



CONFERENCE D'AVANT MATCH AVEC SLIDES MECANIQUES RAPIDES  
Déroulé JuanPerezCanto : équipe de 7 arbitres



## **GENERALITES**

### **ADMINISTRATIF :**

- Contrôle du terrain
- Feuille de match signée par organisateur, nom du médecin ou équipe 1ers secours
- Feuille de match à renseigner, y compris chaineurs et ramasseurs, **AVANT LA RENCONTRE**
- Vérification des feuilles de licenciés et qu'elles soient toutes signées, nombre suffisant 50-79
- Vérification validité des ARC D1&D2
- Réunion avec entraîneurs, capitaines, délégué de match, toute la liste guide D1&D2 doit être abordée
- Réclamations avant le début de la rencontre
- Contrôle des licences, délégués de match
- Préparation de la feuille pour le rapport des fautes et table des fautes
- Distribution des évaluations CNA aux arbitres ARC D1&D2
- Feuille de match et renseignement des différentes rubriques **APRES LA RENCONTRE**
- Blessés, expulsions, CNS, commotions
- Signatures entraîneurs, capitaines, délégué de match
- Rapports d'incident, de jeu, administratif

### **CHAINEURS – RAMASSEURS – OPERATEURS HORLOGES :**

- Avec le délégué de match, ou l'organisateur, préciser et demander quand les licenciés doivent se présenter
- Vérifier la chaîne et sa longueur, gestion du clip

### **BLESSURE :**

Qui remplace qui ?

Passage en équipe de 6, JCA – Jch ; AP-JCA-JM, voir JL-JC

### **TEMPERATURE ARBITRES :**

- Gestion des arbitres qui montent en pression,
- Signal « moutarde monte au nez »
- Pendant les temps morts, discussion entre arbitres pour apaiser les choses, traiter les sujets
- Ne pas communiquer de mauvaises informations ou incomplètes
- S'assurer que tout le monde ait compris avant de repartir à son poste

### **TALKIE-WALKIE :**

- Ne remplacent pas les signaux, c'est de l'appoint en mode rappel et pas systématique,
- Correction de placement
- Gestion du temps par JCA si horloges non visibles.
- Judicieux d'en fournir aux opérateurs d'horloge de match et des 25-40

### **ESPRIT d'EQUIPE :**

- Tous ensemble
- Reprendre sans mettre en porte à faux
- Féliciter et encourager
- Ce n'est pas le plus capé qui a toujours raison
- Bienveillance
- Ecoute
- Respect des uns et des autres, des zones et responsabilités de chacun
- Concentration sur son travail, ses responsabilités, pas de sur-arbitrage
- Concertation, communication avec les arbitres, avec les touches
- Bon sens : compréhension des règles, pas connaissance des règles

### **CONTROLE DES TENUES :**

- Arbitres, à la sortie des vestiaires
- Joueurs, lors de notre passage sur le terrain avant le début de la rencontre
- Remarques rapides sur le terrain
- Ajustement du maillot sur la protection dorsale, les épaulières



## **Slide 2 – TIRAGE AU SORT**

Détermination du côté appelé « tribune principale »

Positionnement des arbitres et rôle de chacun

Jch et Jco amènent les 4 capitaines par équipe, puis retournent sur leur touche, le capitaine qui parle est à leur coté

AP demande aux visiteurs de serrer les mains des locaux de façon coordonnée

AP et JM saluent les 8 capitaines

AP présente la pièce et indique quel côté est pile ou face au capitaine local

AP présente la pièce et indique quel côté est pile ou face au capitaine visiteur et lui demande quel est son choix.

JM répète le choix

AP jette la pièce en l'air, option de la rattraper ou de laisser tomber au sol, montre le côté gagnant aux 2 équipes,

AP demande choix 1<sup>ère</sup> ou 2<sup>ème</sup> mi-temps à l'équipe qui a gagné

AP s'écarte et en tapotant l'épaule du capitaine, fait le choix de l'équipe qui a gagné, si elle décline en 2<sup>ème</sup> mi-temps

AP demande à l'équipe qui a le choix en 1<sup>ère</sup> mi-temps si elle veut recevoir ou botter

AP demande au perdant du tirage au sort quel côté du terrain il veut défendre

AP fait positionner les capitaines du côté du terrain duquel ils vont commencer

AP se met à côté des capitaines de l'équipe ayant le choix en 1<sup>ère</sup> mi-temps, coté tribune principale, puis fait le geste correspondant

## **Slide 3 – Coup de pied libre LONG**

Le médecin ou l'équipe médicale est présente

Positionnement des arbitres et rôle de chacun. Sur terrain court, AP sur ligne de fond

Les chaînes-chaîneurs et ramasseurs sont en place

Qui compte ATT et DEF. Comment on compte : 3-3-3-2, commencer par le côté opposé

JM donne la balle au botteur quand ? Après que tous les arbitres soient prêts et au coup de sifflet de l'AP

Formation CDP, seul le botteur à + de 5 yards, au moins 4 joueurs de chaque côté, position du JM à 5 yards

Qui doit bouger et quand ? JCA avec JM après KO long, pas sur court,

JL ou JC en fonction du dos de l'AP sur CDP long

Arrêt de volée

Responsabilité des clés, qui surveille quels joueurs si CDP court à 8. Restrictions de A pour bloquer ou toucher la balle.

BeanBag à la main pour qui ?

Mur illégal = AP, balle en l'air

Dépassement ligne de retrait : si CDP long, tolérance empiètement, si court aucune tolérance pour K et R

KO en touche : qui fait quoi ? Comment lancer son flag ? Positionnement de la balle : si en vol ou roule au sol

KO en touche : 3 options

Balle dans la ZEB sans être touchée : Touchback, signal de l'AP, sifflet

Balle dans la ZEB touchée par B mais sans jamais avoir eu la possession :

Le temps démarre quand ? Balle touchée par B ; quand B sort de la ZEB

Avance extrême pour JL-JC jusqu'aux 2 yards

Gène sur réception, avec ou sans signal d'arrêt de volée

Signal d'arrêt de volée par un joueur de B, pas de retour

Jeu de changement de possession : pas de bloc sous la ceinture

Attention aux contacts en dehors du jeu, appeler le point d'attaque

Définition d'une saisie et d'un bloc dans le dos

Cross field mécaniques



CONFERENCE D'AVANT MATCH AVEC SLIDES MECANIQUES RAPIDES  
Déroulé JuanPerezCanto : équipe de 7 arbitres



### **Slide 4 – Coup de pied libre COURT**

Positionnement des arbitres et rôle de chacun.

Les chaînes et chaîneurs sont en place

Qui compte K et R. Comment on compte : 3-3-3-2, commencer par le côté opposé

JM donne la balle au botteur quand ? Après que tous les arbitres soient prêts et au coup de sifflet de l'AP

Formation CDP, seul le botteur à + de 5 yards, au moins 4 joueurs de chaque côté, position du JM à 5 yards

Qui doit bouger et quand ?

Responsabilité des clés, qui surveille quels joueurs ? 2-2-3-2-2

Restrictions de A pour toucher la balle-bloquer : balle touchée par B, doit franchir 10 yards, pas le droit de bloquer.

BeanBag à la main pour qui ?

Dépassement ligne de retrait : si court aucune tolérance pour K et R

KO en touche : qui fait quoi ? Comment lancer son flag ? Positionnement de la balle : si en vol ou roule au sol

KO en touche : 3 options

Si CDP long : Balle dans la ZEB sans être touchée : Touchback, signal de l'AP, sifflet

Si CDP long : Balle dans la ZEB touchée par B mais sans jamais avoir eu la possession :

Le temps démarre quand ? Quand balle touchée par B

Avance extrême pour JL-AP

Gêne sur réception, avec ou sans signal d'arrêt de volée

Signal d'arrêt de volée par un joueur de B, pas de retour

Jeu de changement de possession : pas de bloc sous la ceinture

Attention aux contacts en dehors du jeu, appeler le point d'attaque

Cross field mécaniques

### **Slide 5 – JEUX DE MELEE – Avant le snap – Routine – Après le snap – A la fin du jeu**

**AVANT LE SNAP** : au moins le poteau de tenu, mais ne pas arrêter le jeu

Positionnement des arbitres et rôle de chacun.

AP côté bras QB

Les chaînes et chaîneurs sont en place. Panneau de tenu avec le bon N°.

Qui compte ATT et DEF. Comment on compte : 3-3-3-2, commencer par le côté opposé ; JL-JC vérifier les substitutions, ligne des 9 yards

AP – JCA, être d'accord sur chronomètre, le temps tourne ou pas. Gestion des 25-40 secondes.

JM, 50-79, gestion de la balle et légalité du snap

Formation légale-illégale, basculement de la hanche. Receveur ou TE enfermé.

Position du receveur le plus écarté avec le bras.

Joueurs en mouvement : qui est responsable et quand

Faux départs, offside défensif, empiètement attaque, contact défensif, joueur menacé,

Clés de base JL-Jch – JC-Jco – JCA, voir slides suivants

#### **Routine :**

Compte joueurs – Touche dégagée - Ramasseur

Chaînes vs distance - N° Tenu vs Elastique – Balle vs H – Ligne de yardage

Formation – Type de jeu – Feinte

Est-ce que je peux aider ?

#### **APRES LE SNAP**

Snap-tackle-clé, 2 à 3 secondes pour déterminer le jeu de course ou de passe, puis passage en zone

JL-JC ne bougent pas tant que la balle ou le porteur n'a pas franchi la LDM

AP-Jch-Jco-JCA reculent dès le snap. JM entre 7-10, puis en fonction, position derrière LB

JL-JC, mouvement vers l'arrière champ si course vers sa touche une fois que le porteur de balle est sur les 9 yards

Surveillance des bouts de ligne, tackle et tight End.

Contacts entre receveur et corneur : en fonction des défenseurs, si proche ou loin, focus sur les 1ers contacts

Définition d'une saisie et d'un bloc dans le dos

Formation offensive avec plusieurs receveurs rapprochés, voir slides suivants

AP surveillance QB et porteur en-deçà de la LDM

Cross field mécaniques si course vers touche opposée



CONFERENCE D'AVANT MATCH AVEC SLIDES MECANIKES RAPIDES  
Déroulé JuanPerezCanto : équipe de 7 arbitres



### **A LA FIN DU JEU**

AP tour d'horizon : pas de flag, pas de sifflet, pas de blessé, 25-40

Signaux de temps – Sifflet long vs sifflet répété – uniquement dans sa zone

Avance extrême, signal 1<sup>ère</sup> tentative pour JL ou proche mesure, ne pas bouger-quitter la balle (bean bag si besoin).

Sécurité des arbitres, ne pas se précipiter au point de sortie, faire le carré cela donne du temps, ne pas oublier de siffler et d'arrêter le temps si besoin, entrer dans le terrain jusqu'aux joueurs

Cross field mécanique, miroir

Arbitrage de balle morte, parler aux joueurs si situation limite, montrer les rayures dans le terrain, Jch-Jco entrer jusqu'aux 9 yards

Couverture sortie en touche joueur opposé. Coups à retardement, joueur en touche.

Relais de balle

### **Slide 6 – EXEMPLES DE CLES – Jeu de COURSE – Jeu de PASSE**

Clés JL-Jch – JC-Jco – JCA

Changements de clé si motion

#### **JEU DE COURSE**

Avance extrême, sack QB avec JL : position de la balle au moment de balle morte, pas la fin de la glissade

Fumble, qui peut quoi sur 4<sup>ème</sup> tentative, balle en touche en avant / en arrière par rapport au point de fumble

Relai de balle si hors des H, le JM bouge si entre H et 9 yards

JM remise en place de la balle pointe de la balle sur yard, sortir des H

#### **JEU DE PASSE**

AP surveillance du QB

Passe avant ou arrière, balle libre si arrière, JL-JC pomper vers l'arrière champ si passe arrière

Passe avant légale ou illégale, 1<sup>ère</sup> ? Le passeur a complètement franchi ?

JM, hommes de ligne au-delà des 3 yards sur passe, et JL-JC si receveur ou TE enfermé,

Rejet intentionnel, wings & Deep, pointer le bras si jouer éligible dans la zone, signal si la passe a franchi la LDM

Screen passe en-deçà de la LDM, JL-JC, signal si franchi ou pas, (si non, pas de faute pour joueurs au-delà des 3 yards)

JM aide sur passe courte au centre

Avance extrême par Jch-Jco-JCA si passe longue, puis transfert du point au JL-JC

Relais de balle par JL-JC si balle au fond

JCA-Jch-Jco renvoyer la balle du bon coté

### **Slide 7 – EXEMPLES DE CLES – Passe interférence – Usage illégal des mains – Gestion d'un**

#### **flag – Application de pénalité**

Clés JL-Jch – JC-Jco - JCA

Changements de clé si motion

#### **Définition passe interférence, offensive ou défensive**

Passe avant légale : 1<sup>ère</sup> passe avant, le passeur n'a pas dépassé complètement la LDM, la balle a franchi la LDM,

Receveur éligible : numérotation, position

Contact : pendant le déplacement, cherchant à aller sur la balle, ne joue pas la balle. Si pas de contact, le receveur aurait-il pu attraper la balle ?

Attrapable : mouvement des joueurs, hauteur de la balle, trajectoire

A plus ou moins de 15 yards

#### **Définition usage illégal des mains**

Avant que la passe avant, ayant franchi, ne soit touchée, écarter, bloquer, faute de contact, contact continu, sur un receveur éligible

Tant que la passe n'est pas lancée, le défenseur peut contacter tant que ce dernier occupe la même ligne de yardage



CONFERENCE D'AVANT MATCH AVEC SLIDES MECANIQUES RAPIDES  
Déroulé JuanPerezCanto : équipe de 7 arbitres



**Gestion d'un flag :**

Toujours 2 arbitres concernés, toujours jeter son flag, peut-être pas la même vision ou faute

Positionnement du flag à la main, Discussion entre arbitres

Pendant le déplacement vers AP-JM, dire Qui - Quoi au TW

JL-JL ou Jch-Jco informent les touches de la faute : uniquement Quoi et QUI

AP-JM- JCA-JL-JC commencer à réfléchir

Questions : Qui – Quoi – Quand – Où – Comment

AP demande capitaine ou entraîneur

JM-JC-JL-JCA : application de pénalité

AP se dégage, fait les signaux et explique la faute : personne ne parle au TW

Tout le monde note sa faute : Equipe - N° – Quoi – Temps – Acc-Dec-Ann

JCA note tout

**Application de pénalité**

L'application des pénalités se fera avec les JM-JC puis vérification par les JM-JL, tout est contrôlé par le JCA

Les fautes à 5 yards ne seront pas accompagnées, le geste sera fait vers JC par le JM, puis il ira directement au point

Les fautes à 10 et 15 communication avec JC-JL : le signal est 1-2-3 pour 5-10-15 yards de pénalité.

Signal de « coupure » pour moitié de distance

Quand est-ce que l'on change le panneau de tenu ou pas ?

Quand et par Qui est-ce que l'on demande aux chaînes de bouger ?

**Slide 8 – COUVERTURE LEB B entre 5 et 20 yards de la LEB**

JCA sur Ligne de fond, et ne bougera que latéralement

Jch-Jco sur LEB, ne bougent pas, si le jeu vient à eux, ils reculent dans l'axe de la LEB

JL-JC, s'arrêter à 2 yards, ou passer et accompagner les joueurs pour surveiller, penser au relais de balle

JM, identique à un jeu de mêlée classique sauf si vous êtes sur la LEB ou à l'intérieur de la ZEB

Si 1<sup>ère</sup> et Goal, les chaînes au sol

**JCA-Jch ou JCA-Jco**

Si passe complétée en bord de touche ou ligne de fond, regarder les pieds pour savoir si 1 pied est dans le terrain, puis les mains jusqu'à ce que vous puissiez voir que le joueur a toujours le contrôle de balle et qu'il ne l'a pas perdu

pendant son retour au sol, ou lors du retour

JL-Jch et JC-Jco, même chose pour les jeux de mêlée

**TD or not TD**

Il y a TD quand la balle :

- franchit le plan de la ZEB ou le plan étendu de celle-ci

- est en possession d'un joueur dans le terrain (ZEB) ou lors de son retour au sol en dehors de la zone d'en but mais qu'une partie de son corps touche la zone d'en but au préalable.

Si les Jch-Jco sont masqués et qu'ils ne voient pas l'essai marqué, regarder le JM qui reste dans la ZEB en les regardant jusqu'à ce que les Jch-Jco fassent le signal TD, puis le JM va se placer sur la ligne des 3 yards pour la transformation.

En cas de non TD, genou au sol, ou autre...le JM ressortira de la ZEB et ira se positionner au point d'avance extrême tout en assurant sa sécurité.

Si course proche ligne de touche, ou joueur en vol, communiquer avec JL-JC pour savoir si il n'y a pas un pied ou un contact en touche, quel côté du plot a été touché ou pas

**Avance extrême proche LEB vs TD, Jch-Jco :**

-Si il n'y a pas TD, avancer dans le terrain avec le bras bien haut au moins jusqu'aux 9 yards

-Si il y a TD, entrer dans la ZEB, lever les bras, et continuer à observer les joueurs avec les bras en haut

-Ne vous occupez pas de la balle

**Slide 9 – COUVERTURE LEB B entre 5 yards et LEB**

JCA sur Ligne de fond, et ne bougera que latéralement

Jch-Jco sur coin de la ligne de fond à 45°

JL-JC sur LEB, ne bougent pas, si le jeu vient à eux, ils reculent dans l'axe de la LEB

JM, identique à un jeu de mêlée classique sauf que vous êtes à l'intérieur de la ZEB

Si 1<sup>ère</sup> et Goal, les chaînes au sol



CONFERENCE D'AVANT MATCH AVEC SLIDES MECANIQUES RAPIDES  
Déroulé JuanPerezCanto : équipe de 7 arbitres



### **JCA-Jch ou JCA-Jco**

Si passe complétée en bord de touche ou ligne de fond, regarder les pieds pour savoir si 1 pied est dans le terrain, puis les mains jusqu'à ce que vous puissiez voir que le joueur a toujours le contrôle de balle et qu'il ne l'a pas perdu pendant son retour au sol, ou lors du retour

### **TD or not TD**

Il y a TD quand la balle :

- franchit le plan de la ZEB ou le plan étendu de celle-ci
  - est en possession d'un joueur dans le terrain (ZEB) ou lors de son retour au sol en dehors de la zone d'en but mais qu'une partie de son corps touche la zone d'en but au préalable.
- Si les JC et JL sont masqués et qu'ils ne voient pas l'essai marqué, il leur faut regarder le JM qui reste dans la ZEB en les regardant jusqu'à ce que les JC-JL fassent le signal TD, puis le JM va se placer sur la ligne des 3 yards pour la transformation.

En cas de non TD, genou au sol, ou autre...le JM ressortira de la ZEB et ira se positionner au point d'avance extrême tout en assurant sa sécurité.

Si joueur dans la ZEB, communiquer avec Jch-Jco pour savoir s'il n'y a pas un pied ou un contact en touche, quel côté du plot a été touché ou pas

### **Avance extrême proche LEB vs TD, JL-JC :**

- Si il n'y a pas TD, avancer dans le terrain avec le bras bien haut au moins jusqu'aux 9 yards
- Si il y a TD, entrer dans la ZEB, lever les bras, et continuer à observer les joueurs avec les bras en haut
- Ne vous occupez pas de la balle

## **Slide 10 – COUVERTURE LEB A entre 5 et 2 yards de la LEB**

AP sur ligne de fond

JL, juste après le snap, si LEB menacée, aller sur la LEB pour donner l'avance extrême, risque de safety

JC vous êtes sur la LDM

JL-JC, attention aux courses en débordement, et au mouvement vers l'arrière champ, mais pas plus que la LEB, reculez-vous dans l'axe si besoin

AP attention au snap long vis-à-vis de la ligne de fond

Si botteur proche de la ligne de fond, indiquez-lui

## **Slide 11 – COUVERTURE LEB A entre 2 yards et LEB**

AP sur ligne de fond

JL-JC, juste après le snap, si LEB menacée, aller sur la LEB pour donner l'avance extrême, risque de safety

JL-JC, attention aux courses en débordement, et au mouvement vers l'arrière champ, mais pas plus que la LEB, reculez-vous dans l'axe si besoin

AP attention au snap long vis-à-vis de la ligne de fond

Si botteur proche de la ligne de fond, indiquez-lui

## **Slide 12 – COUP DE PIED DE MELEE**

AP, coté jambe botteur, reculé à 45°, 7 yards derrière le botteur

JL-JC, comme un jeu de mêlée

JM, légèrement décalé pour laisser passer les joueurs attention si feinte.

JCA-Jch-Jco, sur la même ligne, 5-7 yards derrière le retourneur le plus éloigné

JCA, 45° décalé

Arrêt de volée

Si proche LEB, Jch-Jco sur LEB, JCA dans la ZEB ou ligne de fond

JL-JC, ne bougent pas tant que la balle n'a pas franchi la LDM, puis descendre prudemment, attention au retour

Jch-Jco, en fonction de la direction de la balle, remontez de 10 yards pour observer la réception et les gênes sur réception, avec ou sans signal d'arrêt de volée, dos du JCA

AP, formation de CDP légale, gestion de la protection du botteur

JM, gestion des exceptions à la numérotation et exceptions si CDP ou pas de CDP, gestion du snappeur



CONFERENCE D'AVANT MATCH AVEC SLIDES MECANIQUES RAPIDES  
Déroulé JuanPerezCanto : équipe de 7 arbitres



JCA-Jco-Jch-JL-JC, attention si ce n'est pas un CDP avec les clés, les N° éligibles  
JM, signal si CDP contré en deçà des 3 yards,  
JM, si balle haute, une fois la balle bottée et ayant franchi, se retourner pour voir venir le jeu, l'AP s'occupera des hommes de ligne  
AP-JL-JC, en cas de retour jusqu'à la ZEB, vous devez arriver les premiers sur la LEB  
Jch-Jco, avance extrême jusqu'aux 2 yards  
Jeu de changement de possession : pas de bloc sous la ceinture  
Point d'attaque  
CDP en touche, positionnement de la balle : si en vol ou roule au sol

### **Slide 13 – FIELD GOAL à PLUS DE 5 yards de la LEB**

Positionnement des arbitres et rôle de chacun.  
AP face au placeur, reculé à 45°, 7 yards derrière le botteur  
Jco sur LEB sur CDP à moins de 30 yards  
Ramasseur pose la balle au pied des poteaux  
JCA-Jch, sous les poteaux, coup de sifflet par JCA, OUI-OUI vs NON-NON, maintenir les signaux tant que l'AP ne vous a pas fait de petit signe, ne pas s'occuper de la balle  
Si horloge visible, pas de conciliabule  
Pas d'horloge visible, conciliabule rapide pour récupérer marqueur et temps  
AP, attention au snap au-dessus  
JCA-Jco-Jch-JL-JC, attention si ce n'est pas un CDP avec les clés, les N° éligibles  
AP-JL-JC, attention à la feinte, mouvement et suivi de l'action  
JM, attention au CDP contré à moins de 3 yards  
JM-JL-Jco, gestion TD or not TD

### **Slide 14 – FIELD GOAL PROCHE ou TRANSFORMATION entre 5 yards et LEB**

Positionnement des arbitres et rôle de chacun.  
AP face au placeur, reculé à 45°, 7 yards derrière le botteur  
Jco, double JM du même côté que sa touche  
JL-JC, descendre sur LEB après le snap  
Ramasseur pose la balle au pied des poteaux  
JCA-Jch, sous les poteaux, coup de sifflet par JCA, OUI-OUI vs NON-NON, maintenir les signaux tant que l'AP ne vous a pas fait de petit signe, ne pas s'occuper de la balle  
Si horloge visible, pas de conciliabule  
Pas d'horloge visible, conciliabule rapide pour récupérer marqueur et temps  
AP, attention au snap au-dessus  
JCA-Jco-Jch-JL-JC, attention si ce n'est pas un CDP avec les clés, les N° éligibles  
AP-JL-JC, attention à la feinte, mouvement et suivi de l'action  
JM, attention au CDP contré à moins de 3 yards  
Si transformation à 2 points, et pas le temps pour Jch-Jco de retourner sur les plots de la ligne de fond :  
- Jco se diriger sous les poteaux  
- JCA-Jch, se diriger vers les plots de la ligne de fond  
- JL-JC, gestion avance extrême  
- JM-JL-JC, TD or not TD



## **Slide 15 – MESURE et CHANGEMENT DE QUART-TEMPS**

### **MESURE :**

JC avec le clip, emmener les chaineurs

JM avec le poteau avant

JL au point du clip

JCA avec la balle

AP regarde et décide si 1<sup>ère</sup> ou pas

Jch-Jco font le nettoyage

Si hors des H, s'arrêter sur la H

JC repositionne en touche et fait le signal à l'AP

### **CHANGEMENT DE QUART-TEMPS**

AP signale fin de quart-temps et pose la balle au sol

Tout le monde note Equipe – Tenu & Distance - Ligne de yardage – H

JM va au point opposé

JC prend le clip et fait tourner les chaînes avant de se déplacer

JC va au point suivant, pose le clip au sol, met le pied sur la chaîne, demande à tirer la chaîne

JC positionne le poteau de tenu

Tout le monde vérifie

AP siffle balle prête à jouer et début du quart -temps

### **TEMPS MORT**

Tous, dès qu'un temps mort est demandé par un joueur sur le terrain ou l'entraîneur principal :

Siffler, faire le signal du bon côté, s'assurer que l'AP a bien compris quelle équipe demande un temps mort

AP, siffler, faire le signal et annoncer le N° de temps mort dans la mi-temps pour l'équipe concernée

AP, si dernier temps mort de l'équipe dans la mi-temps, faire le triple signal, puis aller informer l'entraîneur principal

Si horloges visible, pas de conciliabule, sauf si quelque chose à préciser

JCA, si pas d'horloges visibles, annoncer le temps qu'il reste au TW

JL-Jch et JC-Jco, l'un de vous doit rester à proximité des équipes sur les 9 yards pour les informer de la reprise du jeu

**Temps mort des 2 minutes**, si horloges non visible : annoncer le temps exact et le nombre de temps mort restant pour chaque équipe

**Temps mort pour blessure**, suivant la gravité, gérer les équipes en leur demandant de s'écarter du joueur blessé

**Temps mort entretien entraîneur**, JL-Jch ou JC-Jco, en fonction du jeu sur le terrain, rester avec l'AP pendant l'entretien

## **Slide 60 – FLAGER ou FLAGER ET SIFFLER**

Faire lire et expliquer aux arbitres quoi faire et quand

## **Slide 61 à 67 –BLOCS SOUS LA CEINTURE**

61 – 65, cela concerne l'attaque, expliquer quand la balle est ou n'est pas dans la tackle box, qui peut quoi et comment

66, cela concerne la défense, insister sur le 10-2

67, CDP et sur tous les changements de possession, interceptions, fumble avec retour, aucun bloc sous la ceinture

## **Slide 68 – POINT D'ATTAQUE**

Expliquer le sens du point d'attaque

Influence sur le jeu

Cette faute ou contact a-t-elle un empêchement sur le déroulement du jeu ?

Est-ce une faute liée à la sécurité ?

Parler aux joueurs : au joueur fautif comme à celui qui subit