

Procédure des 40 secondes

En France, les stades n'ayant pas d'horloge visible pour les 40 secondes, le coup de sifflet pour avertir les équipes est nécessaire pour qu'il n'y ait aucune ambiguïté jusqu'au 31/12/09. Après cette date le coup de sifflet ne sera plus réalisé, le sifflet de balle morte suffira.

Exemples de situations :

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

Exemple 1 :

Un porteur de balle sort en touche, l'arbitre de touche concerné stoppe le temps, et fait ce qu'il doit faire. Exemple de jeu avec arrêt de temps.

L'AP, fait un tour d'horizon pour s'assurer qu'il n'y a rien à gérer, siffle et fait le signal « balle prête à jouer », et ainsi fait redémarrer le chrono du match et également son chrono des 40 secondes, cela a le mérite de donner une signal auditif pour prévenir les 2 équipes que la balle est signalée prête à jouer. Dans cet exemple, attention lorsque nous entrons dans les 2 dernières minutes de chaque mi-temps, prendre en compte les 3 cas de figures où le chrono du match démarrera au snap avec un chrono de 25 secondes.

Exemple 2 :

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

L'AP, fait un tour d'horizon pour s'assurer qu'il n'y a rien à gérer, et siffle et fait le signal « balle prête à jouer », et ainsi fait démarrer son chrono des 40 secondes, cela donne une signal auditif pour prévenir les 2 équipes que la balle est signalée prête à jouer.

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

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

L'AP est sur sa position également.

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

Plusieurs cas de figures :

- 1) le décompte des 40 secondes est lancé, on arrive à 20, la balle n'est pas prête à être snappée, l'AP stoppe le chrono, appelle un temps mort arbitre, signale à tous que le temps pour déclencher le snap repasse à 25 secondes en sifflant et en faisant le signal S1. Le chrono du match démarrant au signal balle prête à jouer puisque cela est consécutif à un temps mort d'arbitre et non d'équipe. Si le décompte des 40'' était consécutif à un temps mort d'équipe, alors le chrono démarrerait au snap.
- 2) le décompte des 40 secondes est lancé, la balle est positionnée alors que seulement 10 secondes se sont écoulées, il en reste donc 30, et donc A possède encore 30 secondes pour snapper la balle sans être flaguée pour un DOG, sauf si au bout du décompte des 40, le snap n'a toujours pas eu lieu. En théorie, A possède 40 secondes pour faire son snap.

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

- 1) L'AP à une seule montre réglée sur 20'', une fois les 20'' écoulées, coup de sifflet, je décompterais de 25 à 20 dans ma tête, soit 5'', puis je relancerai le décompte de ma montre, cela afin de gérer les 25 secondes.
- 2) L'AP à une seule montre réglée sur 25'', une fois 20'' écoulées, coup de sifflet, charge à lui de ne pas dépasser les 20'' et de surveiller la montre, puis je relancerai le décompte de ma montre, cela afin de gérer les 25 secondes.
- 3) L'AP à 2 montres, une pour les 40'' et une pour les 25'', charge à lui de ne pas dépasser les 20'' et de surveiller la montre des 40'' et donc de siffler en regardant son chrono.

Juan Perez Canto
Responsable des Arbitres