

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

|       |   |   |
|-------|---|---|
| 1     | Objectif.....   | 2 |
| 2     | Coordonnées de la Ligue Francilienne de Football Américain (LFFA).....              | 2 |
| 3     | Documents de référence .....  | 2 |
| 4     | Documents à renvoyer après un match.....  | 2 |
| 5     | Prime & délais d'envoi (extrait du Règlement intérieur CRA IDF) .....               | 3 |
| 6     | Nombre de joueurs par championnat et par catégorie.....                             | 3 |
| 7     | Jeu à 7 U16.....  | 4 |
| 8     | Jeu à 9 .....   | 5 |
| 8.1   | Ce que dit la règle .....   | 5 |
| 8.2   | Précisions .....  | 7 |
| 8.2.1 | Règle 2.2.6 (page 197) : placage (rappel car pas de changement) .....               | 7 |
| 8.2.2 | Règle 3.2.1 (page 197) : temps de jeu.....  | 7 |
| 8.2.3 | Règle 7.2 (page 198) : restrictions défensives .....                                | 8 |
| 8.2.4 | Règle 9.1.6 (page 198) : bloc sous la ceinture (rappel car pas de changement) ..... | 8 |
| 8.2.5 | Règle 9.1.16 (page 198 et 199) : coups de pied.....                                 | 8 |
| 9     | Mercy rule.....   | 9 |

| Date       | Action  | Auteur                             |
|------------|---|------------------------------------|
| 09/10/2017 | Création  | Alexandre Roger                    |
| 05/12/2017 | Mise à jour Règles jeux à 9 & prime + délai     | Alexandre Roger                    |
| 05/12/2017 | Nombre de joueurs par catégorie                 | Jean-Yves Carton                   |
| 06/12/2017 | Précision rapport de fautes                     | Alexandre Roger                    |
| 30/01/2018 | Précisions U16 jeu à 7                          | Jean-Yves Carton & Alexandre Roger |
| 04/02/2018 | Directives DTN Mercy rule + correction lien U16 | Alexandre Roger                    |
| 03/09/2018 | Mise à jour nouvelle saison                     | Alexandre Roger                    |

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## 1 Objectif

Ce document a pour but d'aider l'arbitre dans ses tâches d'avant et d'après-match.

Il sera remis à jour très régulièrement afin d'être le plus complet possible tout au long de la saison.

## 2 Coordonnées de la Ligue Francilienne de Football Américain (LFFA)

Adresse postale : 10 rue Pierre Brossolette- 92600 Asnières-sur-Seine

Tél : 01 47 90 43 62

Email : [l2fa@l2fa.fr](mailto:l2fa@l2fa.fr) ou [jyc@l2fa.fr](mailto:jyc@l2fa.fr)

## 3 Documents de référence

### Liens à mettre à jour avec les bonnes versions

Vous trouverez ci-dessous les documents et les liens qui servent de base à l'arbitre.

- [Règles](#) sur le site de la LFFA (*actuellement 2017-2018*)
- [Mécaniques](#) sur le site de la LFFA (*actuellement 2017-2018*)
- [Mécaniques rapides](#) sur le site de la LFFA (*actuellement 2017-2018*)
- [Guide de l'AP](#) sur le site de la LFFA (*actuellement 2017-2018*)
- [Fiches reflexes](#) sur quelques thèmes récurrents : gestion d'équipe, gestion administrative, conférence d'avant-match
- [Partie fédérale sur les compétitions de football américain](#)
- [Partie fédérale sur l'arbitrage](#)
- [Lien vers le site de la LFFA](#)
- [Lien vers le calendrier LFFA](#)
- Documents DTN
  - [Document DTN sur les catégories Jeune U16](#)
  - [Document DTN U16, jeu à 7](#)
  - [Document DTN sur les catégories Jeune U19](#)
  - [Document DTN sur la pratique féminine](#)

## 4 Documents à renvoyer après un match

- OBLIGATOIRE
  - Feuille de match
  - Feuilles de licenciés
  - Chèques des 2 clubs ou indiquer qu'un des clubs a effectué un virement
- EN FONCTION DES CIRCONSTANCES
  - Rapport d'incident, de jeu ou administratif
  - Rapport de fautes format papier (phases finales ou finales régionales)
  - Chèque en cas de réclamation (rappeler au club qu'il est conseillé de fournir le chèque pour un traitement rapide)

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## 5 Prime & délais d'envoi (extrait du Règlement intérieur CRA IDF)

La prime de match a été réévaluée à 75 euros pour l'AP et se décompose comme suit :

- Prime fixe de match : 30 euros
- Transport (-100km AR) : 10 euros
- Envoi du scan de la feuille de match avant 12h le 1er jour ouvré suivant le match à [jyc@l2fa.fr](mailto:jyc@l2fa.fr) et à la vie sportive fédérale [viesportive@fffa.org](mailto:viesportive@fffa.org) : 15 euros
- Envoi par courrier de tous les documents administratifs, réceptionnés au maximum 15 jours suivant le match à l'adresse suivante LFFA 10 rue Pierre - Brossolette 92600 Asnières-sur-Seine : 10 euros
- Mail aux AP franciliens : 10 euros

Pour les autres arbitres LFFA mandatés par la ligue, le défraiement se monte à 40 euros.

## 6 Nombre de joueurs par championnat et par catégorie

| Championnat/catégorie         | Nombre de joueurs (Mini-Maxi) |
|-------------------------------|-------------------------------|
| Casque d'argent - D3 - Senior | 22-60                         |
| U19 à 11                      | 20-60                         |
| Régional Senior à 11          | 22-60                         |
| Régional Senior à 9           | 16-45                         |
| Féminines Senior à 9          | 16-45                         |
| Régional U19 à 9              | 16-30                         |
| Régional U19 à 7              | 14-30                         |
| Régional U16 à 9              | 14-45                         |
| Régional U16 à 7              | 10-45                         |

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## 7 Jeu à 7 U16

La DTN a envoyé une directive sur les unités spéciales (voir lien fédéral plus haut).

### Précisions Règlementaire

Les règles de jeu à 7vs7 sont fournies dans le document « Directives 2017-2018 DTN CFA U12-U14 ». Cependant comme il s'agit de la catégorie U16, les plaquages sont autorisés.

Concernant les UNITES SPECIALES :

#### - KICK OFF / KICK OFF RETURN :

L'engagement est donné depuis la ligne des 30 yards.

L'équipe qui retourne le coup de pied peut déployer un schéma de retour, en utilisant des blocks. L'équipe qui donne le coup de pied est autorisée à plaquer le porteur de balle.

- Le « **ON-SIDE KICK** » est interdit.

#### - PUNT :

Pour l'attaque seul le snaper et le punter sont autorisés sur le terrain, la défense peut disposer deux retourneurs, les autres joueurs doivent sortir du terrain.

Le but est d'apprendre aux jeunes les techniques relatives au punt. Le punter s'aligne donc à la distance qu'il souhaite du snaper, il réceptionne la balle et effectue son punt dans la direction qu'il souhaite.

Si le snap est au-dessus du punter on rejoue le down au point précédent. Un des retourneurs effectue un « fair catch ». Le jeu reprendra de cet endroit.

Si à la réception se produit un « muff » vers l'avant la balle sera remise en jeu à l'endroit où le retourneur a touché le ballon initialement.

Si à la réception se produit un « muff » vers l'arrière la balle sera remise en jeu à l'endroit où le retourneur arrête finalement le ballon.

Si la balle est arrêtée dans la end zone ou entre la end zone et la ligne des 20 yards, la remise en jeu s'effectuera sur la ligne des 20 yards.

#### - FIELD GOAL :

Le Field Goal est autorisé, sous la même forme que pour le punt.

Seul le snaper, le holder et le kicker sont autorisés sur le terrain. Le but est d'apprendre aux jeunes les techniques relatives au field goal.

Si le snap est au-dessus du holder, on rejoue le field goal au point précédent.

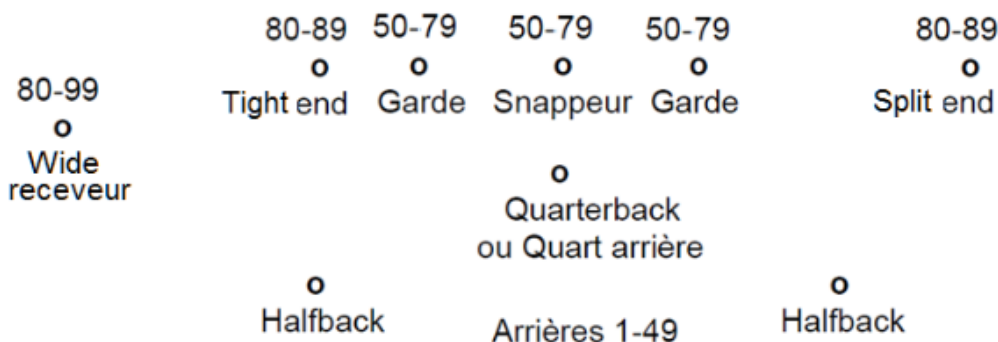
# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## 8 Jeu à 9

Voici les catégories concernées : U16, U19 à 9, Challenge féminin et Challenge masculin

### 8.1 Ce que dit la règle

#### ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9



#### Règle 2.16.4.c :

c. Un support est un ustensile qui surélève la balle afin de la botter. Si un support est utilisé, il ne doit pas élever la base de la balle de plus de 2,54 cm au dessus du sol (D.H.2.16.4.I).

**Exception : lors des compétitions U16 et U14/U12, le support ne doit pas élever la base de la balle de plus de 2.54 cm au-dessus du sol.**

#### Règle 2.26 :

Plaquer consiste à saisir ou à encercler un adversaire avec la (les) main(s) ou le(s) bras (**Exception : lors des compétitions U16 et U14/U12, le plaquage doit être initié au-dessus de la ceinture**). Explication : le but de cette restriction est de prohiber les placages casque en avant pour "cutter" le porteur de balle. **La cuillère n'est pas considérée comme un plaquage et est autorisée sur le porteur de balle.**

#### Règle 3.2.1 :

Le temps de jeu en fonction des catégories est

4 X 12 minutes (temps décompté) en senior

4 X 12 minutes (temps décompté) en U19

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

4 X 15 mn (temps continu) en U14/U12, avec 5 jeux dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps

Lorsque le décompte en temps continu est utilisé, l'horloge de match sera arrêtée seulement lors des temps mort d'équipe et lors de blessures.

La règle des 5 jeux (*exception* : 3.2.3) est appliquée à 2 minutes de la fin de chaque mi-temps pour les rencontres en temps continu.

**Définition des 5 jeux :** Lorsqu'il ne reste que 2 minutes dans chaque mi-temps, 5 actions de balle vivante (**au total**) seulement sont jouées (**Exception** : Règle 3.2.3). Les 5 jeux comprennent les coups de pieds de remise en jeu et leur retour, et tout jeu devant être rejoué suite à des fautes de balle vivante appelées.

En cas de faute de balle morte, et avant le snap, le jeu n'est pas compté dans les 5 et sera rejoué.

En cas de TD lors d'un des 5 jeux, la transformation sera jouée et ne rentre pas dans les 5 jeux.

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## **ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9**

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

### **Règle 7 : restriction pour les catégories U12, U14, U16 et U19 à 9**

Sur les jeux de passe déclarés, et cela ne concerne pas les jeux comportant des feintes, il n'est pas autorisé d'exercer une pression sur le "quarterback" à plus de 4 joueurs de défense. Lorsque le "quarterback" sort de la poche de protection, tackle box, alors il n'y a plus de limitation sur le nombre de joueurs de l'équipe défensive exerçant une pression. La poche de protection, tackle box, car il n'y a pas de tackle offensif sur les jeux à 9, est définie par la largeur des hommes de ligne offensif, comme si elle était composée de 5 hommes de ligne.

Un jeu de passe déclaré est un jeu où :

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

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

### **Restrictions spécifiques défensives U12, U14, U16 et U19 à 9 :**

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

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

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

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

### **Règle 9.1.6 :**

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

### **Règle 9.1.16 :**

Spécification pour les compétitions U14/U12, U16 et U19 à 9 : lorsque de toute évidence un coup de pied de mêlée, (punt, coup de pied placé, transformation), va être donné, les restrictions défensives suivantes s'appliquent :

- a. Aucun joueur de défense ne pourra franchir de plus de 2 yards la ligne de mêlée en direction de l'en-but adverse,
- b. Le botteur devra botter la balle dans un tempo continu,

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

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## ANNEXE I : RESTRICTIONS POUR LES MATCHS A 9 contre 9

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

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

d. Si le "snap" est manqué et touche le sol il n'y aura pas de restriction défensive. Le coup de pied doit se dérouler avec un rythme réaliste – le botteur ne doit pas attendre pour laisser ses co-équipiers mieux couvrir le coup de pied. Les retourneurs ne doivent pas être des joueurs de ligne (n° entre 50 et 79).

### Clarifications sur la règle 9.1.16 :

- Cela veut dire qu'aucun joueur de B ne peut mettre la pression ou monter de plus de 2 yards après la ligne de mêlée.
- Cela veut dire que lorsqu'une formation de coup de pied est en place, l'issue du jeu sera obligatoirement un coup de pied, les feintes pour un jeu de course ou un jeu de passe ne sont pas autorisées. Lorsque le tempo n'est pas respecté, et que le botteur n'exécute pas le coup de pied en suivant la réception de la balle, alors c'est une faute : procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, signal S19.
- Cela veut dire que tant que la formation reste celle d'un coup de pied, aucun contact avec le placeur ou le botteur n'est autorisé : heurter ou brutaliser le botteur ou le placeur, 15 yards de pénalité depuis le point précédent, avec le signal S27 car cela est considéré comme un acte d'anti-jeu de la part de la défense. Par contre il n'est pas attribué de CNS contre le joueur ayant fait la faute.
- Cela veut dire que lorsque la balle ne va pas directement dans les mains du botteur, et qu'elle touche le sol, les restrictions défensives ne s'appliquent pas, et les joueurs de B peuvent rentrer et passer la ligne de mêlée de plus de 2 yards, et mettre la pression sur le botteur qui veut récupérer la balle.

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

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

## 8.2 Précisions

### 8.2.1 Règle 2.2.6 (page 197) : placage (rappel car pas de changement)

Seule la catégorie U16 est pénalisée lors d'un placage initié sous la ceinture.

### 8.2.2 Règle 3.2.1 (page 197) : temps de jeu

U16 : 4\*20mn temps continu avec 5 jeux en fin de 2ème et 4ème QT

U19 : Senior F et M : 4\*12mn temps décompté

# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## 8.2.3 Règle 7.2 (page 198) : restrictions défensives

Les blitzes à l'extérieur des "defensive ends" sont interdits (c'est la philosophie du jeu à 9).

En cas de blitz :

- le joueur doit être stationnaire (ne pas bouger) et à plus de 3 yards de la ligne de mêlée (pour qu'il soit clairement identifié). Il doit obligatoirement blitz. L'arbitre principal et le juge de mêlée appelleront le numéro du joueur qui blitz sous la forme "Blitz du 54".

=> 15 yards de pénalité s'il bouge ou s'il ne blitz pas

- Sur une défense 3-3, le middle LB peut aller à droite ou à gauche sans encourir de pénalité. Les 2 autres LBs ne peuvent rentrer qu'à l'intérieur.

=> 5 yards de pénalité si blitz à l'extérieur des DE

- Sur une attaque avec un ou deux TE, le backfield défensif (CB ou SS) ne peut pas se tenir à moins de 3 yards des TE par rapport à la ligne de mêlée. dans le cas contraire, il sera assimilé à un joueur de ligne défensif avec ses prérogatives (pas plus de 4, 3 ou 4 points obligatoires).

=> 5 yards de pénalité si le backfield défensif est trop proche

## 8.2.4 Règle 9.1.6 (page 198) : bloc sous la ceinture (rappel car pas de changement)

Quelle que soit la catégorie, les blocs initiés directement sous la ceinture sont interdits.

## 8.2.5 Règle 9.1.16 (page 198 et 199) : coups de pied

Pour que nous ayons une formation de punt, il faut :

- Etre en 4ème tentative ;
- Une distance entre le centre et le punter (personne entre les 2 joueurs) :
  - U16 et U19 : 7 yards.
  - Senior : 10 yards.

Pour que nous ayons une formation de FG, il faut :

- Etre en 4ème tentative ou être après un essai ;
- Une distance entre le centre et le placeur (personne entre les 2 joueurs) : 7 yards.

Si ces conditions sont remplies, le jeu se terminera **OBLIGATOIREMENT** par un coup de pied :

- **Nous demandons à la défense de ne pas rentrer du tout;**
- L'arbitre principal annoncera que c'est un coup de pied. Idéalement l'entraîneur offensif annoncera son choix à l'arbitre principal qui le répétera à tous. Le Juge de mêlée indiquera aux défenseurs de ne pas pénétrer ;
- Si le snap est loupé mais le Punter ou le placeur peut s'en saisir rapidement, le jeu de coup de pied se déroule dans un tempo régulier sans que les défenseurs mettent de la pression.

=> 5 yards de pénalité pour un tempo trop lent

Si le snap est loupé et le Punter ou le placeur ne peut pas s'en saisir rapidement (passe au-dessus ou très large sur le côté), l'arbitre principal siffle et le jeu de coup de pied est terminé. Le jeu suivant partira du point précédent. Pour les FG effectué à moins de 20 yards de l'embut adverse, le ballon sera positionné sur les 20 yards



# VADE-MECUM ARBITRAGE LFFA

## 9 Mercy rule

### CNA - MERCY RULE : TABLEAU RECAPITULATIF

Quelques précisions :

- Pour les catégories jeunes, le terme « jusqu'à la fin du temps imparti » signifie que l'on reprend en temps continu le temps restant. Pas de passage de 4x12 minutes à 4x20 minutes.
- C'est aux AP d'appliquer cette règle. Cependant, merci aux entraîneurs de veiller à la bonne application de cette règle. Tous les joueurs veulent jouer le plus possible, mais ils ne se rendent peut-être pas compte du danger qu'entraîne un écart de niveau important et un match à sens unique et les frustrations que cela peut engendrer.
- Ce tableau s'appuie essentiellement sur les directives DTN et en suivant les directives de la CNA.

| CATEGORIES          | CHRONOMETRE  | ECART DE POINT POUR LA MERCY RULE | APPLICATION DE LA MERCY RULE   |
|---------------------|--|-----------------------------------|--|
| D1                  | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 35 POINTS                         | <b>PAS D'APPLICATION</b>   |
| D2                  | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 35 POINTS                         | <b>PAS D'APPLICATION</b>   |
| D3                  | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 35 POINTS                         | L'AP DEMANDE A L'EQUIPE MENE SI ELLE SOUHAITE APPLIQUER LA MERCY RULE. ELLE EST LA SEULE DECISIONNAIRE   |
| SENIOR REGIONAL IDF | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 35 POINTS                         | <b>L'AP FAIT TOURNER LE TEMPS RESTANT.</b>   |
| U 19 A 11           | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 35 POINTS                         | « Lorsqu'une équipe mène de plus de 35pts en pré saison ou en saison régulière, le score est entériné par un temps mort arbitre. Un 2ème match démarre (avec le kick off suite au point marqué pour arriver à l'écart de 35 points) jusqu'à la fin du temps imparti initialement. Le temps restant est alors géré comme un match dont le résultat ne sera pas entériné. » Directives DTN |
| U 19 A 9            | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 35 POINTS                         | « Lorsqu'une équipe mène de plus de 35pts en pré saison ou en saison régulière, le score est entériné par un temps mort arbitre. Un 2ème match démarre (avec le kick off suite au point marqué pour arriver à l'écart de 35 points) jusqu'à la fin du temps imparti initialement. Le temps restant est alors géré comme un match dont le résultat ne sera pas entériné. » Directives DTN |
| U 19 A 7            | TEMPS CONTINU<br>2X20 OU 2X30 MINUTES<br>Selon le nombre d'équipes | 28 POINTS                         | « Lorsqu'une équipe mène de plus de 28pts, le score est entériné, et on démarre un 2nd match jusqu'à la fin du temps imparti initialement. Le restant du temps étant géré comme un match amical, voir un entraînement »<br>Directives DTN  |
| U 16                | TEMPS CONTINU<br>4X20 MINUTES                                      | 28 POINTS                         | « Lorsqu'une équipe mène de plus de 28pts, le score est entériné, et on démarre un 2nd match jusqu'à la fin du temps imparti initialement. Le restant du temps étant géré comme un match amical, voir un entraînement »<br>Directives DTN  |
| FEMININES           | TEMPS DECOMPTE<br>4X12 MINUTES                                     | 28 POINTS                         | <b>L'AP FAIT TOURNER LE TEMPS RESTANT.</b>   |
| U 14                | TEMPS CONTINU<br>2X20 OU 2X30 MINUTES<br>Selon le nombre d'équipes | 28 POINTS                         | « Lorsqu'une équipe mène de plus de 28pts, le score est entériné, et on démarre un 2nd match jusqu'à la fin du temps imparti initialement. Le restant du temps étant géré comme un match amical, voir un entraînement »<br>Directives DTN  |