



Table des matières

1	Objectif & sources.....	3
2	Coordonnées de la Ligue Francilienne de Football Américain (LFFA).....	3
3	Documents de référence	3
4	Prime & délais d'envoi	3
5	Personnel requis par championnat et par catégorie	4
6	Formats de jeux.....	4
7	Diplômes & brassard & touche & Délégué	5
7.1	Liste des diplômes.....	5
7.2	Brassard.....	5
7.3	Personnes sur la touche.....	6
7.4	Délégué	6
8	Catégories d'âge.....	7
9	Rappel Règles de jeu : Tenues et autres	8
9.1	Tenues.....	8
9.2	Discussion avec l'entraîneur principal pendant le match	8
10	Règle jeune sur le jeu à 9	9
10.1	Ce que dit la règle	9
10.2	Précisions	11
10.2.1	Règle 2.2.6 (page 197) : placage (rappel car pas de changement)	11
10.2.2	Règle 3.2.1 (page 197) : temps de jeu.....	12
10.2.3	Règle 7.2 (page 198) : restrictions défensives	12
10.2.4	Règle 9.1.6 (page 198) : bloc sous la ceinture (rappel car pas de changement)	12
10.2.5	Règle 9.1.16 (page 198 et 199) : coups de pied	12
11	Territorial U17	14
12	Territorial U20	14
13	Senior D3	14
14	Mercy rule	15
15	Logistique d'avant match.....	17
15.1	Feuilles de match « papier »	17
15.2	Feuille de match électronique	17
15.3	Mail du lundi/mardi aux clubs	17
15.4	La semaine avant le match.....	18



VADE-MECUM ARBITRAGE L2FA 2024-2025



15.5	Le jour du match	21
15.5.1	Vérification des licences joueurs (FDME).....	21
15.5.2	Médecin et Réclamation (FDME)	22
15.5.3	Validation avant début du match (FDME).....	22
15.5.4	A la fin du match (FDME)	22
15.5.5	A la fin du match (documents papier)	22
15.5.6	Le soir du match ou au plus tard le soir du 1^{er} jour ouvré après le match	23
16	Informations diverses	23
16.1	Captation par drone	23
16.2	Joueur(s) en retard	23

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
05/09/2018	Envoi docs	Philippe Benet & Alexandre Roger
04/12/2019	Mise à jour saison 2019-2020	Alexandre Roger
17/12/2019	Mise à jour gestion délégué de match	Alexandre Roger
18/12/2019	Relecture	JY Carton - P Benet - Y Latouche
23/12/2019	MaJ Délégué de match D3-U19	Alexandre Roger
06/02/2020	Modification nombre joueurs coupe de la ligue et Mercy Rule, distance placeur, punter	Alexandre Roger & Philippe Benet
10/02/2020	Délai pour doc et remplissage FDM : C-SC et CNS	Alexandre Roger
10/02/2022	Mise à jour saison 2021-2022	Alexandre Roger
17/02/2023	Mise à jour saison 2022-2023	Alexandre Roger
04/10/2023	Mise à jour saison 2023-2024	Collectif
26/08/2024	Mise à jour saison 2024-2025	Alexandre Roger
07/10/2024	Mise à jour saison 2024-2025	CRA + CFA
13/10/2024	Relecture	Jean-Yves Carton & Joelle Lafolie
16/10/2024	Relecture	ARR + Néo + ARO
28/10/2024	Ajout fonctionnement Territorial U20	Alexandre Roger
03/11/2024	Relecture + Modif suite réunion avec Com Foot	Olivier Levy + Alexandre Roger
07/11/2024	Infos senior D3 à 9 et à 11 + nombre de joueurs	Jean-Yves Carton + Alexandre Roger



1 Objectif & sources

Ce document a pour but d'aider l'arbitre dans ses tâches d'avant et d'après-match. Il vient en complément du guide de l'AP. Il sera remis à jour régulièrement afin d'être le plus complet possible tout au long de la saison.

Les dernières modifications sont surlignées en jaune.

Les copies d'écran proviennent soit du livre de règles, soit du document envoyé par la DTN « FFFA DTN 240711 DIRECTIVES 24-25 - 3D.pdf ».

Les parties surlignées en bleu clair sont des nouveautés.

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

Adresse postale : En cours de déménagement vers Sartrouville. Pour le moment : chez JY Carton, 3 rue du noyer mulot 95130 Franconville

Tél : 01 47 90 43 62

Email : l2fa@l2fa.fr ou jyc@l2fa.fr

3 Documents de référence

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

- Documents "Ligue" :
 - Page pour les documents destinés à l'arbitrage : <http://l2fa.fr/index.php/documents-arbitres/>
 - Calendrier associé : https://docs.google.com/spreadsheets/d/1H1dVvG2v-GYg_DaNrtUC4ZjXB-8hgkvdqHQxknk8G0/edit?gid=0#gid=0
- Documents "FFFA" : <https://www.ffa.org/publications-officielles/>

4 Prime & délais d'envoi

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

Catégorie	Type	Montant	Echéance/Info
Toutes	Prime fixe de match	45	Comprend l'administratif
Toutes	Transport (-100km AR)	10	
Toutes	Transport (+100km AR)	20	Péage remboursé si dimanche
Administratif U17/U20 Hors Saphir	Envoi du scan de la feuille de match (*)		Avant 12h le 1er jour ouvré suivant le match à jyc@l2fa.fr , ahroger75@gmail.com et à la vie sportive fédérale feuilledematch@ffa.org Les autres documents doivent arriver avant la fin de la semaine.
Administratif D3	Gestion FDME	-	Jour du match
U17/U20 Hors Saphir & D3	Mail d'information aux clubs	10	Lundi ou mardi avant le match Copie ahroger75@gmail.com
U17/U20 Hors Saphir & D3	Compte-rendu du match aux AP franciliens	10	Retour de match assez précis reçu sur la liste AP avant le 2 ^{ème} jour ouvré suivant le match

(*) en cas d'incident, scan de la ou des feuilles de licenciés et du rapport d'incident

Pour les autres arbitres LFFA mandatés par la ligue, le défraiement total se monte à **45 euros** (sauf si +100km).



5 Personnel requis par championnat et par catégorie

Effectifs minimums des feuilles de match				
Compétitions / Catégories	Formes de Jeu			
	Jeu à 5	Jeu à 7	Jeu à 9	Jeu à 11
Sénior H National D1, D2, D3		12	16	20
Sénior F	9	12	14	16
U20 National				22
U20 Territorial	8	10	14	20
U17	8	10	14	18
U10/U12/U14	8	10		

Suite à la fusion D3/Régional, le nombre de joueurs en jeu à 11 a été ramené à 20.

6 Formats de jeux

Catégories	U8 / U10	U12 / U14		U17				U 20				
Forme de jeu	5	5	7	5	7	9	11	5	7	9	11	
Arbitres	Auto arbitrage ou 1 arbitre	1 à 3		En rapport avec la forme de jeu				En rapport avec la forme de jeu				
Nbr. de joueurs sur la FDM	8	8	10	8	10	14	18	8	10	14	20	
Mixité	Oui			Oui (U20F avec U17G possible, cf. directive DTN)				Non				
Dimensions terrain (Lxl)	53 X 30	53 x 30	53 x 30	70x30	120 x 35	120 x 35	120 x 53	70x30	120 x 35	120 x 53	120 x 53	
Taille en-but	7 yds			10 yds								
Taille ballon	Libre			Youth ou Adulte				Adulte				
Équipements	Matériel youth + Flags ou flags uniquement			Matériel adulte				Matériel adulte				
Block	Non	Oui (avec limitation)		Oui (avec limitation)				Oui (avec limitation)		Oui		
Plaquage	Non			Oui								
Blitzes	1 blitzer	1 blitzer	Non	1 blitzer	Non	Oui (avec limitation)		1 blitzer	Non	Oui		
Downs	4 pour 10 yds											
1 RB max obligatoire	Non		Oui	Non	Oui	Non		Non				
Special teams	Non (mise en place ateliers)		Oui (avec limitation)	Non	Oui (avec limitation)	Oui		Non	Oui (avec limitation)	Oui		
Transformation	1 pt ou 2 pts à la main			1 pt ou 2 pts à la main	PAT ou 2 pts à la main	PAT ou 2 pts à la main		1 pt ou 2 pts à la main	PAT ou 2 pts à la main	PAT ou 2 pts à la main		
Mercy rule	Oui (+35 pts)											
Temps de jeu max/séance	80 min	120 min		120 min				150 min				
Temps de jeu	2 x 20 continu		2 x 20 continu		4 x 12 temps réel 4 x 20 continu				4 x 12 temps réel 4 x 20 continu			
Temps de jeu max / plateau	120 min		180 min		180 min				240 min			

7 Diplômes & brassard & touche & Délégué

7.1 Liste des diplômes

Catégories et division	Entraîneur Principal	1er Adjoint	2ème Adjoint	3ème Adjoint	Autres Adjoints
U12 / U14	CA2				
U17	CA3	CA2			
U20 National	CQP* ou attestation d'encadrement DTN	CA2	CA1		
U20 Territorial	CA3	CA2			
Sénior Féminine	CA2	CA1			
Sénior Régional	CA2	CA1			
Sénior D3	CA3	CA2	CA1		
Sénior D2	DES/DE/CQP* ou attestation d'encadrement DTN	CA3	CA3	CA2	
Sénior D1	DES/DE/CQP* ou attestation d'encadrement DTN	CA3	CA3	CA2	CA1

En ce qui concerne les jours de match, il ne sera demandé que le seul entraîneur principal signe la feuille de match et que ce signataire ait bien les qualifications requises.

o C'est-à-dire :

- 1 DES/DE/CQP ou attestation d'encadrement DTN pour les D1 et D2,
- 1 CQP ou attestation d'encadrement DTN pour le U20 national
- 1 CA3 pour les Sénior D3, le U20 Territorial et le U17
- 1 CA2 pour le football féminin et les sections U12 et U14

C'est la présence de l'entraîneur principal et la signature de celui-ci sur la feuille de match qui sera officielle et opposable en cas de réclamation.

La présence du reste du staff et sa qualification ne pourra pas être retenue.

Si vérification des licences manuelle (toutes catégories jeune sauf Saphir), inscrire dans la case « Observations » le nom de l'entraîneur principal avec son numéro de licence.

Si vérification via FDME, vérifier que le coach est bien présent.

L'absence du coach n'empêche pas le match de démarrer **SAUF si aucun coach diplômé n'est présent.**

7.2 Brassard

Parmi les personnes admises sur la touche **l'entraîneur ayant l'autorisation de communiquer avec les arbitres** doit porter un brassard de couleur rouge. C'est la personne présente lors du meeting arbitre. Si le brassard est absent, ce sera notifié sur le rapport administratif dans la case **observations**.

Parmi ces personnes, les licenciés exerçant une **fonction médicale** doivent porter un brassard de couleur jaune.

Parmi ces personnes, les **autres licenciés sur la touche** doivent porter un brassard de couleur bleu.



7.3 Personnes sur la touche

Article 43 : Présence des licenciés dans la zone d'équipe lors d'une rencontre officielle

Ne peuvent être présents dans la zone d'équipe, lors d'une rencontre officielle, que les licenciés possédant une licence « entraîneur » ou joueur « compétition », ou joueur « loisir », ou « bénévole », ou « dirigeant » présents dans la liste des licenciés « staff » de l'équipe concernée, et contrôlés sans équipement par l'Arbitre principal. Ils peuvent être au maximum 12 personnes en D1 et en D2, 10 personnes pour toutes les autres compétitions.

7.4 Délégué

Article 59 : Délégué de match

D3, Territorial : présence recommandée d'au moins 1 délégué de match ;

Autres rencontres : présence facultative.

Il s'agit d'un rôle différent de celui d'arbitre. Il est cumulable avec le rôle d'organisateur de la rencontre.



8 Catégories d'âge

TABLEAU DES CATEGORIES D'AGES FOOTBALL AMERICAIN SAISON 2024-2025

CATEGORIES	U6	U8	U10	U12	U14	U17	U20	SENIOR
Années de Naissance	2020 - 2019	2018 - 2017	2016 - 2015	2014-2013	2012-2011	2010 - 2009 - 2008	2007 - 2006 - 2005	2004 - 2003 - 2002 etc.
Surclassements simples	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Année 2008	Année 2005	
Surclassements doubles	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Pas de surclassement	Année 2009 (après validation du médecin fédéral et de la DTN)	Année 2006 (après validation du médecin fédéral et de la DTN)	
5v5	X	X	X	X	X	X	X	X
7v7				X	X	X	X	X
9v9						X	X	X
11v11						X	X	X
LOISIR	X	X	X	X	X	X	X	X
COMPETITION			X	X	X	X	X	X



9 Rappel Règles de jeu : Tenues et autres

Nos règles viennent de la NCAA mais sont revues par l'IFAF puis la FFFA. Ce que nous voyons à la télé aux USA ne correspond pas dans sa globalité à nos règles.

9.1 Tenues

En championnat jeune, notre priorité est la sécurité, donc toutes les protections doivent être comme indiquées comme dans la règle : protège-genoux qui couvrent les genoux, protège-dents dans la bouche, etc. Si le joueur n'est pas conforme, il devra sortir et ne pourra revenir que s'il est conforme.

En championnat senior, les joueurs sont majeurs. Vous devez effectuer un rappel sur les tenues lors de la vérification des licences. Les protèges-genoux mal ajustés, la back-plate qui dépasse doivent être remis sans que cela ne gêne avec le départ du jeu. Il faut être vigilant sur le protège-dents et la mentonnière.

9.2 Discussion avec l'entraîneur principal pendant le match

Elle doit se tenir :

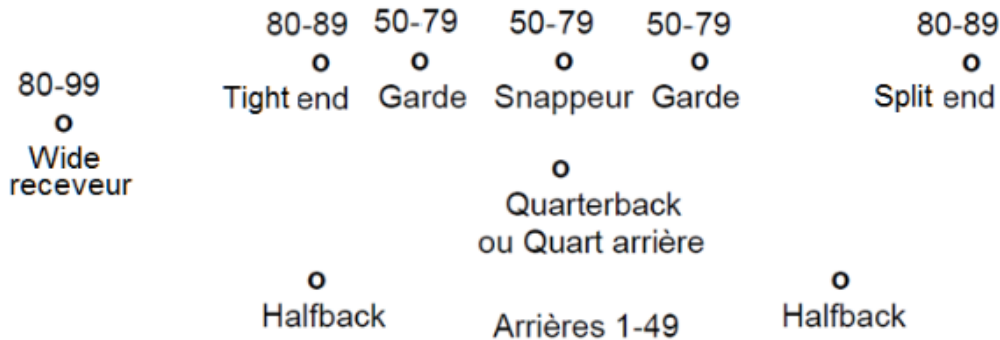
- Sur la touche, pas sur le terrain
- Sur des sujets comme une application de pénalité, de multiples flag pour une meilleure explication ou la sécurité des joueurs

Sinon, l'équipe est sanctionnée d'un temps-mort.

10 Règle jeune sur le jeu à 9

10.1 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.

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.

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 de 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.

10.2 Précisions

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

Seule la catégorie U17 est pénalisée lors d'un placage initié sous la ceinture. En jeu à 9 pour les U20, une réunion avec les coaches est programmée pour savoir s'ils sont d'accord pour ne pas pénaliser un placage à hauteur de cuisse.



10.2.2 Règle 3.2.1 (page 197) : temps de jeu

U17 : 4*20mn temps continu avec 5 jeux en fin de 2ème et 4ème QT

U20 territorial à 9 ou à 11 : voir section spécifique plus bas

10.2.3 Règle 7.2 (page 198) : restrictions défensives

Les blitzes à l'extérieur des "defensive ends" sont interdits (DTN).

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 : Restriction 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.

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) et lever la main. Ce joueur a le choix de blitzer ou non.

=> 5 yards de pénalité s'il bouge, en faute de balle morte (l'arbitre stoppe le jeu)

- 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 deux TE, le backfield défensif (CB ou SS, positionné en 2 points) doit se tenir à moins de 2 yards (juste derrière la DL) 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). Cela ne tient pas compte d'un DB en press sur un receveur écarté (ce qui est légal).

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

10.2.4 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.

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

Pour qu'il y ait présomption de formation de punt, il faut :

- Être en 4ème tentative
- Une distance entre le centre et le punter (personne entre les 2 joueurs) supérieure ou égale à 7y

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

- Être en 4ème tentative ou être après un touchdown ;
- Une distance entre le centre et le placeur (personne entre les 2 joueurs) supérieure ou égale à 5y

Mais idéalement, c'est plus simple si l'arbitre principal a la confirmation du coach que c'est un coup de pied.



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** (et donc peut être en 2 points) avec une obligation minimum de 4 joueurs sur la DL avec personne en face du centre.
- 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 ;
- Sur un snap loupé, si 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

Sur un snap loupé, si 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 un FG effectué à moins de 20 yards de l'embut adverse, le ballon sera positionné sur les 20 yards

ATTENTION : nous resterons avec les règles malgré l'interprétation que nous pourrions faire de la directive DTN

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.

- 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 :

- a. Cela veut dire qu'aucun joueur de B ne peut mettre la pression ou monter de plus de 2 yards après la ligne de mêlée.
- b. Cela veut dire que lorsqu'une formation de coup de pied est en place, l'issue du jeu sera obligatoirement un coup de pied, les feintes pour un jeu de course ou un jeu de passe ne sont pas autorisées. Lorsque le tempo n'est pas respecté, et que le botteur n'exécute pas le coup de pied en suivant la réception de la balle, alors c'est une faute : procédure illégale et 5 yards depuis le point précédent, signal S19.



11 Territorial U17

En attente retour Commission Foot

12 Territorial U20

Avant le match, l'AP doit convenir avec les 2 entraîneurs principaux :

- Jeu à 11 ou à 9
 - o Quelle que soit la formule, TOUS les **blocs sous la ceinture** sont **interdits**
 - o Choix de jouer les KO ou non (punt et FG doivent se jouer)
 - Si KO, temps de jeu = 4*12mn
 - Si pas de KO, temps de jeu = 4*10mn
- Si jeu à 9 :
 - o Même règle que le 11

CES INFORMATIONS DOIVENT ETRE INSCRITES SUR LA FEUILLE DE MATCH.

13 Senior D3

Nous aurons à gérer du jeu à 9 et du jeu à 11.

Il semblerait que les Corsaires B et les Saints joueront à 9.

Ce sont les règles du 11 mais sur du jeu à 9. Nous n'avons pas d'indication contraire.

Donc quand une équipe à 9 rencontre une équipe à 11, les 2 équipes doivent jouer à 9.

14 Mercy rule

RÈGLES ET APPLICATIONS DE LA « MERCY RULE »

Le cadre réglementaire

TITRE II - REGLEMENT PARTICULIER RELATIF AUX COMPETITIONS DE FOOTBALL AMERICAIN

Chapitre II : Organisation des championnats nationaux

Article 20 : Homologation des résultats de matchs et Mercy Rule

« (...) 2) Mercy Rule

La Commission Sportive Football Américain, la CNA et la DTN peuvent publier conjointement une circulaire concernant la mise en place de la Mercy Rule, circulaire qui précise les différents cas d'application.

Pour les compétitions dans les catégories hors de la catégorie senior sur lesquels la Mercy Rule est mise en place, le score final inscrit sur la feuille de match est le score acquis au moment où la Mercy Rule est entrée en application, dès l'instant où le score atteint un écart d'au moins 35 points. Le match est alors automatiquement arrêté par l'Arbitre Principal et peut se poursuivre sous la forme d'un match amical.

Si l'Arbitre Principal omet d'inscrire le score acquis au moment de l'application de la Mercy Rule sur la feuille de match, et que la Mercy Rule a manifestement été ou aurait dû manifestement être appliqué, le score entériné par la Commission Sportive Football Américain sera alors de 35-0.

Pour les compétitions dans la catégorie senior sur lesquels la Mercy Rule est mise en place, le score final inscrit sur la feuille de match est le score acquis à l'issue de la rencontre ».

Explication et application

Le football américain est un sport où il n'est pas possible pour le plus faible de limiter le score, tout comme il est potentiellement faisable de le faire par exemple au « soccer » en adoptant une tactique défensive.

La règle de la « **MERCY RULE** » a été réfléchi aux Etats-Unis afin de limiter les écarts de score entre équipes.

La Direction Technique Nationale souhaite que cette règle soit la règle pour toutes les divisions où l'objectif de compétition n'est pas le plus important et ce pour tous les niveaux de championnats nationaux et territoriaux des catégories **U12 à U20 incluse**.

Il existe une seule exception pour les catégories en dessous de SENIOR pour la saison 2023-2024 :

La division nationale « SAPHIR » de football américain à 11 contre 11 qui vise à incarner le plus haut niveau de performance de la catégorie U20 n'appliquera pas cette MERCY RULE.



Pour le reste des compétitions, l'objectif est de ne pas décourager les joueurs et notamment les plus jeunes, dont le nombre doit être nettement supérieur dans toutes les structures, en limitant l'écart de points au tableau d'affichage.

Pour les compétitions dans les catégories jeunes sur lesquels la Mercy Rule est mise en place, le score final inscrit sur la feuille de match est le score acquis au moment où la Mercy Rule est entrée en application, dès l'instant où le score atteint un écart d'au moins 35 points.

Le match est alors automatiquement arrêté par l'Arbitre Principal et peut se poursuivre sous la forme d'un nouveau match amical.

Si l'Arbitre Principal omet d'inscrire le score acquis au moment de l'application de la Mercy Rule sur la feuille de match, et que la Mercy Rule a manifestement été ou aurait dû manifestement être appliqué, le score entériné par la Commission Sportive Football Américain sera alors de 35-0.

En cette saison 2024-2025 de fusion de la D3 et du niveau régional, il est prévu que la règle de la « **MERCY RULE** » **s'applique au niveau SENIOR que sur le seul championnat de France de troisième division** « Casque d'Argent » où nous sommes dans une compétition où les différences d'objectif de clubs, d'équipes et de niveau d'entraînement peuvent être importants.

Rappel :

La directive concernant la « Mercy Rule » dans toutes les catégories « Jeunes » reste inchangée.

Elle s'impose automatiquement en U20 territorial et en U17, ainsi que sur les plateaux U14/U12/U10.

Il en est de même pour le challenge féminin.

La Mercy Rule s'applique automatiquement à partir du moment où une équipe est menée de plus de 35 points.

Cette directive est applicable pour toute la saison 2024/2025 et jusqu'à abrogation ou modification pour les saisons futures.

En senior, une fois la Mercy rule engagée, pas de retour possible sur du temps effectif, même si l'équipe menée revient au score.



15 Logistique d'avant match

15.1 Feuilles de match « papier »

Cette procédure s'applique pour les championnats Jeune territoriaux : U17 et U20, quel que soit le format

Les clubs doivent imprimer les documents officiels :

- Organisateur : Feuille de match
- Chaque club : 3 documents si possible en couleur
 - o Feuille des licenciés joueurs
 - o Feuille des licenciés Staff et personnes sur la touche (chaineurs compris)
 - o Feuille des licenciés arbitres

Le rapport d'incident disciplinaire doit être envoyé avant lundi 17h à la ligue et la FFFA (viesportive@fffa.org).

En cas de commotion ou suspicion de commotion ou de CNS, les indications suivantes doivent apparaître dans la rubrique "Observation" de la feuille de match papier ou électronique :

- Commotion - Nom du joueur - N° Licence - N° Maillot - Club d'appartenance
- Suspicion de commotion - Nom du joueur - N° Licence - N° Maillot - Club d'appartenance
- CNS - Nom du joueur - N° Licence - N° Maillot - Club d'appartenance - Type de faute en français (voir § 4.1) + Raison succincte

Il est préférable d'indiquer les termes Commotion et Suspicion de commotion en entier pour éviter tout malentendu avec les clubs qui ne seraient pas au courant des annotations. Sur ce point, nous demandons un peu plus que la FFFA.

15.2 Feuille de match électronique

Elle ne s'applique que pour le championnat Saphir (U20 National) et D3.

15.3 Mail du lundi/mardi aux clubs

Vous trouverez ci-dessous un modèle de mail pour l'envoi aux clubs.

- Destinataires : club local, club visiteur
- Copie : ahroger75@gmail.com, jyc@l2fa.fr
- Titre : Arbitrage du match [catégorie] [Equipe locale] vs [Equipe visiteuse] – [date et heure du match]

Je suis l'arbitre principal désigné par la CRA pour officier sur la rencontre vous opposant au [STADE + ADRESSE].

Assurez-vous que vos arbitres club soient sur la liste des arbitres validée par la FFFA.

Pourriez-vous me faire parvenir leurs coordonnées afin de préparer au mieux ce match ?

En cas de présentation d'un arbitre ARR-ARN-ARI, merci de me transmettre la dérogation renseignée et validée par votre CRA.

Je vous rappelle que pour les matches

Partie D3

de D3, vous devrez avoir une tablette pour la gestion de la Feuille De Match Electronique.

Partie U17 ou U20

de [U17 ou U20], vous devrez avoir les documents papiers, feuille de match et de licenciés, distinctes et idéalement en couleur pour les non joueurs (entraîneurs, bureau, chaineurs, etc.), les arbitres et les joueurs.



Merci de nous préciser si vous jouez à 9 ou à 11.

Nous arriverons 2h avant le début de la rencontre, comme vos ARC, afin de commencer nos préparatifs pour la rencontre avec notamment le délégué et les entraîneurs principaux.

Une fois le match terminé, je vous remercie de remplir le formulaire suivant qui nous renseigne sur le match et comment les entraîneurs l'ont perçu : <https://forms.gle/sbJQeXbFNWWUZzRk9>

Je reste à votre disposition pour toutes questions que vous jugeriez nécessaire.

[Prénom + Nom]

15.4 La semaine avant le match

Prérequis Pour les matches D3 :

- Avoir ses identifiants d'arbitre pour le site fédéral
- Avoir été affecté sur un match
- Avoir confirmé sa présence via **Gestion sportive** puis **Désignations**
- Se connecter au site : <https://licences-fffa.org/>
- Entrer ses identifiants

Code utilisateur :

Mot de passe :

> Retrouver mes identifiants

Entrer

Quitter

- Le code utilisateur est sous la forme **FAA + 7 chiffres**

Gestion Sportive

- Cliquer sur

Arbitre

- Cliquer sur

- Cet écran apparait (exemple)

Rencontre enregistrée - 1							
Actions	Date	Equipe domicile	Equipe visiteur	Discipline	Compétition	Organisateur	Tournoi
Consulter	04/02/2024 14:00	DIABLES ROUGES (Villepinte)	LEOPARDS (Rouen)	Football Américain	Championnat de France U20 - Casque de Saphir [M]	3FA - FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL AMERICAIN 3FA	Sans

[Consulter](#)

- Cliquer sur



VADE-MECUM ARBITRAGE L2FA 2024-2025



○ Vous arrivez un écran global :

Compétition	Football Américain - Championnat de France U20 - Casque de Saphir - Masculin	Début	20/01/2024	Fin	21/04/2024
Organisateur	3FA - FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL AMERICAIN 3FA				
Phase	1 - Saison régulière	Equipe "local"	DIABLES ROUGES (Villepinte)		
Poule	Conférence A	Equipe "visiteur"	LEOPARDS (Rouen)		
Journée	Journée 2	Date	04/02/2024 14:00		
Live vidéo					
Terrain	STADE LAURENT PLEGELATTE				
Couleurs	Casque : BLANC, Maillot : ROUGE Pantalon : ROUGE, Chaussettes : BLANC				

- Résumé
- Officiels
- Eqp. Domicile
- Eqp. Visiteurs
- Médecin
- Réclam.
- Avant Match

✎ Modifier les spécificités de la rencontre

✉ Envoyer la convocation

FEDERATION FRANCAISE DE FOOTBALL AMERICAIN 3FA - 93160 NOISY-LE-GRAND Tél. 0143111470 http://www.ffa.org	FEUILLE DE MATCH Date : 04/02/2024 Horaire : 14:00 Ouverture Vestiaire : 12:00 Terrain : STADE LAURENT PLEGELATTE Type de Gazon : Synthétique	EPREUVE Discipline : Football Américain Type de compétition : Championnat de France U20 - Casque de Saphir Sexe : Masculin Affluence :
--	---	--

CLUB VISITE N° 259 NOM : DIABLES ROUGES	Score en chiffres : Score en lettres :	Score en chiffres : Score en lettres :	CLUB VISITEUR N° 074 NOM : LEOPARDS
--	---	---	--

N° Licencié	N° Maillot	Nom Prénom	Disc.	N° Licencié	N° Maillot	Nom Prénom	Disc.
-------------	------------	------------	-------	-------------	------------	------------	-------

Scoreurs :	Scoreurs :
Blessures :	Blessures :
Réserves d'avant match :	Réserves d'avant match :

Observations :

Capitaine DIABLES ROUGES (Villepinte) Non signé	Arbitre Principal Non signé	Capitaine LEOPARDS (Rouen) Non signé
Entraîneur DIABLES ROUGES (Villepinte) Non signé		Entraîneur LEOPARDS (Rouen) Non signé

- Cliquer sur Onglet

Officiels

Quotas Cliquez pour afficher/masquer les détails

Non joueurs	Min	Max	Reste
Arbitres CNA Saphir	1	8	7
Arbitres club U20	1	4	2
Délégué	0	2	1
Chaineurs	3	3	3
Ramasseur de balles	0	2	2
Responsable de rencontre	0	1	1

Désignations

Arb. Principal	Fonction	Officiel désigné	État Réponse
★	Arbitres CNA Saphir	FAA0000034 - M ROGER ALEXANDRE	Présence confirmée
	Chaineurs	Aucun officiel désigné	-
	Chaineurs	Aucun officiel désigné	-
	Chaineurs	Aucun officiel désigné	-
★	Arbitres club U20	FAA0002341 - Mle LAFRANCE MORGANE	En attente de réponse
★	Arbitres club U20	FAA0011045 - M LARRET BAPTISTE	Présence confirmée
	Délégué	FAB0000082 - M GUYOT JACQUES	En attente de réponse
	Responsable de rencontre	Aucun officiel désigné	-
★	Arbitres club U20	Aucun officiel désigné	-
★	Arbitres club U20	Aucun officiel désigné	-

+ Ajouter une désignation

- Cliquez sur l'étoile en face de votre nom pour indiquer que vous êtes l'AP

Arb. Principal	Fonction	Officiel désigné	État Réponse
★	Arbitres CNA Saphir	FAA0000034 - M ROGER ALEXANDRE	Présence confirmée

- Ajoutez une désignation :

Ajouter une désignation

Fonction Arbitres CNA Saphir ▼

Arbitres CNA Saphir

Arbitres club U20

Délégué

Chaineurs

Ramasseur de balles

Responsable de rencontre

+ Ajouter une désignation

- puis
 - Le « Responsable de la rencontre » n'est jamais mis, il faut l'ajouter

ASTUCE

Si un arbitre, chaineur ou autre ne se souvient plus de son mot de passe pour valider sa présence, vous pouvez l'ajouter et sa présence sera confirmée !



15.5 Le jour du match

C'est le club local qui met à dispo ce qu'il faut pour tout valider.

U17/U20 : vérification via les documents papier avec signature d'avant-match

D3 : à partir de 2h avant le match, la FDME ne soit accessible que par l'AP. Il faut passer par tous les onglets pour s'assurer que tout est bon.

15.5.1 Vérification des licences joueurs (FDME)

Les licences ont été rentrées dans les onglets suivants :

Eqp. Domicile

Eqp. Visiteurs

Vous devez avoir cette indication pour chaque équipe :

Quotas Cliquez pour afficher/masquer les détails

i La composition est valide.

Contrôle équipes

Le vrai contrôle, c'est ici :

Vous trouverez dans cet ordre : L'entraîneur principal, le(s) entraîneur(s) adjoint(s), autre staff puis les joueurs dans l'ordre des maillots !

Par exemple :

DIABLES ROUGES (Villepinte)					LEOPARDS (Rouen)				
Cap.	Code	Personne	N°	Verif.	Cap.	Code	Personne	N°	Verif.
Entraîneur principal U17 - U20 N & PN - R1 - D3					Entraîneur principal U17 - U20 N & PN - R1 - D3				
★	FAE0002973 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M HARVEL ANDREW 1994-06-13		✓	★	FAE0002034 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M MIELLOT PIERRE 1998-09-25		✓
1er entraîneur adj. U17 - U20 N & PN - D3					1er entraîneur adj. U17 - U20 N & PN - D3				
★	FAE0001523 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M MOHAMMAD AMALI 1998-07-15		✓	★	FAE0003666 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M FONTENEUX JUSTIN 2000-04-03		✓
Autre entraîneur adj. U17 - U20 - Fem - Reg - D3					Autre staff				
★	FAE0003584 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M BEKKAOUI MERWAN 2002-06-26		✓	★	FAE0003539 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M DUVERNOY NOE 2003-04-20		✓
★	FAE0003345 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M MASPIMBY LAURY 2000-12-22		✓	★	FAE0002685 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M HUBY RODRIGUE 2003-06-09		✓
★	FAE0003184 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M SAMASSA BAKARY 2002-03-02		✓	★	FAC0036597 2023-2024 FOOT / Compétition	M MARTEL JULES 2001-03-17		✓
★	FAE0002554 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M TEKEDAM HUGO 2002-01-05		✓	★	FAE0003534 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M ROSSIGNOL ETIENNE 1998-07-25		✓
Autre staff					Joueur				
★	FAE0003625 2023-2024 FOOT / Entraîneur	M CALATAYUD YOHAN 1989-07-08		✓	★	FAC0057884 2023-2024 FOOT / Compétition	M LOISEL NICOLAS 2005-05-04	1	✓
★	FAC0064371 2023-2024 FOOT / Compétition	Mlle LE CORRE JULIETTE 2005-09-12		✓	★	FAC0057666	M DRAKE DEL CASTILLO NIELS	3	✓
★	FAB0001129	Mlle ROCHAMBEAU MELINE		✓					

ASTUCE

Pour voir la photo, passez sur le nom du licencié

ASTUCE

Si un joueur a changé de numéro, notez-le sur un carton puis effectuez la modification retour aux vestiaires. Cela vous fera gagner du temps.

15.5.2 Médecin et Réclamation (FDME)

Médecin Réclam.

Allez dedans pour voir qu'un médecin/équipe de secours est bien présent (à vérifier aussi sur le terrain 😊)
En général, les réclamations s'effectuent avant le match.

15.5.3 Validation avant début du match (FDME)

Sur l'onglet **Avant Match**, tout doit être vert :

Officiels	Equipe locale	Equipe visiteurs	Médecin	Signatures avant match
✓	✓	✓	✓	✓

15.5.4 A la fin du match (FDME)

- **Scores** Remplissez les scores :
- **Faits de Match** Indiquez les scoreurs (buteurs 😊), les joueurs ayant reçu une CNS/FP et les joueurs blessés + la cause probable :

Domicile		Visiteurs	
Buteur(s)		Buteur(s)	
Sanction(s) CNS EXP		Sanction(s) CNS EXP	
Blessure(s)		Blessure(s)	
2	POISSONNIERE KENNETH MATHY suspicion commotion	42	POISSONNIERE KENNETH MATHY cheville
17	POISSONNIERE KENNETH MATHY cheville	70	POISSONNIERE KENNETH MATHY cheville
22	POISSONNIERE KENNETH MATHY genou		

- **Rapport** : si nécessaire
- **Fin Match** : une fois signée, cette FDME ne peut plus être modifiée

Rencontre non jouée / Match arrêté			
Match arrêté			
Si la rencontre a été arrêtée avant son terme			
Match arrêté Non			
Raison de l'arrêt			
Match non joué			
Si la feuille de match a été ouverte, mais que le match ne s'est pas joué			
Match non joué Non			
Raison			
Terminer la rencontre			
Scores	Faits de match	Rapport	Signatures fin match
✓	✓	✓	✓

15.5.5 A la fin du match (documents papier)

Terminer de remplir la feuille de match : scores, blessés, commotions, CNS, expulsés, observations diverses, rapports et signatures.



15.5.6 Le soir du match ou au plus tard le soir du 1^{er} jour ouvré après le match

- Mail récapitulatif aux AP franciliens, ap_craidf@googlegroups.com, avec les infos suivantes au minimum
 - Titre : Résumé du match [catégorie] : [Equipe locale + score] vs [Equipe visiteuse + score]
 - Lieu, type et qualité du terrain, type de présence médicale (médecin, Croix Rouge)
 - Equipe d'arbitrage : qui et où
 - Résumé du match avec des faits d'arbitrage à noter, questions, jeux/formations surprenantes
 - Un avis personnel qui ne sera pas diffusé sur Facebook

Ce résumé sera publié sur Facebook de façon anonymisé.

16 Informations diverses

16.1 Captation par drone

A ce jour, l'utilisation du drone est légale avec les restrictions ci- :

- Pas de survol de l'aire de jeu (terrain, bancs de touche) : sinon arrêt immédiat du match et reprise dès que l'objet est sorti de la zone (30mn de mise en conformité) mais 1 seule fois. Si le drone revient une seconde fois, vous arrêtez le match, vous quittez l'aire de jeu et vous rédigez un rapport
- Ce n'est pas à vous de vérifier les qualités du pilote et les documents possibles (même procédure que pour le médecin)
- Idéalement, merci de demander aux équipes si un drone sera présent et si le pilote peut vous être présenté.
2 bonnes raisons :
 - Vous lui transmettez les consignes décrites plus haut
 - Demandez-lui si vous pouvez avoir les vidéos pour travailler dessus, c'est vrai que c'est top

16.2 Joueur(s) en retard

Le règlement fédéral précise que le joueur doit être présent, à minimum, 15mn avant le début officiel de la rencontre.

- Exemple 1 : match à 14h ou à 20h. L'équipe a assez de joueurs. Un joueur arrive à 13h46 ou à 19h46, il ne pourra pas participer au match.
- Exemple 2 : match à 20h. L'équipe n'a pas assez de joueurs. L'équipe a jusqu'à 20h30 pour se mettre en conformité. Si dans cette période, le club se met en conformité, elle sera pénalisée de 10y sur le KO et le match pourra se jouer. Si à la fin de cette période, le club n'est pas en conformité, une annotation sera indiquée sur la FDM par l'Arbitre Principal. C'est la commission en charge du championnat qui validera le forfait (Fédération ou Ligue). Le match peut se jouer avec l'accord des 2 entraîneurs signant la FDM.