balle était libre;
 - c) Le point où une passe arrière ou une transmission main à main est effectuée au-delà de la ZN ou lorsqu'il n'y a plus de ZN - c'est la fin de la course concernée et le point de base pour des fautes commises pendant la course;
 - d) Le point où un receveur éligible de l'équipe A sort en touche volontairement ou s'il ne revient pas immédiatement après avoir été poussé en touche par un blocage, jetez votre casquette à l'endroit de sortie est un moyen de garder votre *bean bag* en cas de nécessité autre - c'est une indication qu'il y aura une faute s'il touche une passe avant dans les limites avant que celle-ci ne soit touchée par un adversaire ou un arbitre;
 - e) Le point où un joueur de l'équipe A sort en touche pendant un CDP libre ou de mêlée volontairement - c'est une indication qu'il y aura une faute s'il revient dans les limites ; si le joueur revient immédiatement dans les limites après être sorti, un *bean bag* n'est pas nécessaire et seulement un drapeau sera lancé pour marquer le point de faute ;
 - f) Tous les points où un joueur de l'équipe A touche illégalement un CDP libre ou de mêlée - ce sont les points où B pourra prendre la balle comme résultat de la violation ; en cas de plusieurs points différents, utiliser vos *bean bag* pour le point le plus avantageux pour l'équipe B ;
 - g) Le point où un joueur de l'équipe B récupère ou réceptionne un CDP, une passe ou une balle lâchée entre sa propre ligne des 5 yards et sa LEB quand l'exception relative à l'impulsion s'applique – c'est le point de balle morte si la balle est ensuite déclarée morte dans la ZEB de B si l'impulsion du joueur de B l'y a emporté;
 - h) Le point d'avance extrême lorsque le coureur, y compris le quarterback, est repoussé ; mais pas à chaque fois, uniquement lorsqu'un empiement se forme ou que votre présence doit vous faire bouger du point ;
 - i) Le point de balle morte si l'arbitre doit quitter ce point pour récupérer une balle ou observer l'action : ceci devant rester occasionnel et non systématique. Cela comprend le point de récupération par A d'un CDP quand le joueur qui a récupéré tente d'avancer la balle ;
2. Sauf si le point est également un de ceux figurant ci-dessus, les bean-bags ne doivent pas être utilisés pour marquer :
 - a) Le point où une interception a lieu;
 - b) Le point de fin d'un CDP libre; faites le signal de démarrage du temps S2.
 - c) Le point où une balle lâchée est récupérée;
 - d) Le point où un CDP ou une passe touche le sol;

e) Le point où un CDP est "raté" (touché sans être contrôlé) par un joueur de B; faites le signal de touché légal S11.

f) Le point où une passe arrière est lancée ou touchée dans l'arrière champ.

Aucun de ces points ne peut être un point d'administration de faute.

23. - CHAINEURS ET RAMASSEURS DE BALLE

23.1 – Chaîneurs

Les instructions des chaîneurs doivent être réalisées bien avant le début de la rencontre. Parfois, certaines circonstances font que ces personnes arrivent juste avant le coup d'envoi, prenez alors le temps pour les instructions, quitte à pénaliser l'équipe qui reçoit. Ceci ne s'appliquant pas lors des rencontres sur terrain neutre, c'est à vous de faire le nécessaire auprès de l'organisateur.

1. La responsabilité incombe aux arbitres de s'assurer que les chaîneurs ont reçu les instructions adéquates avant le début du match, notamment via le JC.

Présentez-vous à eux avant le match.

Notez leur nom et prénom pour communiquer avec eux pendant la rencontre.

Insistez sur l'importance de leur travail.

Encouragez-les et félicitez les, surtout lorsqu'ils font les choses rapidement.

Rappelez qu'ils doivent être rapides dans leurs mouvements afin de ne pas retarder les remises en jeu.

2. Le porteur du poteau indicateur doit être rendu responsable de toute l'équipe des chaîneurs. Il doit être le plus expérimenté de tous.

3. Montrez à l'équipe les signaux que vous utiliserez pour indiquer (a) le numéro du tenu (b) ne bougez pas ! (c) déplacez la chaîne.

Pendant la rencontre, n'hésitez pas à bouger vous-même les poteaux pour qu'ils soient à la position correcte si besoin.

4. Informez l'équipe de ne jamais bouger le poteau indicateur ou la chaîne, ou changer le numéro du tenu, sans indication préalable du JC ou de l'AP. Si on leur a ordonné de bouger et s'ils voient qu'un drapeau a été lancé, ils doivent rester où ils se trouvent et attirer l'attention de l'arbitre sur le drapeau.

Lorsqu'ils doivent se déplacer, ils doivent le faire rapidement et sans discuter. Et que dans une situation de « No Hudll » ils doivent réagir plus rapidement.

5. Informez-les que la chaîne ne bouge jamais au 2^{ème}, 3^{ème} ou 4^{ème} tenu; seul le poteau indicateur se déplace. Il est également possible, en cas de pénalité, qu'il y ait un premier tenu et que la chaîne ne bouge pas.

6. Informez le porteur du poteau indicateur, qu'entre les tenus :

(a) Il ne doit pas bouger avant d'en avoir reçu l'instruction.

(b) Il doit placer le poteau indicateur au niveau du point indiqué par le talon du JC.

(c) Il doit changer le numéro du tenu pour celui indiqué par le JC.

(d) Idéalement, il doit changer le numéro du tenu en se déplaçant vers sa nouvelle position – ancien point ancien numéro, nouveau point, nouveau numéro.

(e) Sauf lorsque la chaîne est positionnée pour une nouvelle série, le poteau indicateur doit toujours être reculé à environ 1,8 mètre de la ligne de touche. Il est important d'insister sur cet aspect auprès du porteur du poteau indicateur.

7. Informez l'équipe que lorsqu'une nouvelle série de tenus est accordée :

(a) Le poteau indicateur doit être déplacé en premier au point indiqué par le JC (le bord avant du poteau au niveau de la pointe avant de la balle).

(b) La chaîne doit ensuite suivre, la partie arrière de celle-ci étant placée exactement à l'endroit où se trouve le poteau indicateur. Le poteau avant sera positionné après avoir entièrement étendu la chaîne.

(c) Le porteur du poteau indicateur doit ensuite confier son poteau au porteur de la chaîne, pendant qu'il fixe le clip sur la chaîne (si un 4^{ème} membre est disponible dans l'équipe des chaîneurs, il pourra se charger de la manipulation du clip). Ce dernier doit être fixé précisément sur la limite arrière d'une ligne de 5 yards, normalement celle qui est la plus proche du poteau arrière de la chaîne.

(d) Afin de conserver la touche dégagée pour la sécurité des joueurs, des arbitres et des chaîneurs, la chaîne et le poteau indicateur doivent ensuite être reculés à environ 1 mètre de la touche. Le clip doit être placé sur une des marques de référence, tracées à cet effet à l'extérieur du terrain, s'il y en a. Il est important d'insister sur cet aspect auprès des chaîneurs.

8. Si possible, la personne qui manipule le clip ou le porteur du poteau indicateur (ou une personne supplémentaire) notera la ligne de yardage correspondant à chaque point d'avancée. Il est également permis que la personne en charge du poteau de tenu utilise un tee ou un bean bag pour indiquer la position du poteau. Et finalement, il faut encourager le porteur de ce poteau à mémoriser la ligne de yardage sur laquelle il est positionné.

9. Informez l'équipe que si le jeu se développe (ou semble se développer) en leur direction, ils doivent rapidement s'écarter de la touche et laisser tomber leur équipement au sol en reculant. Insistez sur l'aspect sécurité de la situation et expliquez-leur comment la chaîne sera replacée en utilisant le clip.

10. Informez l'équipe qu'à la fin des premières et troisièmes périodes :

(a) Le JC notera le numéro du tenu, la distance jusqu'à la ligne à atteindre, la ligne de yardage et la ligne sur laquelle se trouve le clip.

(b) Le JC agrippera la chaîne au point où est fixé le clip et indiquera au porteur de poteau le plus éloigné de la ligne de milieu du terrain de le précéder jusqu'au point correspondant dans l'autre moitié du terrain, la chaîne pivotant pendant cette opération.

(c) Le JC positionnera le clip sur la ligne de yardage correspondante puis indiquera aux porteurs d'étendre la chaîne. Celle-ci sera ensuite placée à sa nouvelle position à environ 1,8 mètre de la touche en utilisant la marque de référence pour le clip.

(d) Le poteau indicateur sera placé à sa nouvelle position lorsque la balle est déplacée.

11. Indiquez aux chaîneurs, que lors des CDP d'engagement, ils doivent se reculer, avec leur équipement derrière la ligne de limite. La chaîne et le poteau indicateur seront laissés sur le sol. Ils se situeront aux environs des 20 yards de l'équipe qui reçoit le CDP afin d'être rapidement prêts pour le jeu suivant.

12. Indiquez à l'équipe qu'en cas de mesure pour un premier tenu :

(a) Le poteau indicateur sera placé au niveau du poteau avant de la chaîne, sauf s'il y a un drapeau sur le jeu. Ceci afin de pouvoir replacer les chaînes). Le numéro du tenu indiqué sera celui du tenu précédent. En cas de drapeau sur le jeu, le JC, ou le Jco à 6 ou 7), placera un bean bag au niveau du poteau avant.

(b) Le JC agrippera la chaîne au point où se trouve le clip.

(c) Le JC et les chaîneurs amèneront rapidement celle-ci sur le terrain. Le porteur du poteau avant donnera celui-ci à l'arbitre concerné, normalement le JM.

(d) S'il y a un premier tenu, les chaîneurs la ramèneront rapidement sur la touche et la positionneront pour une nouvelle série.

(e) S'il n'y a pas premier tenu et si la balle est morte dans une zone latérale, la chaîne sera déplacée, sous la conduite de l'AP, à une position où la balle pourra être replacée. L'AP marquera le point de remise en place de la balle.

(f) S'il n'y a pas premier tenu, le JC et les chaîneurs ramèneront rapidement celle-ci sur la touche. Le JC s'assurera que le clip est repositionné avec précision. La chaîne sera ensuite reculée jusqu'à la marque de référence, à environ 1,8 mètre de la touche.

(g) Lorsque la décision a été signalée par l'AP, le poteau indicateur sera placé au niveau de la pointe avant de la balle.

13. Lorsque la LEB est la ligne à atteindre ou lors des transformations, seul le poteau indicateur sera utilisé. La chaîne sera laissée sur le sol au-delà des lignes de limites aux environs de la ligne des 20 yards et les chaînesurs devront se tenir en retrait afin de ne pas distraire le porteur du poteau indicateur.

14. Lorsque l'équipe a reçu les instructions ci-dessus, il est nécessaire de vérifier qu'elles ont été parfaitement comprises. Prenez le temps nécessaire avant le CDP d'envoi pour effectuer ces procédures avec les chaînesurs. Dans certaines circonstances, il est souhaitable de retarder le CDP d'envoi jusqu'à ce que l'équipe soit correctement préparée.

15. Rappelez aux chaînesurs que, pour le match, ils sont des arbitres et qu'ils doivent rester impartiaux. Ils ne doivent faire aucune remarque aux joueurs, ni exprimer aucune opinion concernant les décisions des arbitres.

16. Si un membre de l'équipe des chaînesurs n'est pas suffisamment efficace, informez l'organisateur de la rencontre qu'un remplaçant devra être fourni.

23.2 - Chaîneurs supplémentaires

Les instructions des chaînesurs supplémentaires doivent être réalisées bien avant le début de la rencontre. Parfois, certaines circonstances font que ces personnes arrivent juste avant le coup d'envoi, prenez alors le temps pour les instructions, quitte à pénaliser l'équipe qui reçoit. Ceci ne s'appliquant pas lors des rencontres sur terrain neutre, c'est à vous de faire le nécessaire auprès de l'organisateur.

Présentez-vous à eux avant le match.

Notez leur nom et prénom pour communiquer avec eux pendant la rencontre.

Insistez sur l'importance de leur travail.

Encouragez-les et félicitez-les, surtout lorsqu'ils font les choses rapidement.

1. Lorsque des porteurs de chaîne et/ou de poteau indicateur supplémentaires sont disponibles, la responsabilité incombe aux arbitres, normalement le JL, de s'assurer que les chaînesurs ont reçu les instructions adéquates avant le début du match.

2. Signalez au porteur du poteau indicateur qu'il doit se positionner à environ 1,8 mètre de la touche, en faisant face à son vis-à-vis situé de l'autre côté du terrain. Il ne doit pas bouger vers sa nouvelle position avant que la balle ne soit déclarée prête à jouer pour le tenu suivant.

3. Informez le porteur du poteau indiquant la ligne à atteindre qu'il doit faire exactement face à son vis-à-vis de l'autre côté du terrain et se positionner à environ 1,8 mètre de la touche.

4. Rappelez aux chaînesurs supplémentaires que, pour le match, ils sont des arbitres et qu'ils doivent rester impartiaux. Ils ne doivent faire aucune remarque aux joueurs, ni exprimer aucune opinion concernant les décisions des arbitres.

5. Si un membre de l'équipe supplémentaire n'est pas suffisamment efficace, informez l'organisation de la rencontre qu'un remplaçant doit être fourni ou que l'on n'utilisera pas l'équipe supplémentaire.

23.3 - Ramasseurs de balles

Les instructions des ramasseurs de balle doivent être réalisées bien avant le début de la rencontre. Parfois, certaines circonstances font que ces personnes arrivent juste avant le coup d'envoi, prenez alors le temps pour les instructions, quitte à pénaliser l'équipe qui reçoit. Ceci

ne s'appliquant pas lors des rencontres sur terrain neutre, c'est à vous de faire le nécessaire auprès de l'organisateur.

Présentez-vous à eux avant le match.

Notez leur nom et prénom pour communiquer avec eux pendant la rencontre.

Insistez sur l'importance de leur travail.

Encouragez-les et félicitez-les, surtout lorsqu'ils font les choses rapidement.

Rappelez qu'ils doivent être rapides dans leurs mouvements afin de ne pas retarder les remises en jeu.

1. La responsabilité incombe aux arbitres, normalement le JL, ou le Jch à 6 ou 7, de s'assurer que les ramasseurs de balle ont reçu les instructions adéquates avant le début du match.
2. Attribuez une touche à chaque ramasseur. En outre, chaque ramasseur est chargé de la ligne de fond située à sa gauche dans les situations de field goals et transformations.
3. Informez les ramasseurs que si la balle devient morte en touche ou dans le terrain, plus proche de la touche que des lignes de remise en jeu, ils doivent donner une balle aussi vite que possible à l'arbitre le plus proche. Si la balle sort en touche ou est morte suite à une passe ratée, ils doivent ensuite aller la récupérer. Si la balle morte est dans les limites, ils devront attendre que l'arbitre qui couvre le point n'en ait plus besoin puis la récupérer.
4. Informez les ramasseurs qu'ils doivent toujours rester vigilants, normalement en étant placés à hauteur de l'arbitre de touche, JL ou JC, situé de leur côté du terrain. Ils seront positionnés soient juste dans l'arrière champ de l'équipe offensive, soit à mi-distance entre les arbitres d'une même touche.
5. Informez les ramasseurs que, lors des tentatives de field goal et transformation, celui qui a pour responsabilité la ligne de fond concernée devra placer son ballon au pied d'un poteau et se placer loin derrière les poteaux afin de récupérer la balle issue du CDP.
6. Informez les ramasseurs que, si le terrain est gras ou si les conditions météorologiques l'exigent, ils doivent conserver leur balle propre et sèche. L'organisation de la rencontre doit leur fournir des serviettes à cet effet.
7. Informez les ramasseurs qu'en cas de jeu long, ils peuvent ramasser votre bean bag afin de vous faire gagner du temps. Rappelez-leur de ne pas toucher les bean bags tant que vous ne leur demandez pas.
8. Si vous avez plus d'1 ramasseur de balle de votre côté, un sera chargé de transmettre une nouvelle balle et l'autre sera en charge de récupérer l'ancienne balle en jeu.
9. Rappelez aux ramasseurs que, pour le match, ils sont des arbitres et qu'ils doivent rester impartiaux. Ils ne doivent faire aucune remarque aux joueurs ni exprimer aucune opinion concernant les décisions des arbitres.
10. Informez les ramasseurs qu'ils ne doivent pas donner leur ballon aux joueurs. Ceux-ci ne peuvent s'entraîner avec les ballons de match, ni gêner d'une quelconque façon.
11. Si un ramasseur n'est pas suffisamment efficace, informez l'organisation de la rencontre qu'un remplaçant devra être fourni.

24. - MECANIKES POUR L'ARBITRAGE A 3

Moins il y a d'arbitres, plus la probabilité augmente qu'une partie de l'action ou des fautes ne soient pas repérées. La clé de l'arbitrage à 3 consiste à reconnaître quelles sont les priorités en matière d'obligations et à être prêt à omettre celles qui sont de moindre importance quand le temps vient à manquer.

24.1 - Généralités

1. Les arbitres doivent décider entre eux celui qui sera responsable de former les opérateurs des horloges, les commentateurs, l'équipe de chaînes, l'équipe de chaînes supplémentaires (s'il y en a une) et les ramasseurs de balle.
2. Les arbitres doivent se répartir les responsabilités concernant le contrôle des chronos. Normalement, le JL prendra le temps de jeu et l'AP l'horloge des 25/40 secondes et les temps morts
3. Les arbitres doivent être prêts à s'adapter aux développements des actions de jeu. Le but essentiel est de garder le jeu "encadré" de telle façon qu'il puisse être observé de plus d'un angle.
4. Lors des mesures, le JL tiendra le poteau avant de la chaîne et le JC positionnera le clip L'AP s'assurera que la balle n'est pas déplacée, avant de se déplacer pour prendre la décision concernant la mesure.

24.2 - Coups de pied libres

1. Le JL se placera à l'extérieur de la touche côté tribune principale. Le JC sera sur la touche côté opposé sur la ligne de retrait de l'équipe B. Ils ont tous les deux la responsabilité de leur ligne de touche respective et de marquer l'avance extrême lors du retour. L'AP sera au fond du terrain au milieu et couvrira la LEB.

24.3 - Jeux de mêlée : première possibilité

1. Cette formation présente l'avantage du positionnement lors d'un arbitrage à 4, à ceci près qu'un arbitre disparaît, généralement le JM.
2. Le JC et le JL commencent à leurs positions normales. Ils sont conjointement responsables de toute la LDM au *snap*. Ils sont responsables de leurs touches lors des jeux de course et de passe, et doivent se déplacer vers l'une ou l'autre des LEB si celle-ci est menacée. Lors des jeux de passe, ils pourront descendre au-delà de la ZN pour surveiller les receveurs et juger si la passe est réussie ou ratée de leur côté du terrain.
3. L'AP commence à sa position normale, à ceci près qu'il peut choisir de se placer à la position normale du JM, s'il pense qu'il est souhaitable d'observer le jeu à l'intérieur de la ligne depuis le côté défensif de la formation. Lors d'un jeu de course, il doit observer les blocages depuis l'intérieur. Lors des jeux de passe, il est entièrement responsable de l'action à proximité du passeur. Après que la balle soit lancée, il est responsable de la protection du passeur et ne doit pas se retourner pour observer la passe, sauf s'il est en position de JM.

24.4 - Jeux à proximité de la ligne d'en-but

1. Lors de jeux à proximité de la LEB, 2 arbitres (le JC et le JL) doivent être en position pour se déplacer vers la LEB sur la ligne de touche, en arbitrant de l'extérieur. L'AP doit observer l'action depuis l'intérieur.

24.5 - Dégagements (*punts*)

1. Le JC commence à sa position normale et remplit ses obligations habituelles.
2. Le JL se positionne très reculé au-delà de la ZN, comme dans un arbitrage à 4 lors d'un dégagement. Il est doit être prêt à juger la fin du CDP et le retour qui suit.
3. L'AP doit favoriser le côté tribune principale et observer l'action contre le *snappeur* puis le botteur.

24.6 - Tentatives de field goal et de transformation

1. Un arbitre, normalement le JL, se placera derrière le poteau et sera entièrement responsable de juger la réussite ou l'échec de la tentative.
2. L'AP doit favoriser le côté tribune principale et sera responsable de cette touche si une passe ou une course se développe. Il devra également observer l'action contre le botteur et le placeur.
3. Le JC a la responsabilité de l'action contre le botteur et peut changer de position et entrer dans le terrain après le *snap* pour mieux observer cela.

25. - MECANIKES ADDITIONNELLES POUR L'ARBITRAGE A 8

25.1 – Introduction

Il a été standardisé le fait d'utiliser le Juge du Centre, JCE, comme le 8^{ème} arbitre. Cette section décrit les mécaniques additionnelles nécessaires pour gérer cet arbitre, avec les ajustements que l'Arbitre Principal, AP et le Juge de Mêlée, JM, (et occasionnellement d'autres arbitres) doivent réaliser.

Par ailleurs, sauf si indiqué autrement, les mécaniques pour un arbitrage à 7 s'appliquent également pour une équipe de 8 arbitres.

25.2 – Positions CDP libre

1. Le JCE est positionné sur la ligne de retrait de l'équipe A à l'extérieur de la touche côté opposé tribune principale.
2. Il participe au compte de l'équipe qui botte.
3. Une fois la balle bottée, il entrera sur le terrain, à l'identique que le JCA côté opposé. Le JCA ne devra pas entrer aussi loin qu'en équipe de 7, car nous avons maintenant 3 arbitres sur le terrain : le JCA, le JM et le JCE.

25.3 – Positions de base

1. Soyez derrière l'équipe A, côté opposé à l'AP. Soyez autant reculé et écarté que l'AP devrait l'être en temps normal. Soyez attentif à tout mouvement lié au snap par un homme de ligne restreint.
2. L'AP est toujours positionné du côté du bras lanceur du passeur, cependant en cas de remplacement du passeur, (formation wildcat, ou passeur devenu non droitier ou gaucher), le JCE et l'AP restent à leur position.
3. La clé initiale pour l'AP et le JCE sont les tackles situés côté opposé de la formation (si l'AP est coté droit de la formation, alors sa clé est le tackle gauche, pendant que le JCE qui est sur le côté gauche de la formation aura le tackle droit comme clé).

25.4 - Courses

1. Si le jeu vient vers votre côté, observez les premiers blocages des joueurs. Si le jeu part vers le coté de l'AP, observez l'action derrière et à l'intérieur du jeu. L'AP fera l'inverse.

25.5 - Passes

1. Observez le tackle du côté opposé, ainsi que le guard adjacent.
2. Observez particulièrement les blocs écartés, lorsque le tackle s'est reculé et est à une hauteur similaire que le passeur.
3. aidez sur les coups sur le passeur, en particulier pour le côté aveugle à l'opposé de l'AP.
4. aidez sur les jugements de passes ou perte de balle.

25.6 - Dégagements (punts)

1. Soyez côté opposé à l'AP, derrière le tighend et positionné 2 yards plus loin que le botteur.
2. Mettez-vous d'accord avec l'AP sur quel côté de la formation vous avez la responsabilité, mais normalement restez du même côté pour les jeux précédents.
3. Votre clé initiale est le tackle côté opposé, et les premiers arrières.
4. Aidez en cas de blocs écartés, nettoyez le terrain et déterminez si le contact avec le botteur est le résultat d'un joueur qui a été bloqué.
5. Après que la balle soit bottée, descendez lentement le terrain sur la ligne de remise en jeu de votre côté.

25.7 - Tentatives de field goal et de transformation

1. Soyez côté opposé à l'AP, plus écarté que le botteur, et bien en dehors des joueurs en protection.
2. Mettez-vous d'accord avec l'AP sur quel côté de la formation vous avez la responsabilité, mais normalement restez du même côté pour les jeux précédents.
3. L'AP a pour responsabilité le botteur et le placeur.
4. Observez les actions des premiers arrières et du tighend de votre côté de la formation, et aidez sur les blocs écartés en face du botteur et du placeur.

25.8 – Après chaque tenu

1. A la fin du jeu, observez les actions de balle morte pendant vos déplacements vers le point de balle morte, ou du point de sortie, si la balle est en dehors des lignes de remise en jeu.
2. Normalement le JM doit poser la balle si le jeu va vers lui. Vous (ou l'AP), devrez poser la balle s'il y a une perte de terrain, un gain court à obtenir ou une passe incomplète.
3. Ne vous précipitez pas pour poser la balle, l'arbitre le plus proche de la fin du jeu précédent le fera. Les autres arbitres aident au relai de la balle si besoin. Cependant, lors des jeux rapides, il est préférable de laisser l'AP gérer les remplacements de l'équipe A, et que le JCE et ou le JM gèrent la balle.
4. L'arbitre posant la balle doit quitter le point une fois la balle déclarée prête à jouer.
5. Après avoir posé la balle, regarder l'AP pour savoir si vous devez rester près de la balle pour prévenir un snap rapide, ou si vous pouvez aller à votre position.
6. Si vous posez la balle, déplacez derrière le snappeur et de son côté pour prévenir et réagir à tout snap rapide. Il vous est autorisé de rester proche des pieds des hommes offensifs une fois qu'ils sont en position et vous permettre d'un pas, de passer entre le guard et le snappeur. Ceci vous place également en face ou à côté du passeur de manière à pouvoir également déterminer si le snap est imminent.
7. Lorsque vous quittez la position de la balle, faites face à l'AP et au passeur. Ceci vous permet de garder également en observation le tackle opposé. (le tackle opposé est votre clé initiale après le snap et en protection de passe).
8. Si il y a un remplacement tardif et que l'AP le signale en écartant ses bras (Sup36), indiquant que le snap ne doit pas avoir lieu, aller rapidement vers le snappeur en lui disant de ne pas snapper la balle.
9. Vous êtes le seul arbitre pouvant aller sur la balle une fois cette dernière déclarée prête à jouer.

25.9 – Application de pénalité

1. Normalement vous n'êtes pas concerné par les applications de pénalité, mais vous pouvez remplacer le JM si cela paraît plus commode.
2. Communiquez avec l'AP lors des applications de pénalité, afin de garantir une bonne procédure.

25.10 – Mesures

1. Si la mesure à lieu sur un côté du terrain, comme le Jch, récupérez une nouvelle balle et tenez-vous prêt à l'utiliser.

25.11 – Fin de période

1. A la fin de la 1ère et 3ème période, déplacez-vous au point suivant, comme le JL.

26. – MOYENS DE COMMUNICATION

26.1 – Introduction

1. L'utilisation des appareils de communication sur le terrain n'est pas obligatoire, hors D1&D2. Cela est laissé à l'appréciation des équipes d'arbitrages, sauf directives de la Commission nationale d'Arbitrage, (pour les divisions 1 et 2, cela est en place).
2. Les moyens de communications doivent être en accord avec la législation, et en plus :
 - a) l'utilisation des oreillettes est recommandée : vous devez être les seuls à entendre et laisser vos mains libres pendant le jeu.
 - b) L'activation doit être du type « appuyer pour parler », et non laissée au gré des bruits entourant les acteurs
3. Les appareils de communication ne doivent être utilisés que par les arbitres concernés par la rencontre, ceci inclus :
 - les arbitres terrain,
 - les arbitres remplaçants,
 - les assesseurs,
 - les arbitres référents de la rencontre si présents,
 - les superviseurs éventuels,
 - les arbitres qualifiés gérant les horloges visibles,
 - les arbitres présents ayant été autorisés par l'équipe d'arbitrage à écouter les échanges.
4. Les appareils de communication ne devraient pas être utilisés lors des matchs non officiels.
5. Si différentes équipes ont à arbitrer sur le même complexe sportif, (phases finales, rassemblements), il est courtoisement demandé à l'équipe qui arbitrera après le match en cours, de ne pas tester leurs appareils pendant la rencontre, sauf d'être certain d'utiliser une autre fréquence.
6. Tout arbitre assistant à la rencontre sans occuper un rôle déterminé doit demander l'autorisation d'écouter les échanges.
7. Si il est détecté qu'une autre personne qu'un arbitre (joueur, entraîneur, spectateur) écoute ou enregistre les échanges sans autorisation, cela peut être considéré comme contraire à l'esprit de la règles 1-4-11-f. Nota : il est raisonnable de penser que les équipes ayant leurs propres moyens de communication, si il est découvert qu'ils utilisent la même fréquence, il est facile de remédier au souci en discutant afin d'avoir des fréquences différentes.
8. **Ayez toujours à l'esprit que quelqu'un peut écouter ce qui est dit, soyez donc professionnels dans les échanges.**

26.2 – Avant la rencontre

1. Avant la rencontre, l'AP doit rappeler à toute l'équipe de venir avec les appareils de communication. Charge à chacun de s'assurer qu'elles seront opérationnelles
2. Pendant la conférence d'avant match, choisissez une fréquence à utiliser, (ainsi qu'une fréquence de secours en cas de soucis rencontrés). Les utilisateurs habituels sont en capacité de déterminer lorsque la réception est faible et qu'il faille changer de fréquence.
3. Avant de quitter le vestiaire, tester que chacun reçoive tout le monde, l'ordre de test pouvant être AP, JM, JC, JL, JCA, Jch, Jco, JCE.

26.3 – Utilisation recommandées

Les suivants sujets sont encouragés à être échangés par les arbitres sur ou autour du terrain, sauf avis contraire.

1. Relayer le temps de jeu restant, le statut de l'horloge :
 - a) « Temps restant » Seul l'arbitre en charge du temps répond.
 - b) « Au snap ou à balle prête à jouer ? » Seuls les arbitres concernés par l'action répondent.

- c) Si c'est un cas de retrait de 10 secondes « Pourquoi le temps est arrêté ? »
- d) Si il n'y a pas d'horloge de temps de jeu visible :
- Les arbitres de de touche doivent relayer le temps restant à jouer vers leur touche. L'AP et le JM vers l'attaque et la défense lorsque c'est possible.
 - Relayer le temps restant conformément à la règle 3.3.8.c, à chaque fois que le temps s'arrête dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps.
 - Les équipes sont demandeuses qu'il leur soit relayer le temps restant après chaque score, application de pénalité ou changement de possession
- e) Lorsque l'arbitre en charge du temps informe du temps restant à jouer, l'arbitre principal doit répéter le temps afin d'être certain qu'il n'y a pas d'erreur.
2. Transmettre le temps restant de l'horloge de jeu (Jco) si cela ne peut être fait par tranche de 10 secondes, mais il est nécessaire de transmettre « 12secondes » afin de donner le temps à l'AP de répercuter l'information vers l'équipe d'attaque.
 3. La faute appelée, l'équipe et le numéro (Faux départ, rouge, 73). Si l'arbitre ayant appelé la faute ne transmet pas ces informations, l'AP doit le faire une fois qu'il a les informations, et avant le reste de la procédure d'application.
 4. Lorsqu'il est appelé un targeting, ou autre faute importante, l'arbitre ayant signalé la faute doit demander « Est-ce quelqu'un a vu l'action sur le joueur bleu 84 ? ».
 5. L'arbitre de touche le plus proche de l'équipe lésée doit transmettre le choix de l'entraîneur d'accepter ou de décliner la faute, lorsque l'application n'est pas évidente (faux départ, etc...).
 6. Lorsqu'il il y a un potentiel rejet de la balle, l'AP doit demander « Il y avait-il un receveur éligible dans la zone ? »
 7. Alertes, comme :
 - a) Le poteau de tenu ne présente pas le bon numéro « Ce n'est pas le 3^{ème} tenu ? »
 - b) Un arbitre n'est pas à sa position « Le JM n'est pas prêt »
 - c) La balle est déclarée morte proche d'une ligne à franchir « Proche de la ligne »
 - d) Qui a la responsabilité de la LEB « JL et JC ont la ligne d'en-but »
 - e) Quelle type de jeu l'équipe A va jouer « Ils vont pour une transformation à 2 points »
 8. L'AP doit confirmer le score après une transformation, un field goal ou un safety « Le score est maintenant de 21 Blanc à 7 Rouge » L'équipe locale toujours en premier.
 9. Rappels, comme :
 - a) Jeu d'attaque rapide « Rappel, le JM doit aller chercher la balle sile temps tourne »
 10. Requis par les mécaniques
 - a) Un arbitre est à une mauvaise position ou fait quelque chose de mal « Juan, tu es en dehors du match, c'est dans l'autre sens »
 - b) Personne ne signale l'arrêt du temps et la fin du jeu « Avons-nous un 1^{er} tenu ? »
 11. L'AP doit dire à l'équipe de se positionner en formation de coup de pied court « Coup de pied court, coup de pied court »

26.4 – Utilisations possibles

Les utilisations suivantes sont possibles, occasionnelles, mais ne doivent pas être habituelles :

1. Confirmer le cross field mécanique « Le juge de ligne a le point »
2. Lorsqu'un arbitre a besoin de parler à un joueur, donner brièvement les détails « Juge de mêlée, dit au rouge 65 de ne pas mettre ses mains sur l'intérieur »
3. Confirmer des détails avant l'annonce d'une pénalité « Arbitre principal : quel le numéro du fautif ? »
4. Transmettre la ligne de yardage sur laquelle s'est terminé le retour « Balle sur les 33de B »
5. Transmettre la clé du JCA ou son numéro, mais uniquement en cas de doute « Le juge de champ arrière a le 88 »

26.5 – Utilisations interdites

Les utilisations suivantes sont interdites :

1. Insulter, donner ses opinions sur une équipe, rappelez-vous que vous pouvez être écouté.
2. Quand vous voulez interrompre quelqu'un d'autre en train de communiquer :
 - a) L'AP est train de faire une annonce, ou prêt à le faire, sauf si c'est urgent de corriger une information u une erreur.
 - b) L'AP, ou un autre arbitre est en train de parler, ou prêt à le faire, à un joueur ou un entraîneur.
3. Lorsque la balle est vivante ou presque devenue, sifflez si vous avez besoin d'attirer l'attention et arrêter le jeu s'il n'est pas parti.
4. Messages ambigus :
 - a) Parler d'une équipe ou d'une action sans identifier l'équipe concernée par sa couleur ou sa position d'attaque ou de défense.
 - b) Parler d'un joueur sans l'identifier par sa couleur de maillot ou son numéro.
 - c) Parler du terrain sans en identifier le côté ou l'appartenance à une équipe.

26.6 – Appareil défectueux

1. Continuer avec les appareils toujours en état de fonctionner. Lorsqu'un arbitre n'a plus d'appareil de communication, il faut prendre en compte le fait qu'il n'a pas toutes les informations lorsqu'il vient donner des informations.

26.7 – Rappels généraux

1. Les appareils de communication sont une aide et un complément aux mécaniques d'arbitrages, ils ne sont pas là pour les remplacer.
2. N'essayer jamais de parler lorsqu'un est déjà en train de parler.
3. N'oubliez pas de relâcher le bouton une fois que vous avez terminé de parler.

27 - ZONES DE COUVERTURE

Les diagrammes suivants servent à illustrer les principes fixés dans les chapitres précédents. Ils sont de 2 types : les diagrammes statiques montrant les zones de responsabilité de chaque arbitre en d'autres termes, quel arbitre à la première responsabilité pour regarder la balle et le coureur lorsque celle-ci ou celui-ci est dans sa zone; les diagrammes d'exemples de jeux montrent les positions des arbitres et des joueurs clés au fur et à mesure que le jeu se développe.

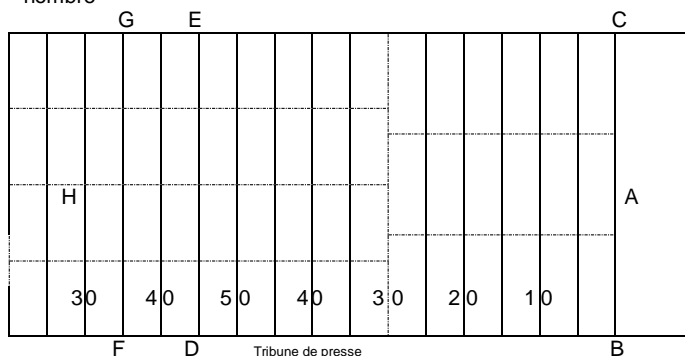
Dans chaque diagramme, les lignes de *yardages* sont tracées tous les 5 yards.

Les flèches indiquent la direction des arbitres si cela se transforme en jeu de passe ou de course.

27.1 - Zones de responsabilité de base lors des CDP libres

Pour les terrains faisant moins de 100 yards, la ligne de remise en jeu sera celle des 30 yards, et sera la ligne de retrait de l'équipe qui botte, et la ligne de retrait de l'équipe qui reçoit sera donc celle des 40 yards.

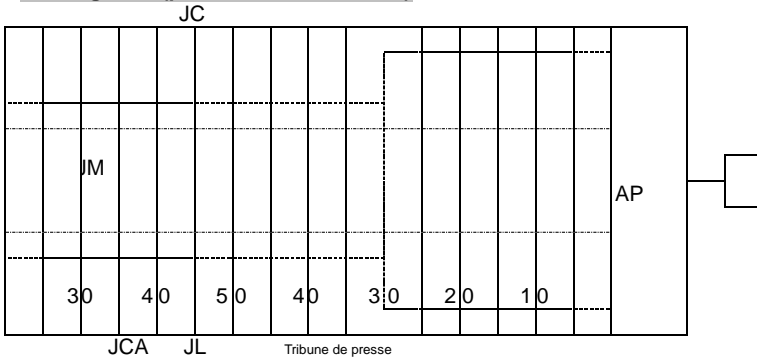
Voici les 8 points de base concernant le positionnement des arbitres en fonction de leur nombre



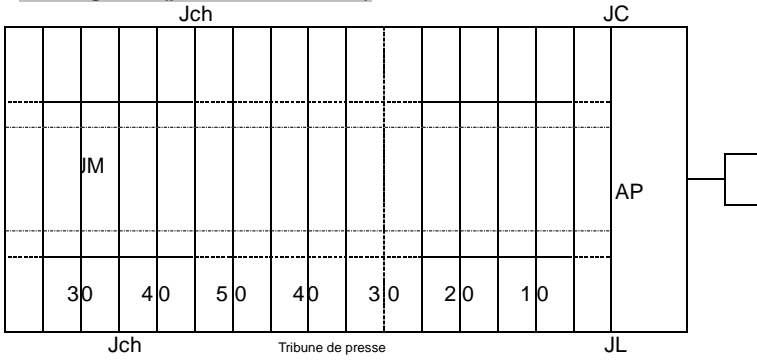
En fonction du nombre d'arbitres, si CDP long ou court

Nombre	A	B	C	D	E	F	G	H
	Centre LEB	Plot	Plot	Retrait B	Retrait B	Retrait A	Retrait A	Avec botteur
CDP Long								
3	AP				JC	JL		
4		JL	AP		JC	JM		
5		JL	AP		JC	JCA		JM
5-6C	AP	JL	JC		JCE	JCA		JM
5-6D	AP	JL	JC		Jco	Jch		JM
7	AP	JL	JC	Jch	Jco	JCA		JM
8	AP	JL	JC	Jch	Jco	JCA	JCE	JM
CDP Court								
3	AP				JC	JL		
4	AP				JC	JL		JM
5	AP			JL	JC	JCA		JM
5-6C	AP			JL	JC	JCA	JCE	JM
5-6D	AP			JL	JC	Jch	Jco	JM
7		JL	AP	Jch	JC	JCA	Jco	JM
8	AP	JL	JC	Jch	Jco	JCA	JCE	JM

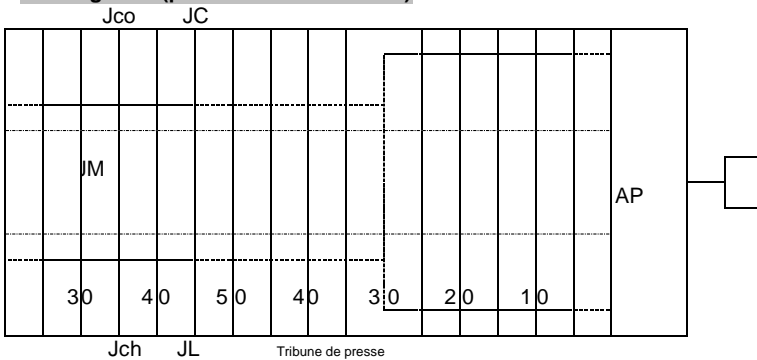
Arbitrage à 5 (positions de CDP court)



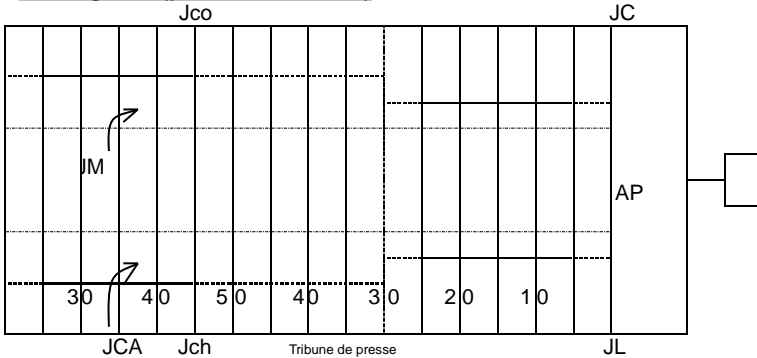
Arbitrage à 6 (positions normales)



Arbitrage à 6 (positions de CDP court)

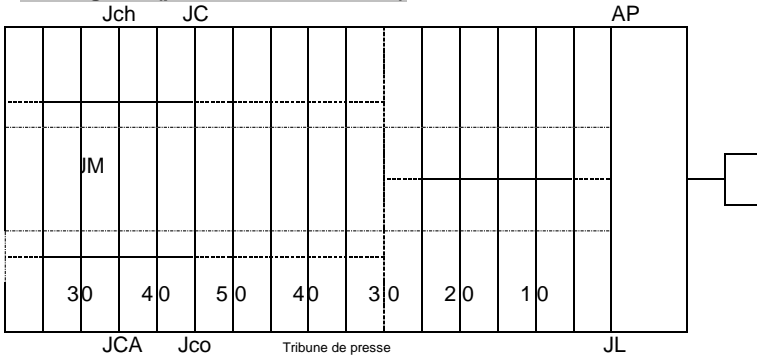


Arbitrage à 7 (positions normales)

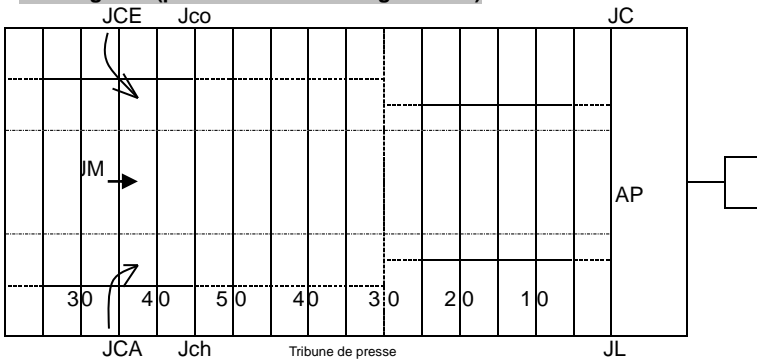


Après le coup de pied, les JCA et Jco entrent pour se positionner entre les Hmarks et les 9 yards et descendent le terrain prudemment avec le JM

Arbitrage à 7 (positions de CDP court)

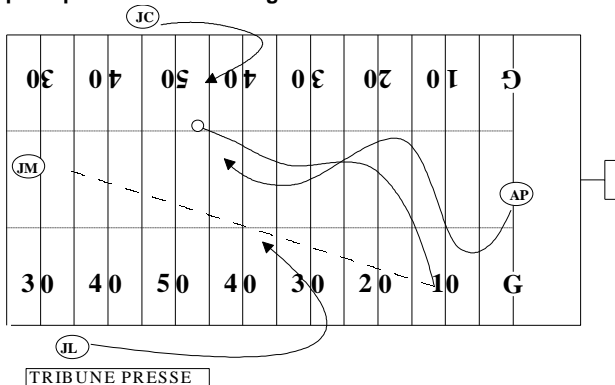


Arbitrage à 8 (positions de CDP long et court)



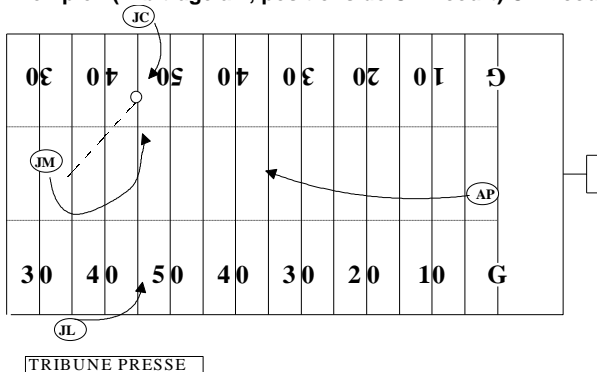
En arbitrage à 8, le JCE est positionné coté visiteur sur la ligne de retrait de l'équipe qui botte, le Jco est sur la ligne de retrait de l'équipe qui reçoit, l'AP est au milieu sur la ligne d'en-but. Après le coup de pied, les JCE et JCA entrent pour se positionner entre les Hmarks et les 9 yards et descendent le terrain prudemment avec le JM

Exemple : (Arbitrage à 4 positions de CDP court) CDP libre au fond côté tribune principale retourné en diagonale



Lorsque la balle est bottée (1), les arbitres sont en position. Lorsqu'elle est en vol, les arbitres commencent à se déplacer pour couvrir leurs zones de responsabilité. La balle redescend dans la zone de l'AP donc il observe les éventuels signaux d'arrêt de volée. Les autres arbitres observent les blocages effectués par et contre les joueurs qui descendent le terrain. L'AP observe la réception du CDP (2) et le coureur tant que celui-ci se trouve dans sa zone. Lorsque le coureur change de direction, les arbitres ajustent leur position pour encadrer l'action. Le JC et le JM observent les blocages de protection lors du retour jusqu'à ce que le coureur, lorsqu'il franchit la ligne des 30 yards, entre dans la zone de couverture du JC. A ce moment le JC prend la balle jusqu'à ce que le coureur soit plaqué, cependant que l'AP transfère son attention sur l'action autour du coureur. Le JL conserve une vue élargie du terrain.

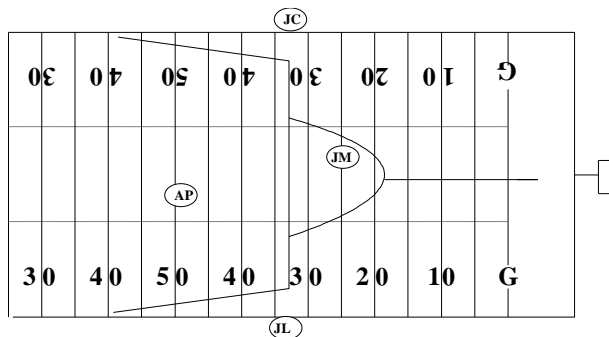
Exemple : (Arbitrage à 4, positions de CDP court) CDP court côté JC



Lorsque les arbitres voient que la balle a été bottée court (1), le JC, JM et le JL se déplacent tous afin d'être en position pour voir la balle et l'action autour. L'AP remonte le terrain et observe l'action périphérique. Lorsque le CDP est récupéré (2) le JC et JM se déplaceront au point de balle morte, en étant prêts à juger qui a la possession. L'AP et le JL continuent à surveiller l'action autour et à l'écart de la balle.

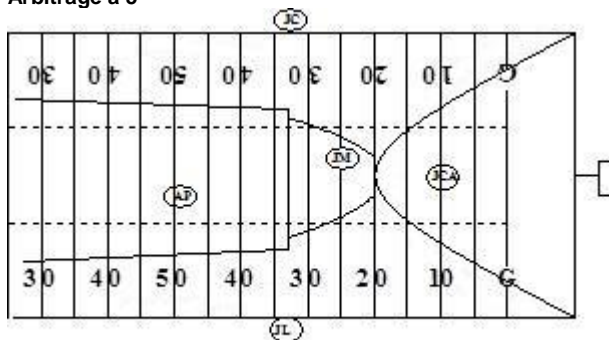
27.2 - Zones de responsabilité de base lors des tenus en mêlée

Arbitrage à 4



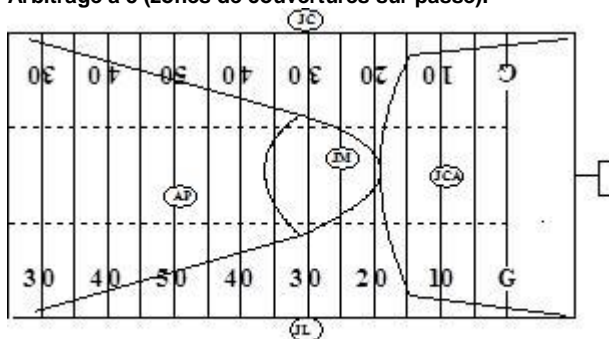
TRIBUNE PRESSE

Arbitrage à 5



TRIBUNE PRESSE

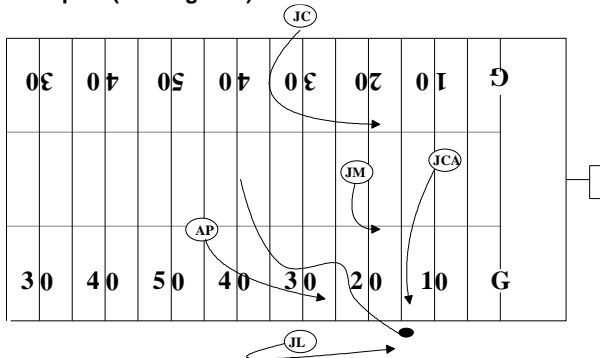
Arbitrage à 5 (zones de couvertures sur passe).



TRIBUNE PRESSE

Les arbitres ont une responsabilité première sur les receveurs qui sont dans leur zone de couverture. Mais, mise à part l'AP, ou le JM sur de longues passes, tous les arbitres doivent être capable d'avoir une responsabilité secondaire sur la zone où est la fin du jeu d'une passe avant.

Exemple : (arbitrage à 5) débordement côté JL



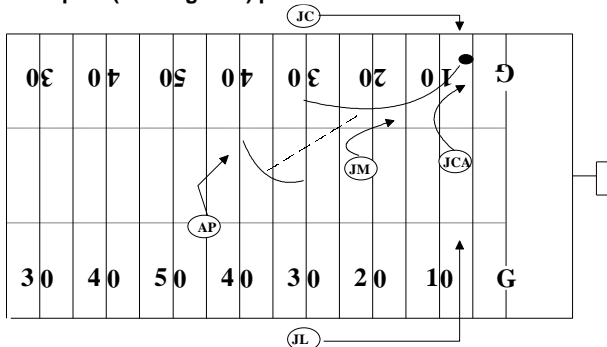
Au *snap* (1), les arbitres lisent leurs "clés" pour déterminer le type de jeu. Dès que le côté du terrain vers lequel le jeu s'effectue est identifié (2), le JL s'assure qu'il est suffisamment écarté et le JCA se déplace en travers du terrain pour observer les blocages devant. Le JM se tourne et observe le jeu de l'intérieur. Quand le coureur franchit la ZN (3), la responsabilité de sa surveillance passe de l'AP au JL. L'AP surveille alors les blocages autour du coureur pendant que le JL le suit le long de la ligne. Lorsque le coureur sort en touche (4), le JL marque le point de balle morte et observe l'action qui continue autour du coureur. L'AP et le JCA viennent rapidement à proximité pour aider à la couverture, le JCA pénétrant dans la zone d'équipe si nécessaire. Le JM descend le terrain et se place sur la ligne de remise en jeu au niveau du point de balle morte. Pendant l'action, le JC a pour responsabilité l'action au centre du terrain derrière l'AP et le JM.

Exemple : (arbitrage à 4) jeu à option.



L'AP conserve la couverture lorsque le QB court vers le côté JL (1) Le JL recule dans l'arrière champ offensif pour observer le joueur susceptible de recevoir la passe arrière (*pitch man*). Si la balle lui est lancée (2), l'AP surveille la suite de l'action contre le QB pendant que le JL prend le coureur et la balle. Si la balle n'est pas passée, le JL surveille le *pitch man* jusqu'à ce que le QB franchisse la ZN (3); alors le JL prendra en charge le QB. Le JC doit se placer de façon à pouvoir aider à juger si la passe était vers l'avant ou vers l'arrière. Le JM pendant tout le jeu observe l'action au point d'attaque et devant le coureur.

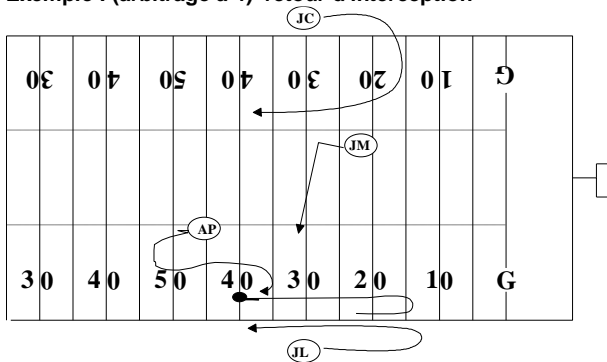
Exemple : (arbitrage à 5) passe côté JC.



TRIBUNE PRESSE

Lorsque le QB se recule dans sa protection (1), l'AP se recule de la même manière pour ne pas gêner, tout en surveillant les joueurs dans l'arrière champ. Le JM avance dans la ZN afin de pouvoir juger si la passe l'a franchi ou non. Les arbitres de touche descendent au-delà de la zone neutre pour être placés de façon à couvrir les receveurs. Le JCA recule afin de maintenir les receveurs potentiels entre lui et les arbitres de touche. Lorsque le QB lance sa passe (2), l'AP continue à le surveiller pour voir les éventuelles brutalités. Le JM pivote et observe la trajectoire de la passe afin de pouvoir juger si elle est réceptionnée ou ratée. Le JC et JCA surveillent également le receveur et ceux qui sont autour pour les contacts illégaux et autres fautes. Après que la passe est réussie, lorsque le coureur progresse, sa surveillance incombe au JC jusqu'à ce qu'il arrive au niveau du JCA. (3) Les autres arbitres observent l'action autour de la balle et l'AP "nettoie" l'action restant autour de la LDM. Lorsque le coureur est plaqué (4), le JC va au point de balle morte et le JCA l'aide à la couverture et à relayer la balle au point de remise en jeu.

Exemple : (arbitrage à 4) retour d'interception

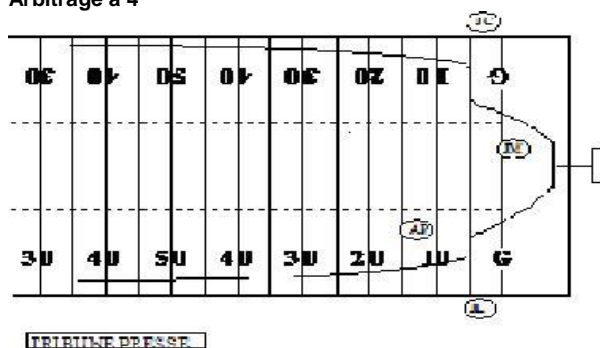


TRIBUNE PRESSE

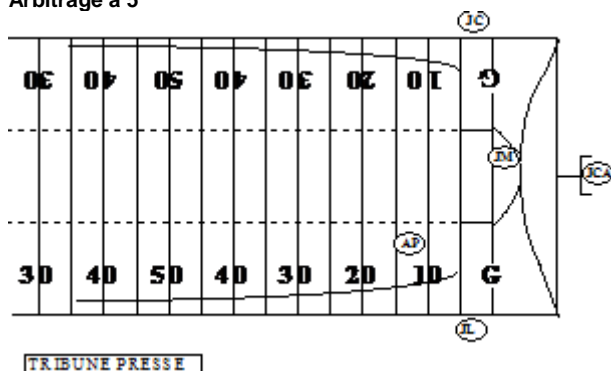
Lorsque les arbitres lisent "passe" (1), l'AP se recule pour s'écartier du passeur, le JM avance dans la ZN; les arbitres de touche descendent au-delà de la ZN et suivent les receveurs et défenseurs. Au moment où la passe est lancée (2), le JL et JC surveillent les contacts entre tous les receveurs éligibles de leur côté du terrain; lorsque la passe est en l'air, le JM pivote pour regarder le point où elle va retomber, et le JL, en ayant auparavant repéré le receveur le plus probable, surveille une éventuelle gêne de passe, etc. Quand la passe est interceptée par le *cornerback* (CB) (3), le JL a la responsabilité du coureur et le JM observe les blocages sur le retour (4). Quand le coureur est plaqué (6), l'AP "nettoie" l'action restant autour de la LDM. Lorsque le coureur est plaqué (4), le JL va au point de balle morte et l'AP l'aide à la couverture et à relayer la balle au point de remise en jeu. Pendant le retour, le JC observe l'action à l'écart de la balle.

27.3 - Zones de responsabilité de base lors des jeux à proximité de la ligne d'en-but

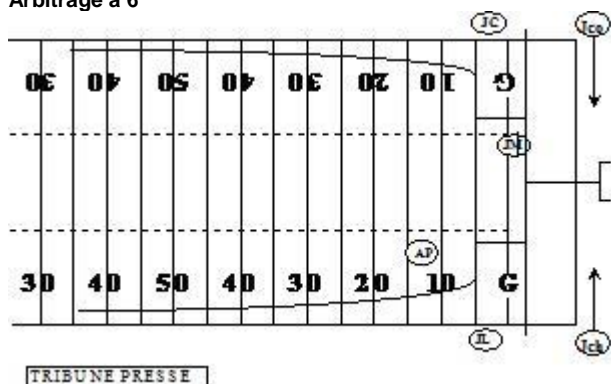
Arbitrage à 4



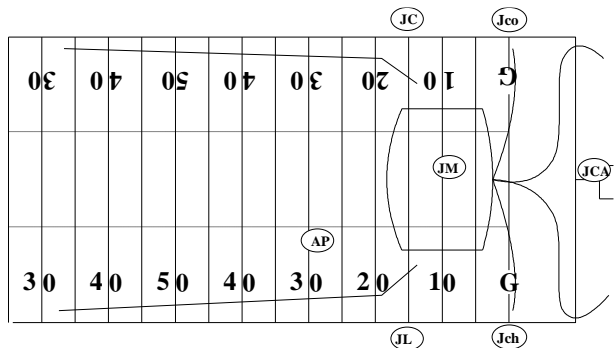
Arbitrage à 5



Arbitrage à 6

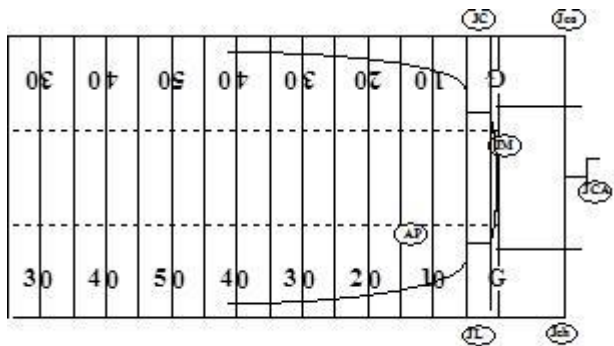


Arbitrage à 7 (balle entre la ligne des 5 (7 IFAF) & 20 yards)



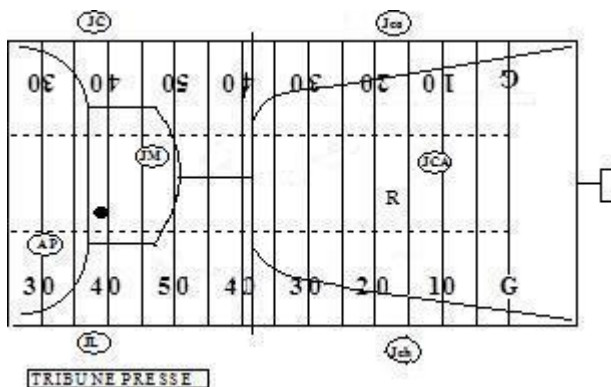
TRIBUNE PRESSE

Arbitrage à 7 (balle à moins de 5 yards de la LEB, (7 IFAF)

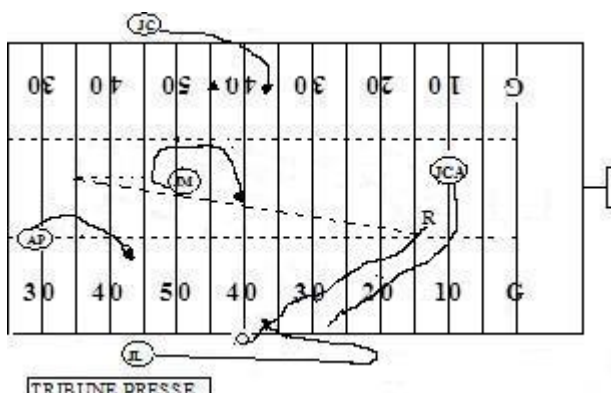


TRIBUNE PRESSE

Arbitrage à 7



Exemple : (arbitrage à 5) retour de *punt*

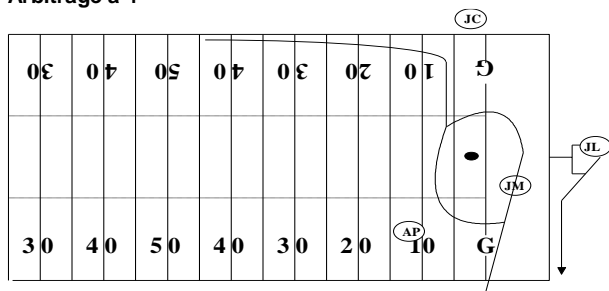


L'AP se concentre sur l'action dans l'arrière champ, en particulier sur le botteur après que la balle a été bottée (1). Lorsque la balle est bottée, le JL descend au-delà de la ZN 10 à 15 yards. Le JCA se place sur le côté du receveur afin de pouvoir observer la réception (2). Il a la responsabilité du coureur jusqu'à ce que celui-ci parvienne au niveau du JL (3). Le JL suit le coureur jusqu'à ce qu'il sorte en touche (4) avec l'AP et le JM qui surveillent l'action devant le coureur, le JCA observant les fautes éventuelles dans l'action qui continue derrière et autour du coureur. Le JC surveille les joueurs à l'écart de la balle. Le JL marquera le point de balle morte pendant que l'AP et le JCA aident à relayer la balle au JM (5) lorsque toute action a cessé.

27.5 - Zones de responsabilité de base lors de field goal ou transformation

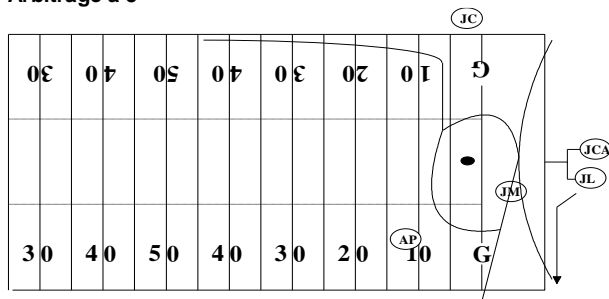
Les flèches indiquent la direction des arbitres si cela se transforme en jeu de passe ou de course.

Arbitrage à 4



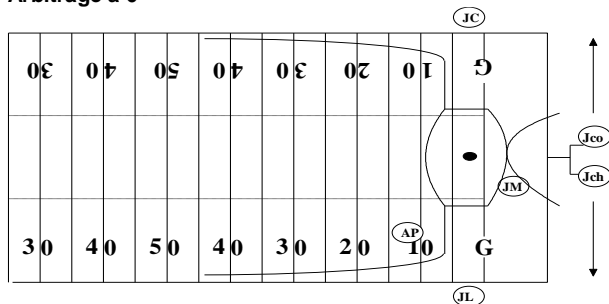
TRIBUNE PRESSE

Arbitrage à 5



L'AP sera placé coté JL afin de couvrir la zone en cas de course de ce coté.

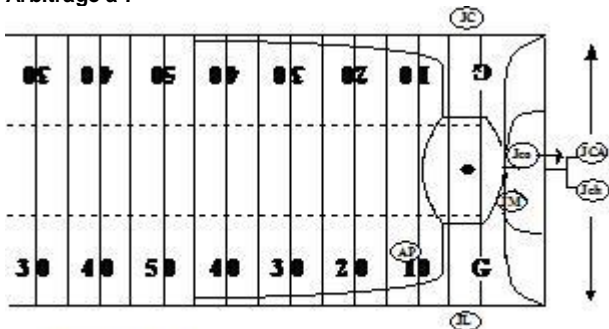
Arbitrage à 6



TRIBUNE PRESSE

L'AP sera placé face au botteur. Les JL et JC se positionneront sur la LDM dès le snap en cas de transformation à 2 points.

Arbitrage à 7



TRIBUNE PRESSE

En deçà des 5 yards :

L'AP sera placé face au botteur. Le Jco sera positionné en double juge de mêlée.

Les JL et JC se positionneront sur la LDM dès le snap en cas de transformation à 2 points.

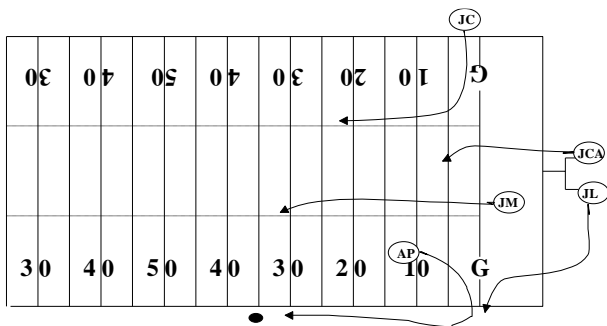
Au-delà des 5 yards :

Le Jco se positionnera sur la ligne d'en-but, LEB.

Arbitrage à 8

Le juge du Centre JCE, sera positionné côté opposé de l'AP.

Exemple : (arbitrage à 5) tentative de field goal contrée

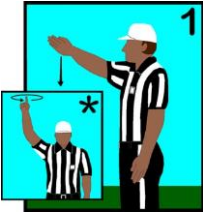


TRIBUNE PRESSE

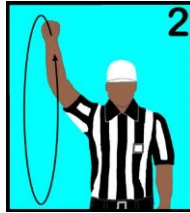
Le field goal est contré en deçà de la LDM (1). L'AP réagit aussitôt en se déplaçant vers la touche côté tribune de principale, en s'écartant de l'action autour de la balle. Le JM reste sur la LEB pour prendre toute décision la concernant et le JC fait de même pour la même raison. Le JL se déplace vers le piquet de coin pendant que le JCA remonte vers la ligne de fond. La balle est récupérée par la défense (2) et remontée. L'AP a pour responsabilité la couverture de la touche et surveille le coureur, pendant que le JM se déplace pour observer l'action autour du coureur. Pendant que les autres arbitres se déplacent pour surveiller l'action qui se poursuit à l'écart de la balle (3), l'AP suit le coureur le long de la touche jusqu'à ce qu'il soit poussé en touche (4). Le JM et JL doivent se placer de façon à observer l'action autour du coureur, même si c'est de loin. Le JC et le JCA observent les joueurs autour de la LDM d'origine.

28. – SIGNAUX D'ARBITRAGE OFFICIELS

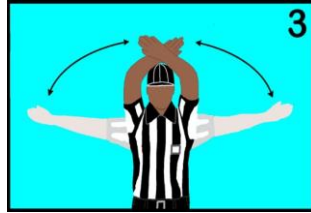
28.1 – Signaux Officiels



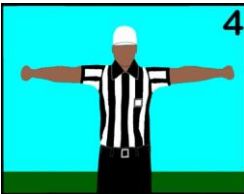
1
Balle prête à jouer
* Tenu hors temps
Ready for play
*Untimed down



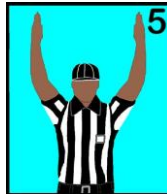
2
Démarrage du temps
Start the clock



3
Arrêt du temps
Stop the clock



4
Temps mort TV/radio
TV/Radio time out



5
"Touchdown"/"Field goal"
Touchdown/Field goal



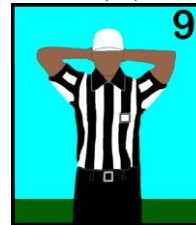
6
"Safety"
Safety



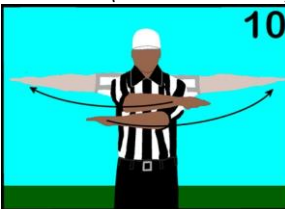
7
Faute de balle morte
"Touchback" (de droite à gauche)
Dead ball foul
Touchback (move side to side)



8
Premier tenu
First down



9
Perte de tenu
Loss of down



10
Passe incomplète/Transformation ou
"field goal" raté/Pénalité déclinée/
Option du tirage au sort reportée
Incomplete pass/Unsuccessfull try or field
Goal/Penalty declined/Coin toss option deferred



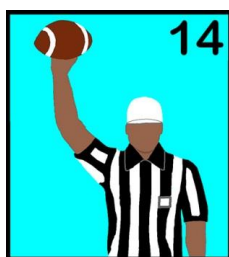
11
Toucher légal
Legal touching



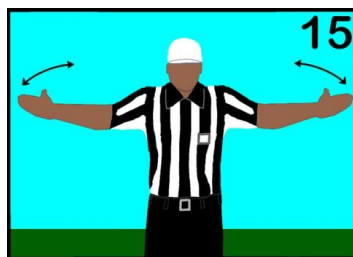
12
Coup de sifflet intempestif
Inadvertant whistle



13
Faute annulée
Disregard flag



14
Fin de période
End of period



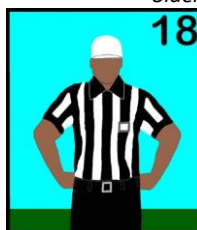
15
Avertissement au banc de touche
Sideline warning



16
Toucher illégal
Illegal touching



17
Passe inattrapable
Uncatchable pass



18
Dépassement B/
Dépassement A ou B
sur coup de pied libre
*Offside B/Offside A or B
On kickoff*



19
Faux-départ/Formation
illégal/Empiètement A
*False start/
Illegal formation/
Encroachment A*



20
Mouvement illégal (1 main)
Permutation illégale (2 mains)
*Illegal motion (1 hand)
Illegal shift (2 hands)*



21
Retard de jeu
Delay of game



22
Infraction aux règles
de remplacement
Substitution infraction



23
Violation des règles
sur l'équipement
Equipment violation



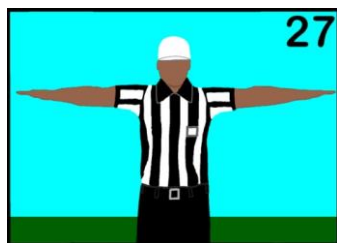
24
Viser
Targeting



25
Placage au col
Horse-collar



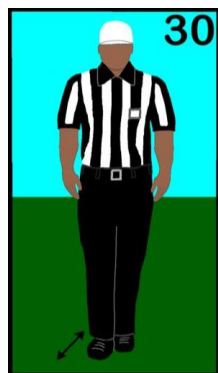
26
Mains dans le visage
Hands to the face



Conduite non sportive
Unsportmanlike conduct



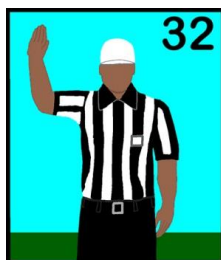
Gêne sur la touche (face à la tribune principale)
Sideline interference (face press box)



Heurter ou brutaliser le botteur - le placeur pied
Running into or roughing the kicker or the holder for kicking follow point toward foot)



Rabattre/Botter la balle illégalement (pour botter pointer ensuite le pied)
Illegal batting/kicking for kicking follow point toward foot)



Arrêt de volée illégal
Illegal fair catch



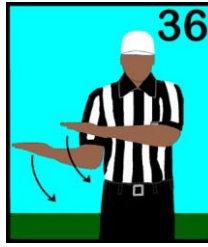
Gêne de passe/ Gêne sur réception de coup de pied
Pass/Kick catch interference



Brutalité sur le passeur
Roughing the passer



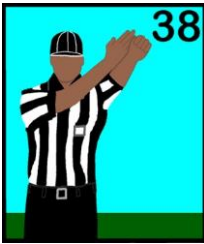
35
Passe/Transmission avant illégale
(face à la tribune principale)
*Illégal pass/forward handling
(face press box)*



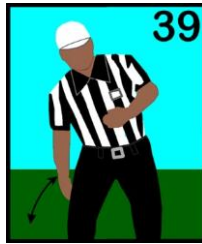
36
Rejet intentionnel
Intentional grounding



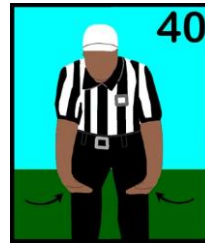
37
Joueur inéligible au-delà
de la zone neutre
Ineligible downfield on pass



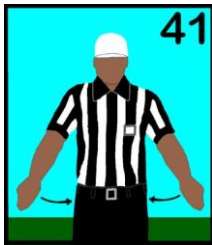
38
Faute personnelle
Personal foul



39
Fauchage
Clipping



40
Blocage sous la ceinture/Blocage illégal
Block below the waist / Illegal block



41
Blocage en tenaille
Chop block



42
Saisie/Obstruction/
Usage illégal des mains ou des bras
*Holding/Obstruction
Illegal use of the hands or arms*



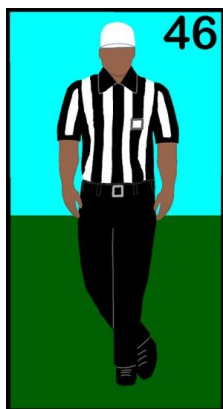
43
Blocage dans le dos
Illegal block in the back



Aide au coureur
Obstruction combinée
*Helping the runner
Interlocked blocking*



Saisie de la grille/d'une
ouverture du casque
*Grasping of face mask/
helmet opening*



Croche-pied
Tripping



Expulsion
Disqualification

28.2 – Signaux Supplémentaires Officiels

Les signaux officiels de football (S1 à S47) sont décrits dans le règlement, mais en pratique, les arbitres y ajoutent leurs propres signaux ou ceux inventés par d'autres personnes afin de faciliter la communication dans des situations où la communication verbale est soit impossible soit non souhaitable.

Tous les signaux sont des moyens de communiquer visuellement un message. La source du message est l'arbitre qui donne le signal. La destination du message peut être, selon les cas, les autres arbitres, les joueurs, les entraîneurs ou les spectateurs. Les signaux visuels peuvent être utilisés lorsque la distance ou le bruit ne permet pas d'entendre des signaux sonores ou lorsqu'un tel signal n'est pas approprié.

N°	MESSAGE	SIGNAL
SUP 1	Le joueur de A le plus proche de moi n'est pas sur la ligne de mêlée	Bras tendu main ouverte pointée vers l'arrière champ offensif
SUP 2	Le joueur le plus proche de moi est sur la ligne de mêlée	Bras tendu main ouverte pointée devant moi
SUP 3	L'équipe que je dois compter a 11 joueurs sur le terrain ; Idem en fonction des autres catégories.	Poing fermé et bras tendu au-dessus de l'épaule (avec pouce levé éventuellement)
SUP 4	L'équipe que je dois compter à plus de 11 joueurs sur le terrain	Agiter ou poser la main sur la tête
SUP 5	La dernière passe dans l'arrière champ était une passe arrière	Lancer le poing dans l'arrière champ
SUP 6	L'équipe A a plus de 10 yards à parcourir pour gagner un nouveau 1er tenu	Agiter les 2 index discrètement à hauteur de la poitrine
SUP 7	L'équipe A a moins de 5 yards à parcourir pour gagner un nouveau 1er tenu	Main ouverte posé sur le côté gauche de la poitrine
SUP 8	Le temps s'arrête après le prochain jeu	Bras en croix devant la poitrine
SUP 9	L'équipe A tente un CDP placé	Former le signe Λ avec les mains, les doigts se touchant
SUP 10	L'équipe A tente le 1er tenu au 4 ^{ème} (pas de dégagement ou de tentative de CDP placé)	Mouliner les mains au-dessus de la tête
SUP 11	Le temps démarre au <i>snap</i>	Claquer les doigts
SUP 12	Le temps démarre à la balle prête à jouer ou est en train de tourner	Mouvement circulaire du doigt à partir du poignet
SUP 13	La passe est complétée.	Mouvements des bras, poings fermés, vers la poitrine.
SUP 14	La balle a été réceptionnée en touche (passe ratée)	Lancer les bras côté touche en "balayage"
SUP 15	La tentative de Field Goal est ratée (à côté)	Lancer les bras côté touche en "balayage", comme SUP14
SUP 16	Indique-moi le point de sortie en touche	Lever la main en se déplaçant
SUP 17	Remonte la touche vers moi	Faire signe avec la main "viens vers moi"
SUP 18	Descends la touche en t'écartant de moi	Indiquer "recule" avec la main paume tournée vers l'extérieur
SUP 19	Stop, tu es au point de sortie en touche	Faire le signe "couper" de haut en bas
SUP 20	Avancez l'horloge du stade (elle est en retard par rapport au chrono officiel)	Signal S2 jusqu'à ce que l'horloge soit sur le bon décompte, puis signal S3 pour signaler que c'est bon
SUP 21	Retardez l'horloge du stade (elle est en avance par rapport au chrono officiel)	Signal S21 de retard jusqu'au temps correct puis signal S2 pour redémarrer quand le chronométrateur terrain a repris sa position

SUP 22	Arrêter l'horloge du stade	Faire le signal de passe incomplète
SUP 23	Information pour genou au sol vers la fin du match	Lever le genou et taper dessus avec la main
SUP 24	L'équipe que je dois compter à moins de 11 joueurs sur le terrain. Idem en fonction des autres catégories.	Poing fermé avec pouce pointé vers le bas ou main ouverte, à hauteur de la hanche, et bras tendu.
SUP 25	Je pense que les conditions pour un TD sont réunies	Poings fermés avec pouces vers le haut sur le devant de la poitrine
SUP 26	Le receveur a touché la balle dans le terrain mais n'en avait pas la possession avant de sortir en touche	Bouger les bras alternativement (paumes vers le haut) devant la poitrine
SUP 27	Mauvais numéro sur le poteau indicateur	Signal S17 (passe non attrapable) avant le snap
SUP 28	J'ai la responsabilité du retourneur	Pointer la zone d'en-but de l'équipe qui reçoit
SUP 29	Remettre l'horloge sur 25"	Pomper avec un bras vers le ciel en regardant la tribune principale
SUP 30	Remettre l'horloge sur 40"	Pomper avec les 2 bras vers le ciel en regardant la tribune principale
SUP 31	4 ^{ème} tenu et risque de fumble à venir	Moulinette des bras devant soi et Bean bag à la main
SUP 32	Le nez de la balle est sur la ligne de yardage	Tapoter le nez avec le doigt
SUP 33	Le milieu de la balle est entre 2 lignes de yardage	Tapoter la boucle de la ceinture avec les doigts
SUP 34	L'arrière de la balle est sur la ligne de yardage	Tapoter la hanche avec les doigts
SUP 35	L'équipe A a gagné un 1 ^{er} tenu	Pointer la zone d'en-but de B avec l'index devant la poitrine
SUP 36	L'équipe d'attaque est en train de faire une substitution tardive	Les bras écartés avec les poings fermés
SUP 37	L'équipe veut un retrait de 10 secondes	Tapoter la montre et pointer le sol
SUP 38	L'équipe ne veut pas du retrait de 10 secondes	Tapoter la montre et faire le signal S10
SUP 39	Rappeler au JM d'aller chercher la balle dans les 2 dernières minutes	Faire un U avec les poings fermés
SUP 40	Donner moi le temps restant dans le quart temps	Tapoter la montre ou le poignet
SUP 41	Donner moi le temps restant lorsque moins d'1 minute à jouer	Pointer les 2 index vers le sol
SUP 42	La balle ou le porteur de balle n'a pas franchi la ZN	Pointer le sol vers le côté de la ZN ; derrière si non franchi, devant si franchi
SUP 43	La pénalité donne-t-elle un 1 ^{er} tenu ?	Main ouverte doigts tendus sur le haut de la poitrine
SUP 44	Le jeu précédent est en revue vidéo	Faire un rectangle devant soi avec les 2 index

Les signaux Sup 11 et Sup 12 sont pour la communication entre l'AP et l'arbitre ou l'opérateur.

Les signaux Sup 16 à Sup 19 sont pour la communication pour les coups de pieds en touche.

Les signaux Sup 20 à Sup 22 sont pour la communication avec les personnes en charge des horloges.

Les signaux Sup 2 et Sup 7 ne sont pas utilisés en IFAF.

Les signaux Sup 7 et Sup 43 sont similaires, mais leur utilité n'est pas la même : Sup 7 avant le snap et Sup 43 à la fin du jeu.

29. – ABREVIATIONS DES PENALITES

29.1 – PAR CODE

APS Altering playing surface	Altérer la surface de jeu
ATR Assisting the runner	Aide au coureur
BAT Illegal batting	Balle rabattue illégalement
DEH Holding, defense	Saisie défensive
DOD Delay of game, defense	Délai de jeu défensif
DOF Offside, defense	Hors-jeu défensif
DOG Delay of game, offense	Délai de jeu offensif
DPI Pass interference, defense	Passe interférence défensive
DSH Delay of game, start of half	Délai de jeu, début d'une mi-temps
DSQ Disqualification	Disqualification
ENC Encroachment (offense)	Dépassement offensif
EQV Equipment violation	Violation équipement obligatoire
FGT Fighting	Bagarre
FST False start	Faux départ
IBB Illegal block in the back	Blocage dans le dos
IBK Illegal block during kick	Blocage illegal pendant un coup de pied
IBP Illegal backward pass	Passe arrière illégale
IDP Ineligible downfield on pass	Joueur inéligible au-delà de la zone neutre
IFD Illegal formation, défense	Formation illégal défense
IFH Illegal forward handing	Transmission vers l'avant illégale
IFK Illegal free kick formation	Formation illégale sur coup de pied libre
IFP Illegal forward pass	Passe avant illégale
IKB Illegally kicking ball	Botter illégalement la balle
ILF Illegal formation	Formation illégale
ILM Illegal motion	Mouvement illégal
ILP Illegal participation	Participation illégale
ING Intentional grounding	Rejet intentionnel
IPR Illegal procedure	Procédure illégale
ISH Illegal shift	Permutation illégale
ISP Illegal snap	Snap illégal
ITP Illegal touching of a forward pass	Balle touchée illégalement sur passe avant
IUH Illégal use of hands	Usage illégal des mains
IWK Illégal wedge on kick off	Mur illégal sur coup de pied libre
KCI Kickcatch interference	Gêne sur réception de coup de pied
KIK Illegal kick	Balle bottée illégale
KOB Free kick out of bounds	Coup de pied libre en touche
OBK Out of bounds during kick	En dehors des limites pendant un coup de pied
OFH Holding offense	Saisie offensive
OFK Offside, free kick	Hors-jeu sur coup de pied libre
OPI Pass interference, offense	Passe interférence offensive
PF/BBW Personal foul, blocking below the waist	Faute personnelle blocage sous la ceinture
PF/BOB Personal foul, blocking out of bounds	Faute personnelle blocage hors limites
PF/BTH Personal foul, blow to the head	Faute personnelle coup porté à la tête
PF/CHB Personal foul, chop block	Faute personnelle blocage en tenaille
PF/CLP Personal foul, clipping	Faute personnelle fauchage
PF/FMM Personal foul, face mask	Faute personnelle saisie de la grille
PF/HCT Personal foul, horse collar tackle	Faute personnelle saisie au col
PF/HDR Personal foul, hit on defenseless receiver	Faute personnelle coup sur joueur sans défense

PF/HTF Personal foul, hands to the face	Faute personnelle contact continu sur la face du casque
PF/HUR Personal foul, hurdling	Faute personnelle franchissement
PF/ICS Personal foul, illegal contact with snapper	Faute personnelle contact avec le snappeur
PF/LEA Personal foul, leaping	Faute personnelle sauter par-dessus un joueur
PF/LHP Personal foul, late hit/piling on	Faute personnelle coup tardif/ empilage
PF/LTO Personal foul, late hit out of bounds	Faute personnelle coup en dehors des limites
PF/OTH Personal foul, other	Faute personnelle autres
PF/RFK Personal foul, roughing free kicker	FP brutalité sur le botteur d'un CDP libre
PF/RTH Personal foul, roughing the holder	FP brutalité sur le placeur
PF/RTK Personal foul, roughing the kicker	FP brutalité sur le botteur
PF/RTP Personal foul, roughing the passer	Faute personnelle brutalité sur le passeur
PF/SKE Personal foul, striking/kneeing/elbowing	Faute personnelle frapper, coup de genou, coup avec le coude
PF/TGT Personal foul, targeting	Faute personnel, viser avec le casque
PF/TRP Personal foul, tripping	Faute personnelle croche pied
PF/UNR Personal foul, other unnecessary roughness	Faute personnelle brutalité non nécessaire
RNH Running into the holder	Heurter le placeur
RNK Running into the kicker	Heurter le botteur
SLI Sideline interference, 5 yards	Gène sur la touche 5 yards
SLM Sideline interference, 15 yards	Gène sur la touche 15 yards
SUB Illegal substitution	Substitution illégale
UC/ABL Unsportsmanlike act, abusive language	Conduite non sportive, langage abusif
UC/BCH Unsportsmanlike act, bench	Conduite non sportive zone d'équipe
UC/DEA Unsportsmanlike act, delayed/excessive act	Conduite non sportive acte retardé excessif
UC/FCO Forcibly contacting an official	Contacter un arbitre
UC/RHT Unsportsmanlike act, removal of helmet	Conduite non sportive retirer son casque
UC/SBR Uns...like act, simulating being roughed	Conduite non sportive simuler avoir été brutalisé
UC/STB Unsportsmanlike act, spiking/throwing ball	Conduite non sportive jeter la balle au sol
UC/TAU Unsportsmanlike act, taunting/baiting	Conduite non sportive insulter chambrer
UC/UNS Unsportsmanlike act, other	Conduite non sportive, autre
UFA Unfair acts	Actes déloyaux
UFT Unfair tactics	Tactique déloyale

29.1 – PAR FAUTE

APS Altering playing surface	Altérer la surface de jeu
ATR Assisting the runner	AAC Aide au coureur
DOD Delay of game, defense	DOD Délai de jeu défensif
DOG Delay of game, offense	DOG Délai de jeu offensif
DSH Delay of game, start of half	Délai de jeu, début d'une mi-temps
DSQ Disqualification	EXP Expulsion
ENC Encroachment (offense)	ENC Dépassement offensif
EQV Equipment violation	EQV Violation sur les équipements
FST False start	FD Faux départ
FGT Fighting	FPB Bagarre
UC/FCO Forcibly contacting an official	FP/CA Contacter un arbitre
KOB Free kick out of bounds	KCO Coup de pied libre en touche
DEH Holding, defense	DH Saisie défensive
OFH Holding, offense	OH saisie offensive
IBP Illegal backward pass	IBP passe arrière illégale
BAT Illegal batting	BAT Balle rabattue illégalement

IBK Illegal block during kick	Blocage illegal pendant un coup de pied
IBB Illegal block in the back	BDD Blocage dans le dos
ILF Illegal formation	FIL Formation illégale
IFD Illegal formation defense	FID Formation illégale défense
IFH Illegal forward handing	TAI Transmission vers l'avant illégale
IFP Illegal forward pass	PAI Passe avant illégale
IFK Illegal free kick formation	FIC Formation illégale coup de pied libre
KIK Illegal kick	KCO Coup de pied illégal
IKB Illegally kicking ball	BBI Balle bottée illégalement
ILM Illegal motion	MIL Mouvement illégal
ILP Illegal participation	PAR Participation illégale
IPR Illegal procedure	Procédure illégale
ISH Illegal shift	MIL Permutation illégale
ISP Illegal snap	SNI Snap illégal
SUB Illegal substitution	Substitution illégale
ITP Illegal touching of a forward pass	PAI Passe avant touchée illégalement
IUH Illegal use of hands	UIM Usage illégal des mains
IWK Illegal wedge on kick off	MIK Mur illégal sur coup de pied libre
IDP Ineligible downfield on pass	IDP Joueur inéligible au-delà de la zone neutre
ING Intentional grounding	PAI Rejet intentionnel
KCI Kickcatch interference	KCI gêne sur réception de coup de pied
DOF Offside, defense	DOF hors-jeu défensif
OFK Offside, kicking team	DOF hors-jeu lors d'un coup de pied libre
OBK Out of bounds during kick	En dehors des limites pendant un coup de
DPI Pass interference, defense	DPI Gêne de passé défensive
OPI Pass interference, offense	OPI Gêne de passé offensive
PF/BBW Personal foul, blocking below the waist	BSC Blocage sous la ceinture
PF/BOB Personal foul, blocking out of bounds	BHL Blocage hors limite
PF/BTH Personal foul, blow to the head	CPT Coup porté à la tête
PF/CHB Personal foul, chop block	CHB Blocage en tenaille
PF/CLP Personal foul, clipping	CLP Fauchage
PF/FMM Personal foul, face mask	FMM Saisie de la grille
PF/HTF Personal foul, hands to the face	CFC Contact continu sur la face du casque
PF/HDR Personal foul, hit on defenceless receiver	BSD Brutalité sur un joueur sans défense
PF/HCT Personal foul, horse collar tackle	SAC Saisie au col
PF/HUR Personal foul, hurdling	SAD Sauter par-dessus un adversaire
PF/ICS Personal foul, illegal contact with snapper	CSN Contacter le snappeur lors d'un CDP de mêlée
PF/LTO Personal foul, late hit out of bounds	BET Brutaliser un adversaire en touche
PF/LHP Personal foul, late hit/piling on	CRE Coup retardé/ empilage
PF/LEA Personal foul, leaping	SDJ Sauter par-dessus un joueur
PF/OTH Personal foul, other	Faute personnelle autres
PF/RFK Personal foul, roughing free kicker	FP brutalité sur le botteur d'un CDP libre
PF/RTH Personal foul, roughing the holder	FP brutalité sur le placeur
PF/RTK Personal foul, roughing the kicker	FP brutalité sur le botteur
PF/RTP Personal foul, roughing the passer	Faute personnelle brutalité sur le passeur
PF/SKE Personal foul, striking/kneeing/elbowing	Faute personnelle frapper, coup de genou, coup avec le coude
PF/TGT Personal foul, targeting	Faute personnelle, viser avec le casque
PF/TRP Personal foul, tripping	TRP Croche pied
PF/UNR Personal foul, other unnecessary roughness	VNN Violence non nécessaire
RNH Running into the holder	Heurter le placeur
RNK Running into the kicker	Heurter le botteur
SLI Sideline interference, 5 yards	GTO Gêne sur la touche 5 yards

SLM Sideline interference, 15 yards	ITO Interférence sur la touche 15 yards
UFA Unfair acts	Actes déloyaux
UFT Unfair tactics	TD Tactiques déloyales
UC/ABL Unsportsmanlike act, abusive language	Conduite non sportive, langage abusif
UC/BCH Unsportsmanlike act, bench	Conduite non sportive zone d'équipe
UC/DEA Unsportsmanlike act, delayed/excessive act excessif	Conduite non sportive acte retardé
UC/UNS Unsportsmanlike act, other	Conduite non sportive Autre
UC/RHT Unsportsmanlike act, removal of helmet	CNS/RSC Retirer son casque
UC/SBR Uns...like act, simulating being roughed	Conduite non sportive simuler avoir été brutalisé
UC/STB Unsportsmanlike act, spiking/throwing ball	CNS/JBS Jeter la balle au sol
UC/TAU Unsportsmanlike act, taunting/baiting	CNS/PR Pointer, manquer de respect, inciter, chambrier