

Guide des mécaniques rapides



V1 nov 2015 CC

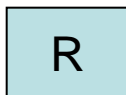
Procédures d'avant rencontre

- Lors de la première rencontre de chaque équipe, il faut observer et contrôler :
 - Flags : aligner les joueurs et demandez leur de se déflaguer eux-mêmes.
 - Vêtements : pantalons sans poches, no caps, chaussures avec des crampons moulés ou plastiques (type football)
 - Les ballons
- Le panneau de tenu
- Equipe locale, équipe visiteuse



Le tirage au sort

- Arbitrage à 2
 - L'AP amène l'équipe visiteuse
 - Le juge de champs amène l'équipe locale
- Arbitrage à 3 ou à 4
 - L'AP attend au centre du terrain
 - Le juge de champs, le juge de chaîne ou le juge de champs arrière amènent les capitaines (max 2).
- Les points à rappeler aux capitaines
 - Les équipes gagneront du temps si le receveur ramène rapidement le ballon pour la mise en jeu.
 - Pas de contact
 - Le défenseur doit montrer le flag haut en l'air et doit le rendre le plus rapidement possible à son propriétaire.



N'oubliez pas !

- Couvrez toutes les lignes
- Marquez le score et le joueur qui marque les points
- Demandez après chaque TD si transformation à 1pt ou à 2 pts.
- 2 minutes de pause entre les périodes.



Mécaniques à 2 arbitres

- L'arbitre principal
 - Sur la ligne de mêlée avec le panneau de tenu dans son dos à 2 yds
 - 25 sec, 7 sec
 - Il compte l'attaque
 - Checks DOF/FS, Illegal motion/shift, NZI
 - Responsable de la ligne d'en-but de A.
 - Il contrôle qu'il n'y ait pas de blocs ou contacts illégaux contre le blitzer, si le quart arrière est en position shotgun
- Le juge de champs
 - À 7 yards de la ligne de mêlée
 - Il gère le temps de jeu
 - Il compte la défense et les blitzers potentiels.
 - Responsable de la ligne d'en-but de B

R

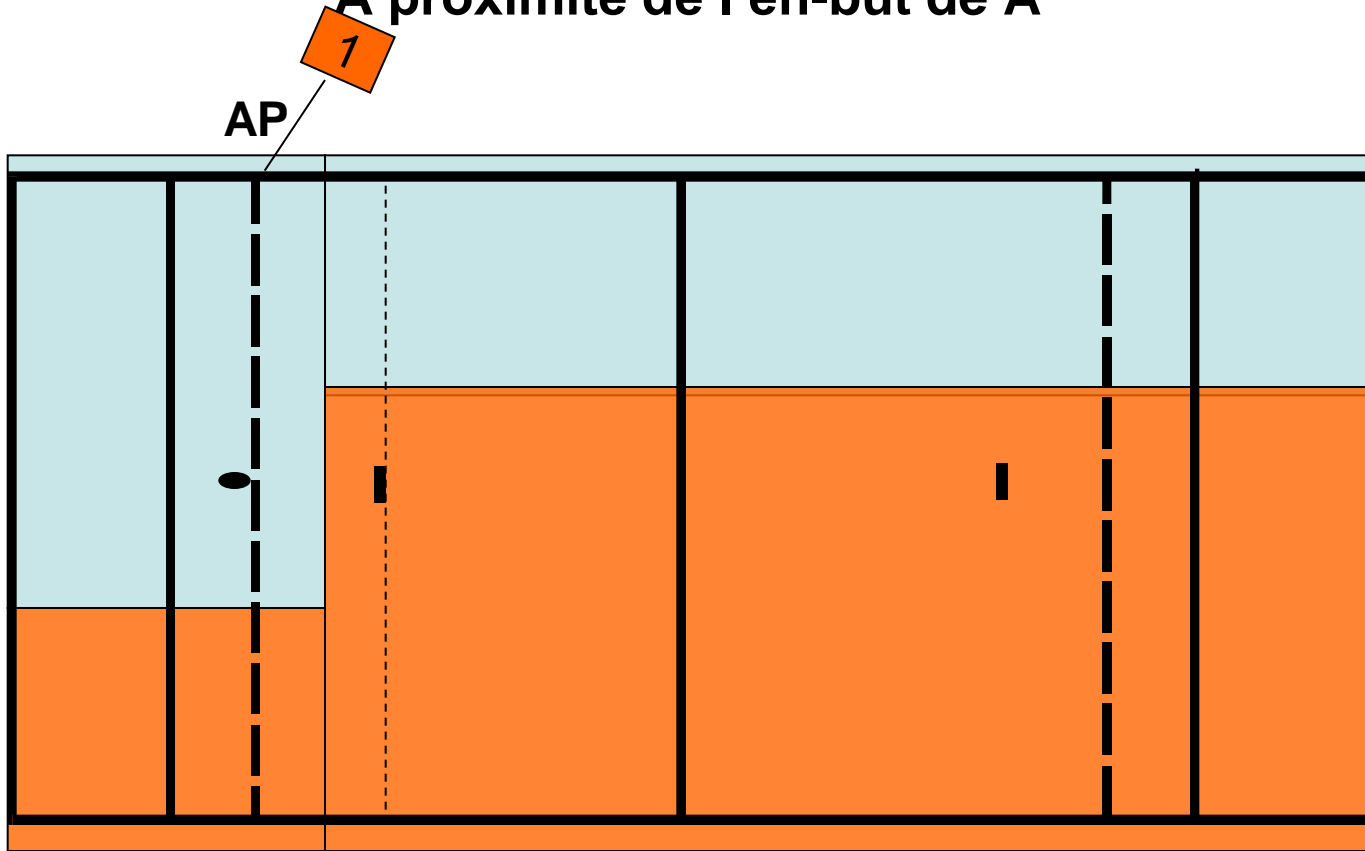
LM

FJ

SJ

Mécaniques à 2 arbitres

A proximité de l'en-but de A



JC →

AP : attend que le coureur ou balle franchisse la LM
JC : à 7 yards de la LM puis se rend rapidement à la ligne du milieu

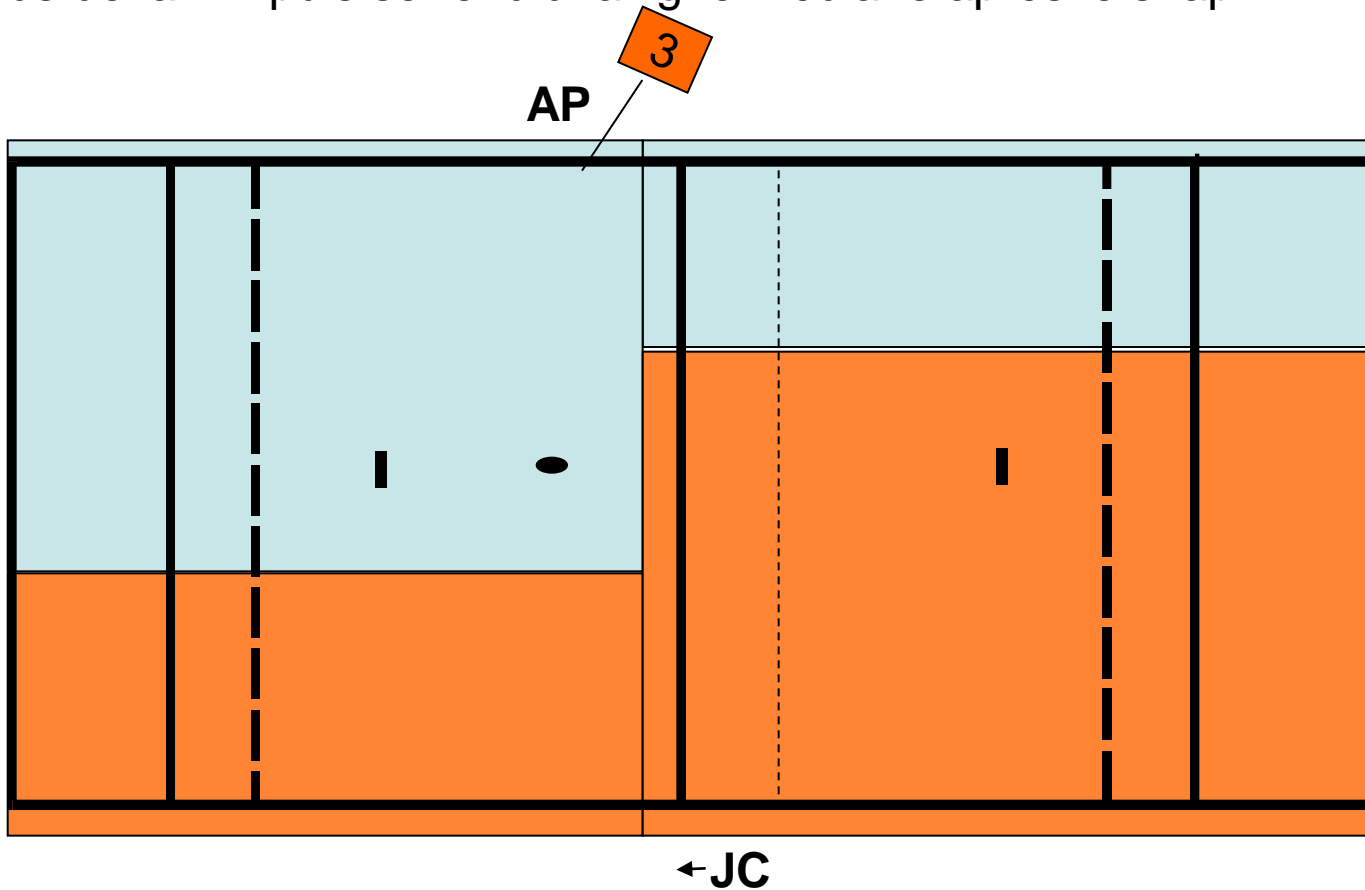


Mécaniques à 2

A proximité de la ligne médiane

AP : attend que le coureur ou balle franchisse la LM

JC : à 7 yards de la LM puis se rend à la ligne médiane après le snap.

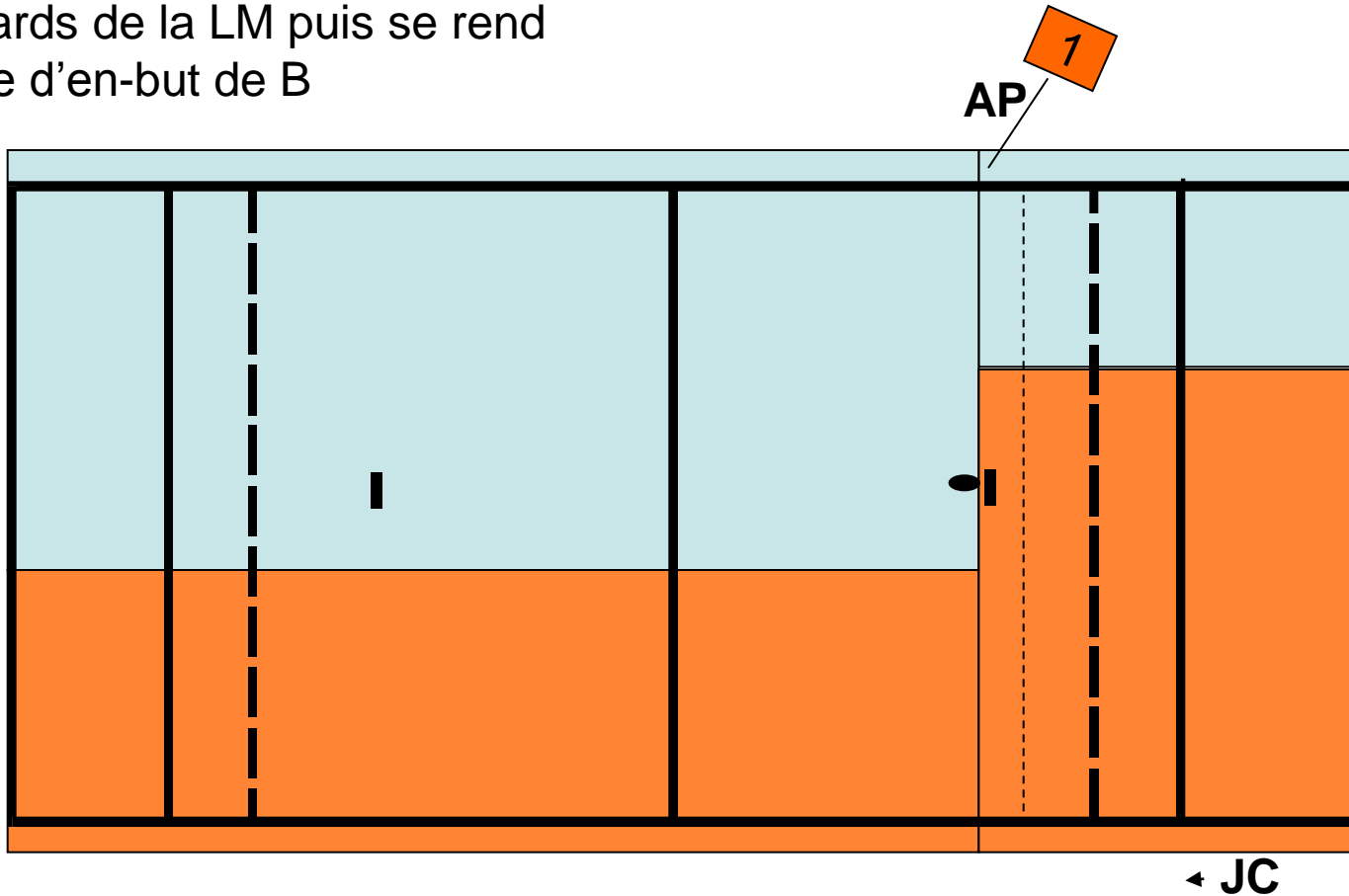


Mécaniques à 2

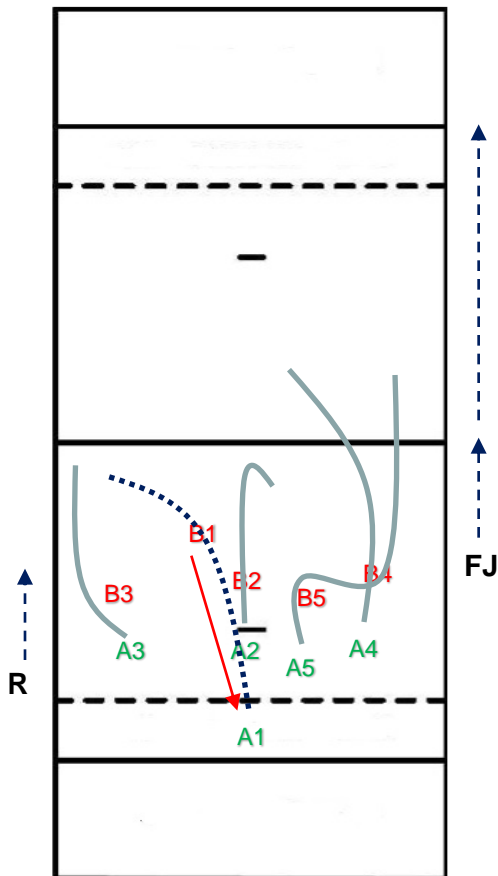
A proximité de l'en-but de B et conversions à 1 ou 2 points ou longue distance lors d'un 4^{ème} tenu

AP : attend que le coureur ou la balle franchisse la LM

JC : à 7 yards de la LM puis se rend sur la ligne d'en-but de B



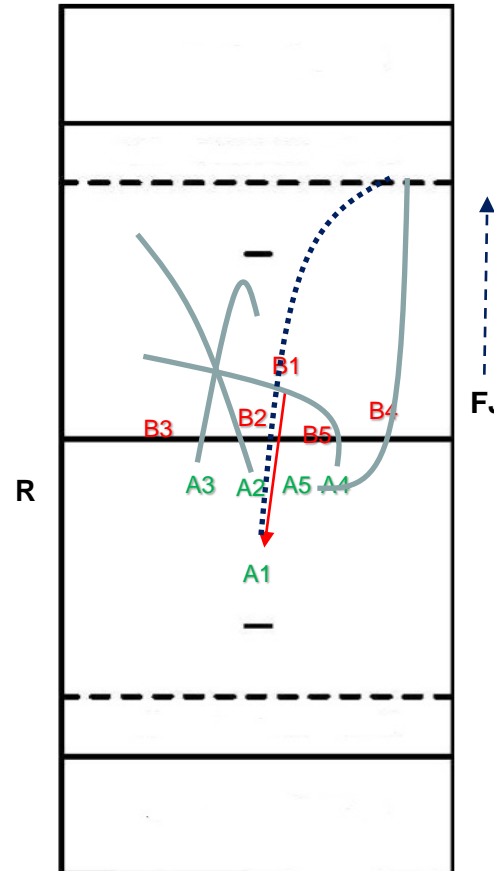
Mécaniques à 2 arbitres



Situation : Passe sur le receveur côté faible.

AP : Blitzer B1 est du côté faible (check the pattern of A2). Dès que la passe est lancée, assurez-vous que A1 n'est plus menacé et tournez vous pour juger la passe. Suivez le jeu et jugez si il y a déflagage ou si le PB met un pied en touche.

JC : reculez jusqu'à la ligne médiane et quand la passe est lancée, courez pour juger la réception (ou l'échec) du ballon. Si la réception est réussie, essayez d'arriver avant A3 sur la ligne d'en-but de B.



Situation : Passe sur le Slot sur le côté fort.

AP : Blitzer B1 est du côté fort (observer les mouvements des autres défenseurs). Dès que la passe est lancée, assurez vous que A1 n'est plus menacé. Suivez le jeu et jugez les possibles contacts illégaux.

JC : palcez vous sur la ligne médiane et quand le ballon est lancé, courez et jugez la réception (ou l'échec) du ballon. Si la réception est réussie essayez d'être avant A5 sur la ligne d'en-but.

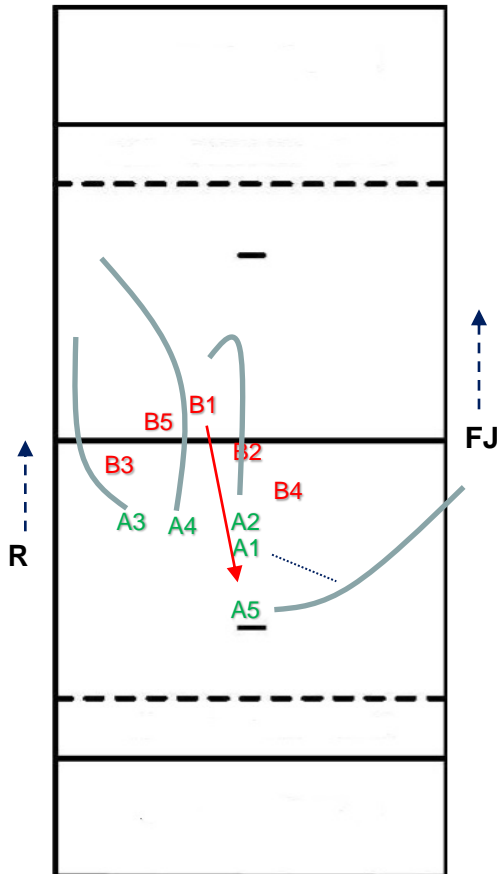
R

LM

FJ

SJ

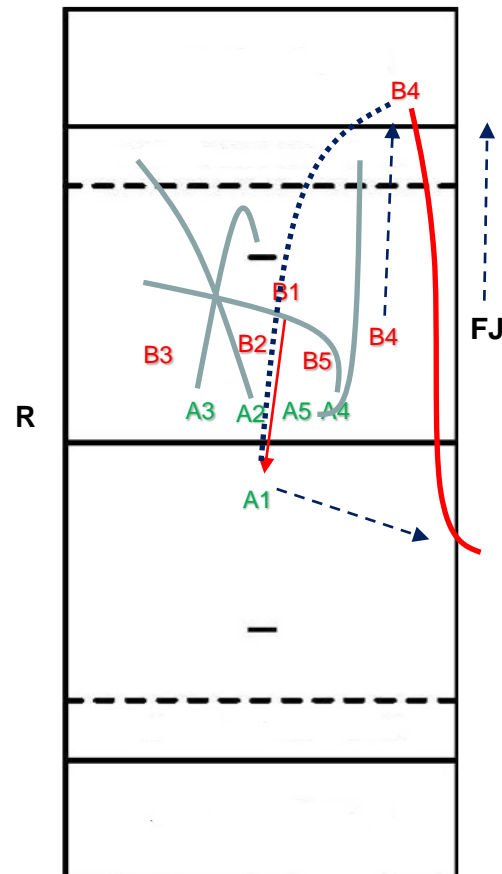
Mécaniques à 2 arbitres



Situation : Course du côté faible.

AP : Blitzer B1 est du côté fort (contrôlez le tracé de A2). Jugez le pitch entre A1 et A5 et jugez s'il y a un déflagage illégal ou une pénétration illégale de la défense.

JC : placez vous sur la ligne médiane, et contrôlez le point de sortie en touche. Jugez les blocs illégaux de A.



Situation : Interception.

AP : après l'interception, surveillez les joueurs de A et allez vous placer sur la ligne d'en-but de A.

JC : reculez à la ligne d'en-but de B puis jugez l'interception de B4, suivez le à 5 yards derrière et jugez le point de sortie en touche ou le déflagage.

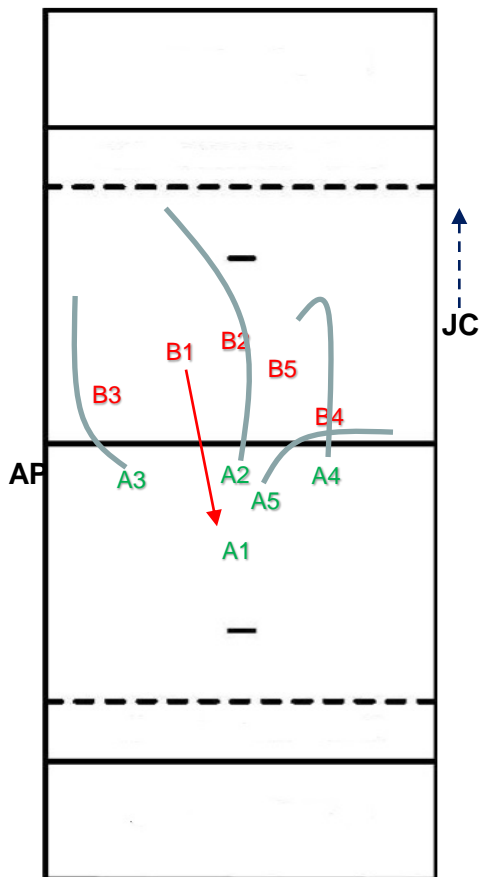
R

LM

FJ

SJ

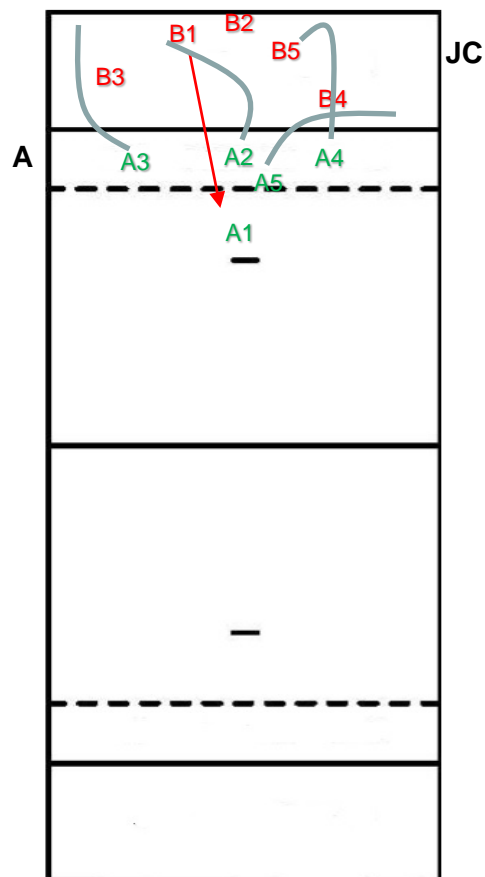
Mécaniques à 2 arbitres



Situation : Passe courte pour obtenir une 1^{ère} tentative.

AP : Blitzter B1 est sur le côté faible (Contrôlez le tracé de A2). Surveillez les tracés courts les contacts pouvant avoir lieu entre A et B

JC : placez vous sur la ligne médiane et contrôlez les tracés courts. Regardez l'AP si besoin de soutien pour valider ou non 1^o tentative.



Situation : Passe courte pour un TD.

AP : Le blitzter B1 est côté faible, surveillez la route de A2. Surveillez les tracés courts, et faites attention aux contacts entre A et B sur les zones de réception.

FJ : Repositionnez vous sur la ligne d'en-but et surveillez les tracés courts. Regardez l'AP en cas de doute pour valider ou non un TD si à l'opposé de vous.

R

LM

FJ

SJ

Mécaniques à 3 arbitres

- L'arbitre principal
 - 45° derrière le QB ou sur la ligne de touche, du côté du JC
 - A la responsabilité de la ligne d'en-but de A et de la ligne de mêlée
 - Surveillez les mouvements autour du ou des blitzers.
 - 25 sec, 7 sec
- Juge de chaîne
 - Sur la ligne de mêlée avec le poteau de tenu derrière lui.
 - Comptez l'attaque
 - Surveillez les faux départs, les hors jeu de position, les permutations illégales et les mouvements illégaux, la zone neutre
 - Identifiez les possibles blitzers
 - Responsabilité de l'en-but de B (2nd)
- Juge de champs
 - A 7 yards de la ligne de mêlée
 - Temps de jeu
 - Comptez la défense et identifiez les possibles blitzers
 - Responsabilité de ligne d'en-but de B (1^{er}) quand la ligne est aussi couverte par le Juge de chaîne.



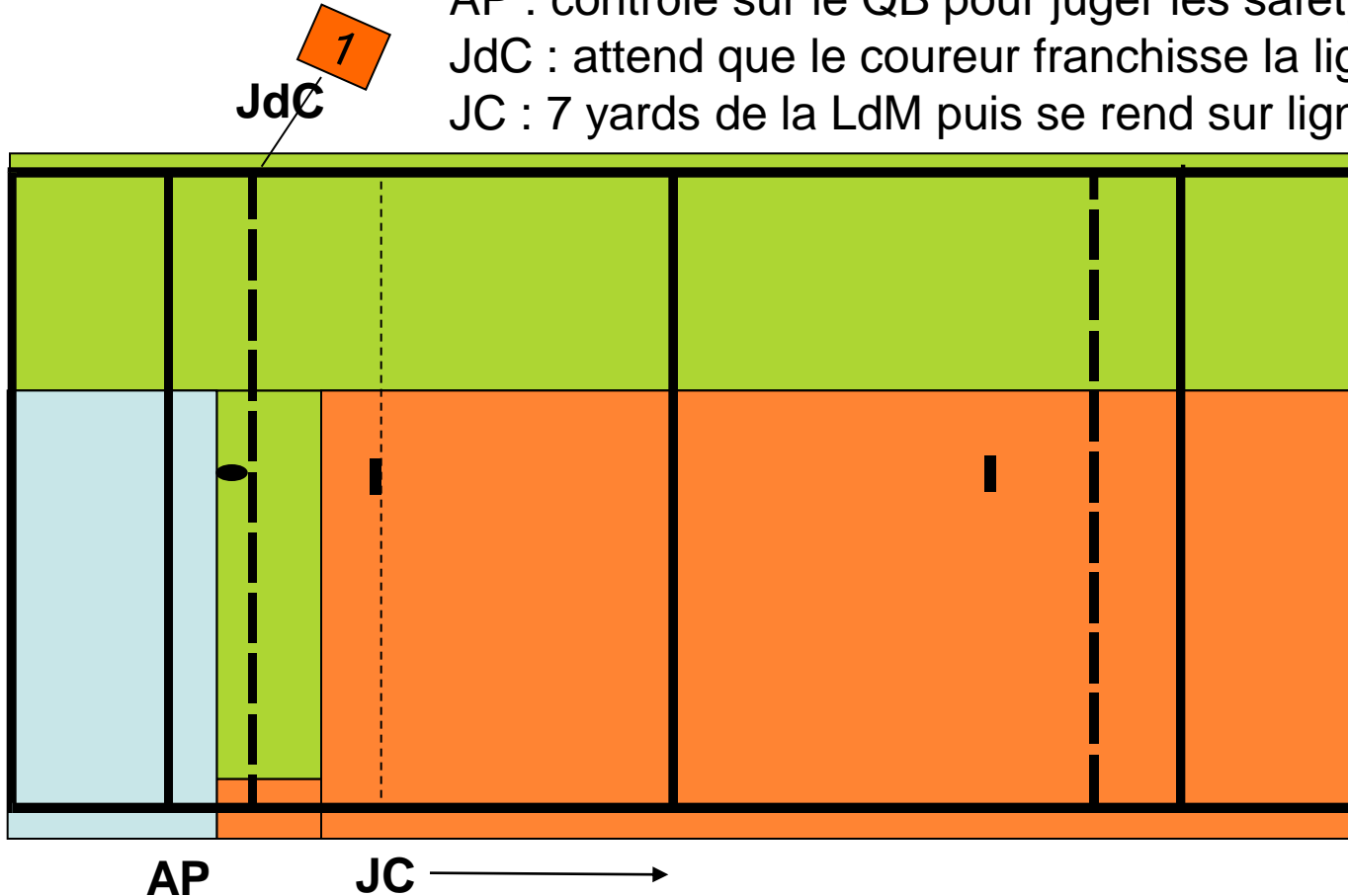
Mécaniques à 3 arbitres

A proximité de la ligne d'en-but de A

AP : contrôle sur le QB pour juger les safety

JdC : attend que le coureur franchisse la ligne de mêlée

JC : 7 yards de la LdM puis se rend sur ligne médiane



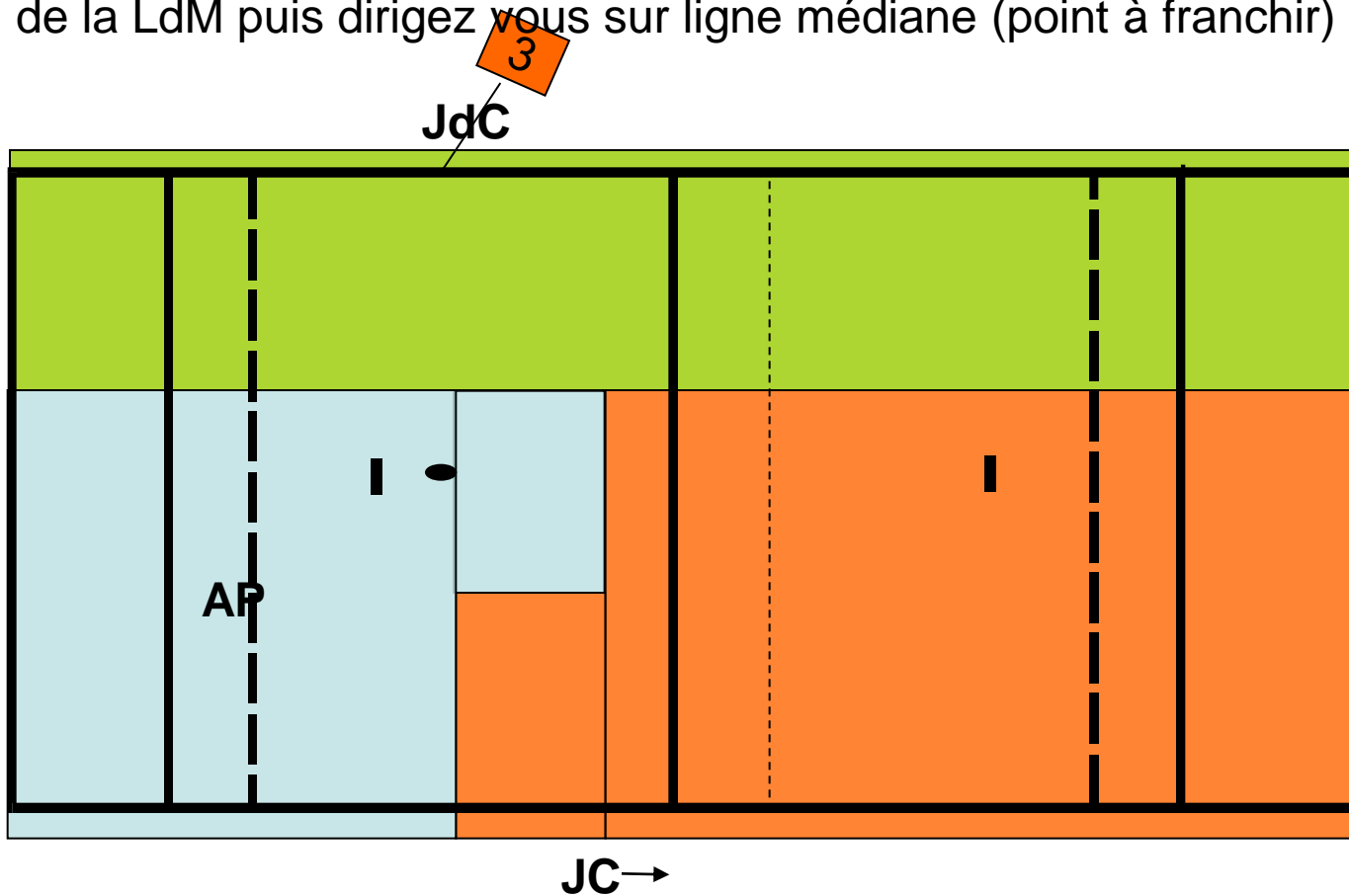
Mécaniques à 3 arbitres

Jeux normaux dans la zone de A

AP : reste à 45° du QB, surveillez les blitzers

JdC : regardez le QB et attendre que le coureur ou le ballon franchisse la LdM

JC : 7 yards de la LdM puis dirigez vous sur ligne médiane (point à franchir)



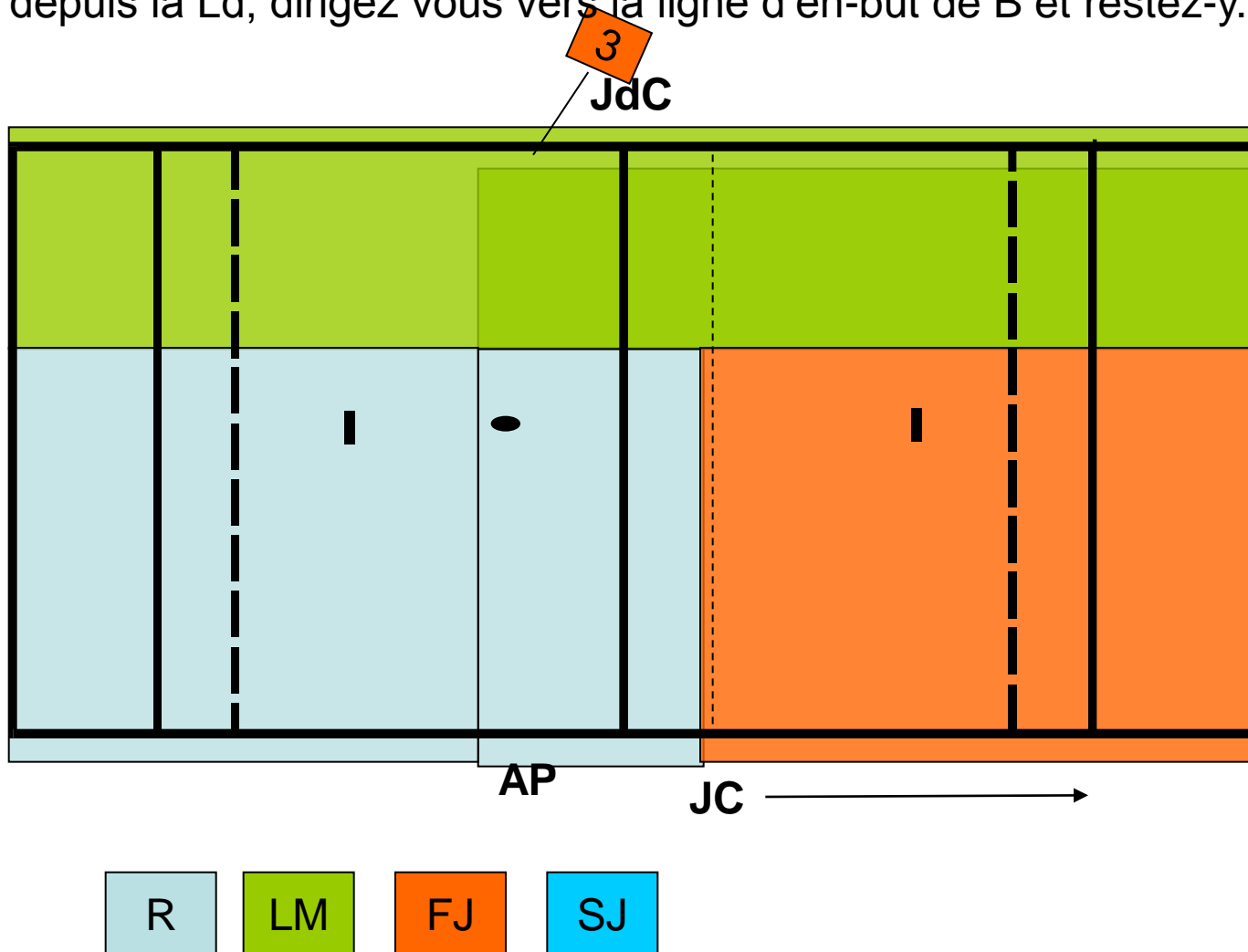
Mécaniques à 3 arbitres

A proximité de la ligne médiane

AP : surveillez les blitzers et contrôlez le QB. Restez sur la ligne de mêlée.

JdC : placez vous sur la ligne de mêlée

FJ : 7 yards depuis la Ld, dirigez vous vers la ligne d'en-but de B et restez-y.



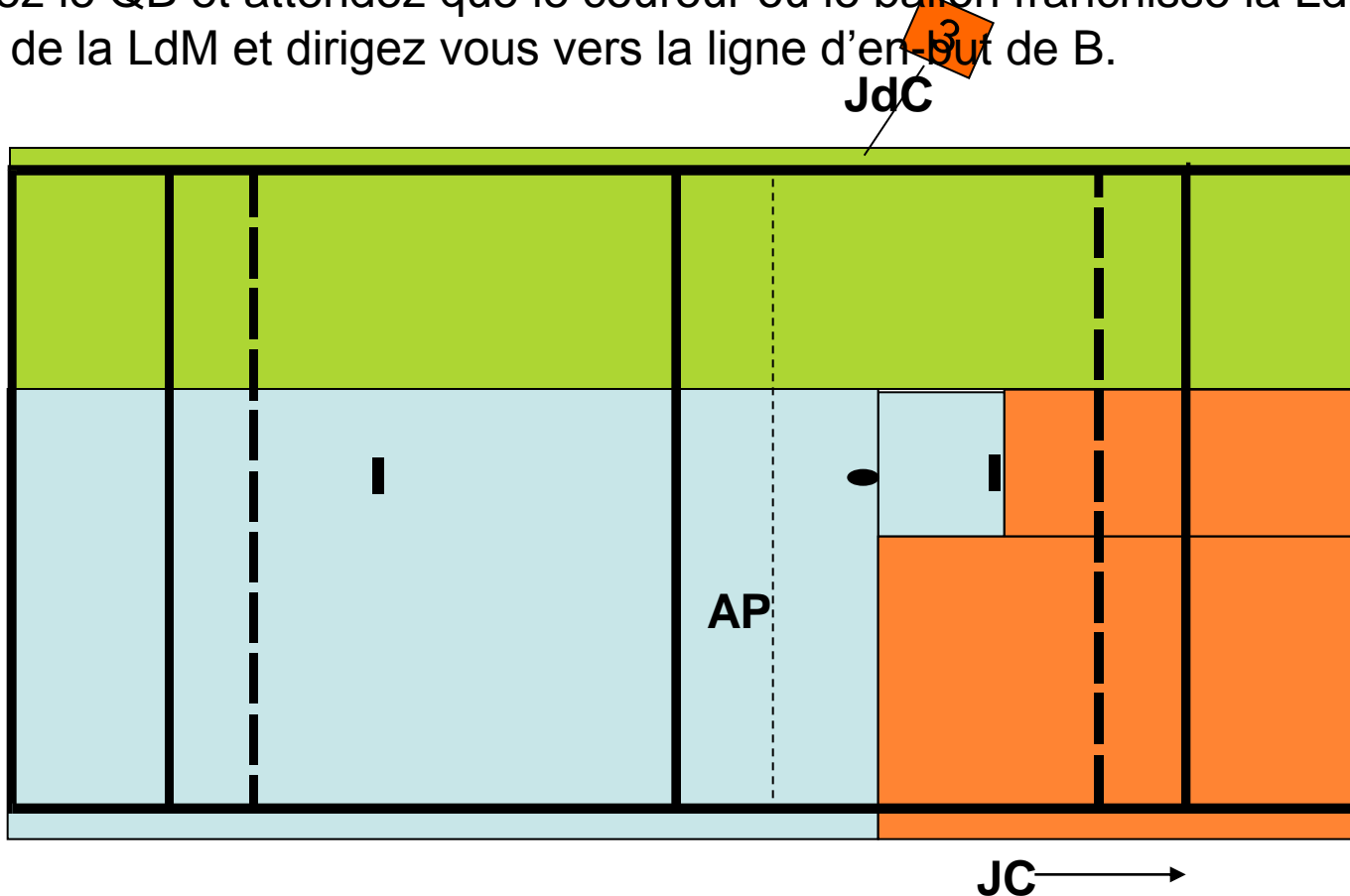
Mécaniques à 3 arbitres

Jeux normaux – Zone de B

AP : restez 45° du QB, surveillez les blitzers

JC : surveillez le QB et attendez que le coureur ou le ballon franchisse la LdM

FJ : 7 yards de la LdM et dirigez vous vers la ligne d'en-but de B.



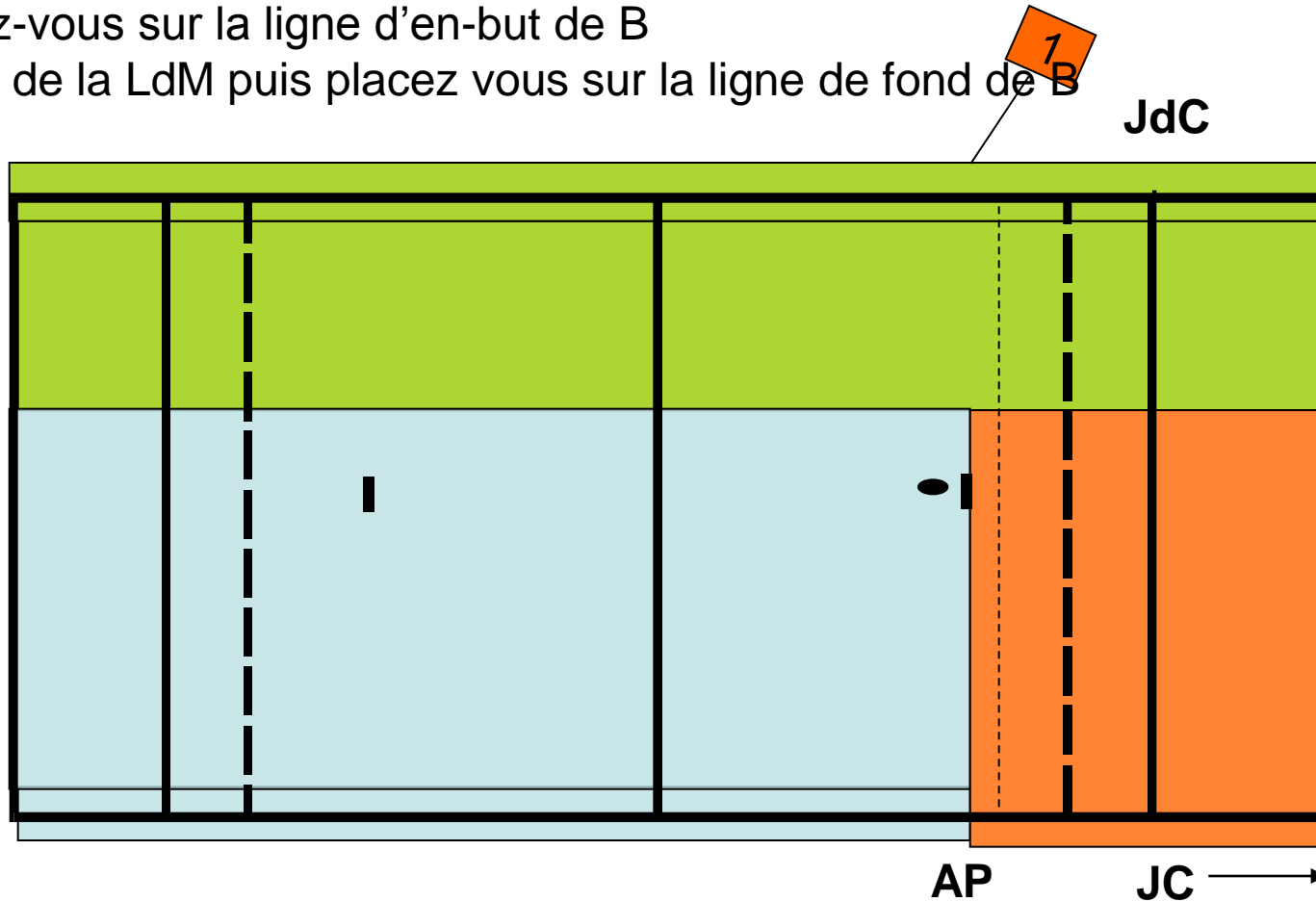
Mécaniques à 3 arbitres

A proximité de la ligne d'en-but de B et pour les conversions à 1 ou 2 points ou longues distances sur 4^{ème}.

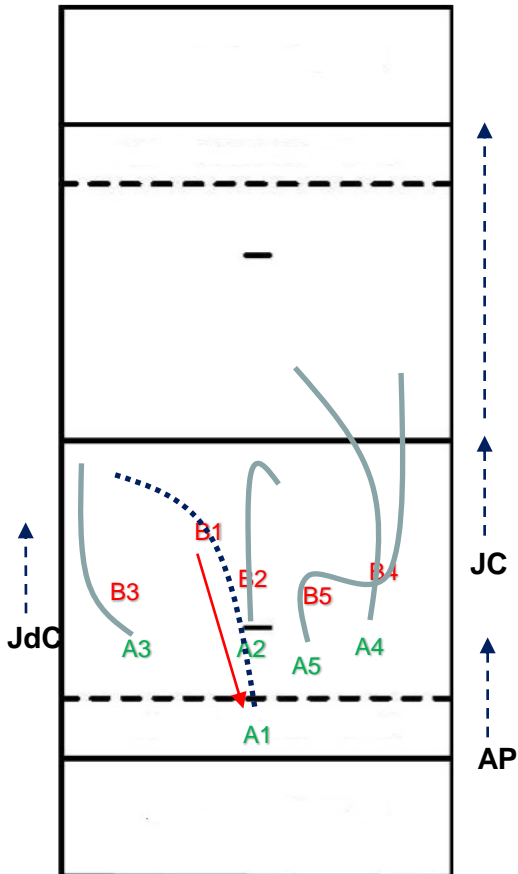
AP : surveillez les blitzers, regardez le QB et attendez que le coureur franchisse la LdM

JdC : placez-vous sur la ligne d'en-but de B

FJ : 7 yards de la LdM puis placez vous sur la ligne de fond de B



Mécaniques à 3 arbitres

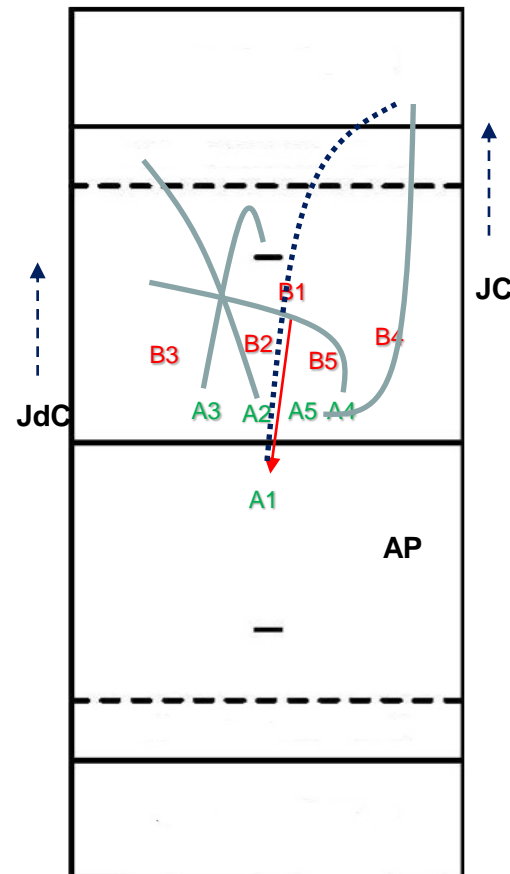


Situation : Passe sur le receveur côté faible.

AP : Blitzzer B1 est côté faible, surveillez route de A2. Une fois le QB en sécurité, suivez le jeu.

JdC : Surveillez les contacts illégaux sur les tracés courts et à l'intérieur des 5 yds. Après que la passe soit lancée, suivez A3 et regardez le point de déflagage ou un pied hors de terrain.

JC : reculez au point à attendre, quand la passe est réceptionnée, soyez sur la ligne d'en-but de B avant A3.



Situation : Passe sur le Slot côté fort.

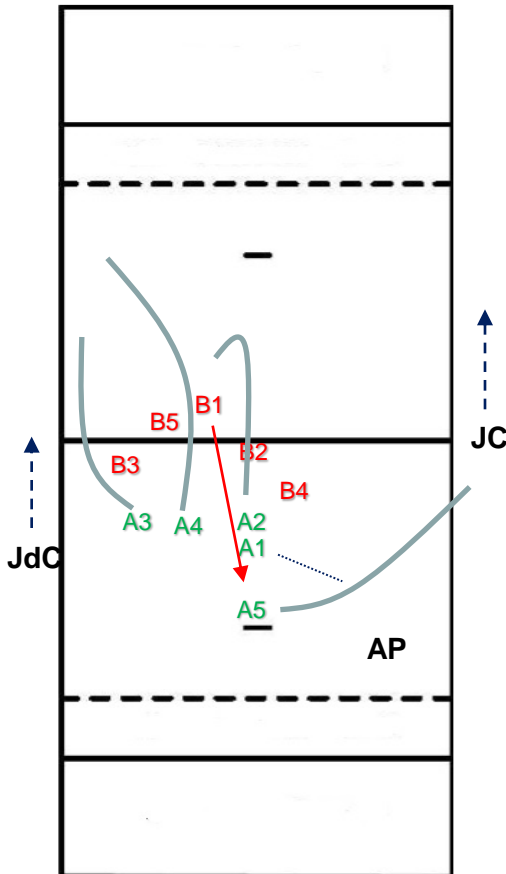
AP : Blitzzer B1 est du côté fort (surveillez A2 et A5). Suivez le jeu.

JdC : Surveillez les contacts illégaux sur tracés courts et dans les 5 yards et suivez le jeu.

JC : allez directement à la LEB B et quand la balle est lancée surveillez la réception ou non de A5.



Mécaniques à 3 arbitres

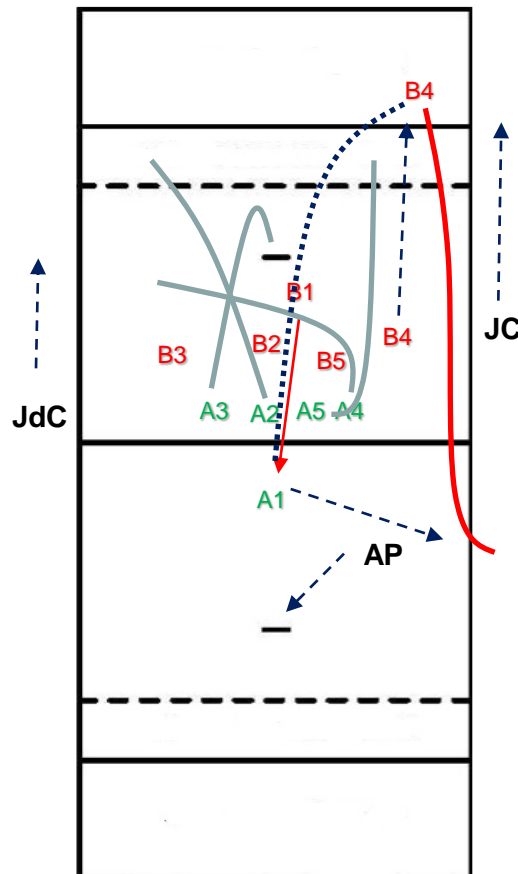


Situation : course du côté faible

AP : Blitzeur B1 est du côté fort (surveillez le tracé de A2). Surveillez le pitch entre le QB et A5 et surveillez tout déflagage illégal ou franchissement.

JdC : dès que vous voyez le pitch, restez sur la LdM pour observer passe en arrière illégale et suivez le coureur à partir du franchissement de la LdM

JC : dirigez à la ligne médiane, regardez où A5 sort du terrain et indiquez le.



Situation : Interception.

AP : après l'interception, regardez les joueurs A et déplacez vous à l'intérieur du terrain.

LM : après le snap regardez les receveurs de votre côté.

FJ : Placez vous sur la LEB B. Après l'interception de B4, suivez le et indiquez le point de sortie en touche.

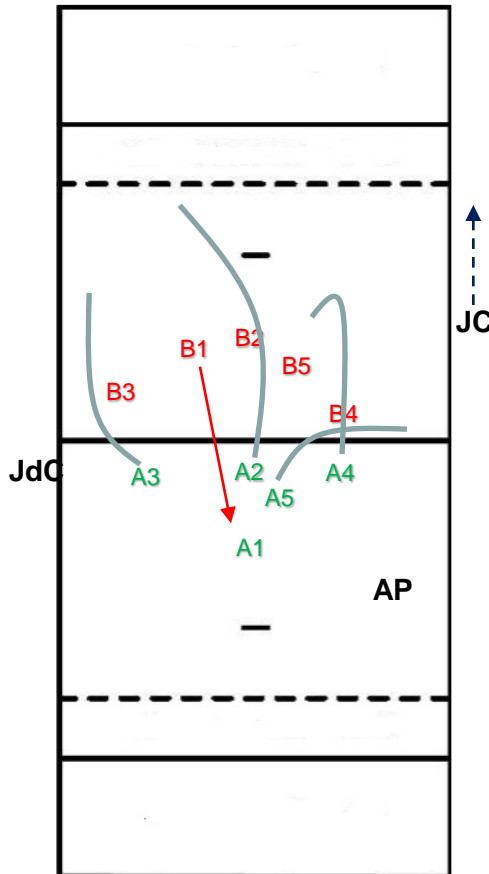
R

LM

FJ

SJ

Mécaniques à 3 arbitres

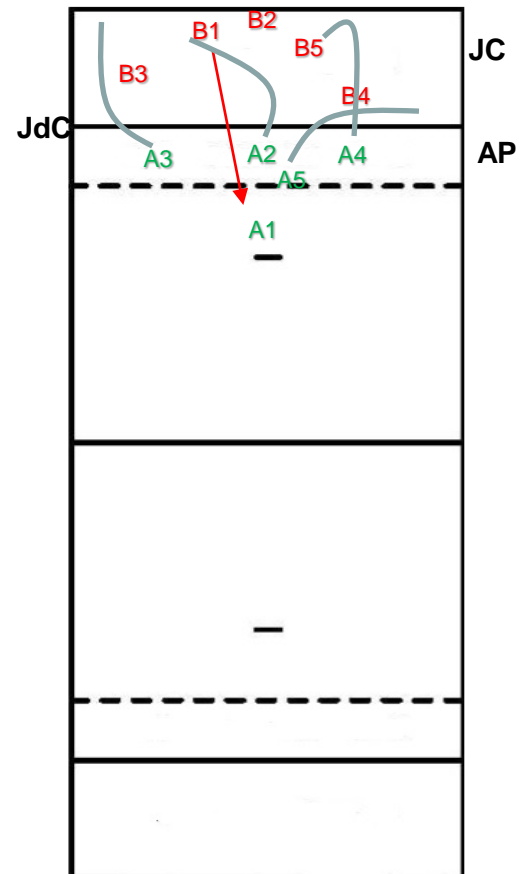


Situation : passe courte pour un 1^{er} tenu.

AP : Blitzer B1 est du côté faible (surveillez le tracé de A2). Surveillez les tracés courts et les contacts illégaux possible.

JdC : restez sur la ligne de mêlée puis allez sur la ligne médiane pour aider JC (facile si A1 est placé en shotgun, si non, AP peut se placer sur LdM et au snap vous allez sur LM))

JC : après le snap placez vous sur ligne de mêlée et regardez les tracés courts. N'hésitez pas à chercher du soutien pour valider le premier tenu.



Situation : Passe courte pour TD.

AP : Placez sur LdM. Blitzer B1 est côté faible (! Tracé A2). Surveillez les tracés courts et les contacts entre A et B de votre côté.

JdC : placé sur la LEB B, surveillez les tracés courts et les contacts entre A et B de votre côté.

JC : Prenez la ligne de fond et surveillez les tracés en profondeur.

R

LM

FJ

SJ

Mécaniques à 4 arbitres

- Arbitre Principal (AP)
 - 45° derrière le QB ou sur la ligne de touche du côté du Juge de Champs
 - Sur la ligne de mêlée
 - Responsabilité de la ligne d'en-but (LEB) de A
 - 7 sec
 - Surveillez les gestes contre le blitzers durant sa course.
- Juge de chaîne (JdC)
 - Sur la ligne de mêlée avec le panneau de tenu derrière lui.
 - Comptez l'attaque.
 - Checks faux départs et hors jeu défensif, mouvements illégaux et permutations, les infractions dans la zone neutre
 - Identifiez les possibles blitzers.
- Juge de Champs (JC)
 - À 7 yards de la ligne de mêlée
 - Temps de jeu
 - Comptez la défense et identifiez les possibles blitzers
 - Responsabilité de la LEB de B
- Juge de Côté (C)
 - 7 yards de la ligne de mêlée ou point à atteindre ou LEB
 - 25 sec (levez le bras pour indiquer qu'il reste 10 sec)
 - Comptez la défense et identifiez les possibles blitzers.
 - Responsabilité de la LEB de B

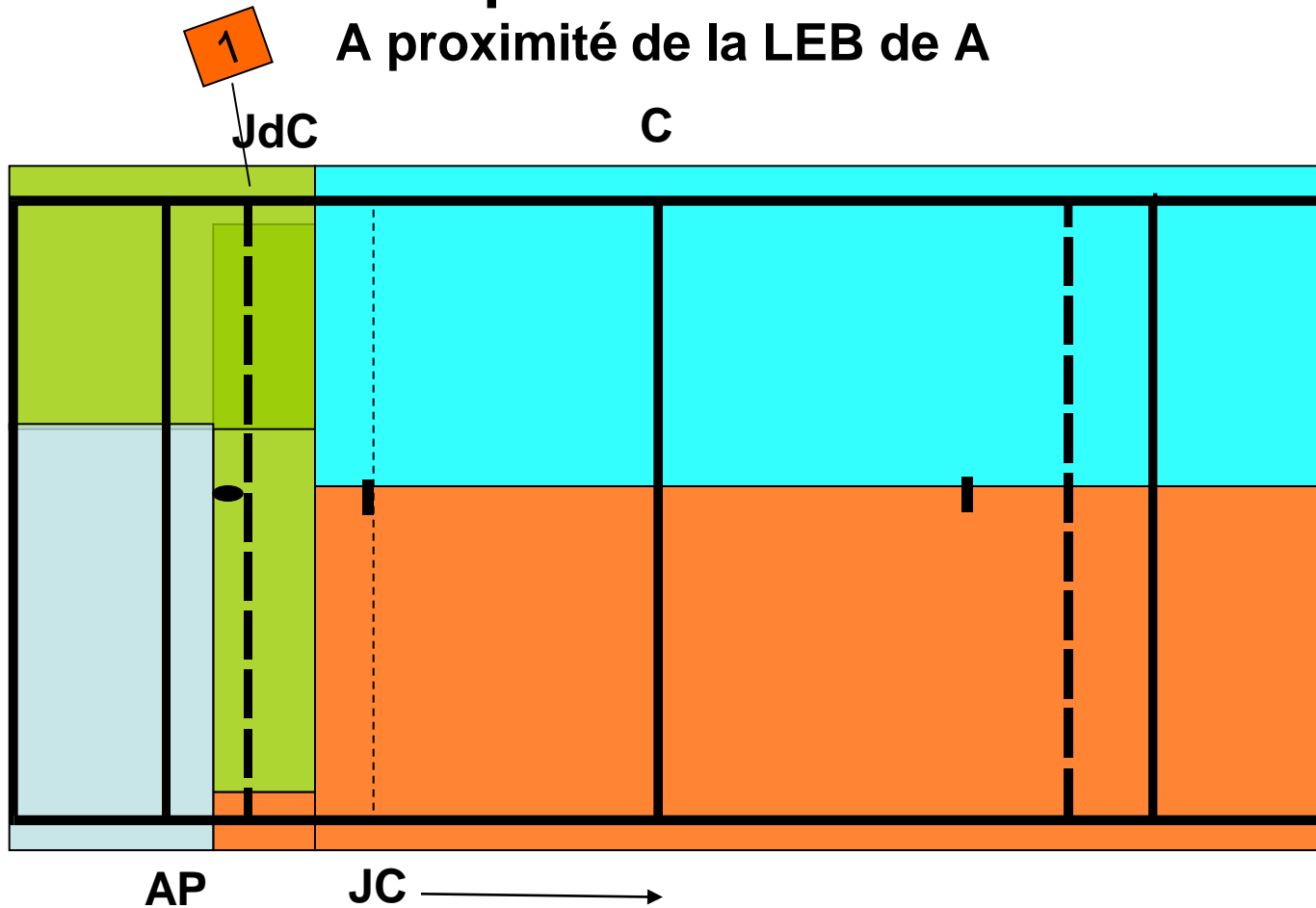
R

LM

FJ

SJ

Mécaniques à 4 arbitres



AP : surveillez les blitzers et la sécurité du QB

JdC : attendez que le coureur ou la balle franchisse la LdM

JC et C : JC à 7 yards de la LdM puis direction le milieu (ou C à la ligne médiane)



Mécaniques à 4 arbitres

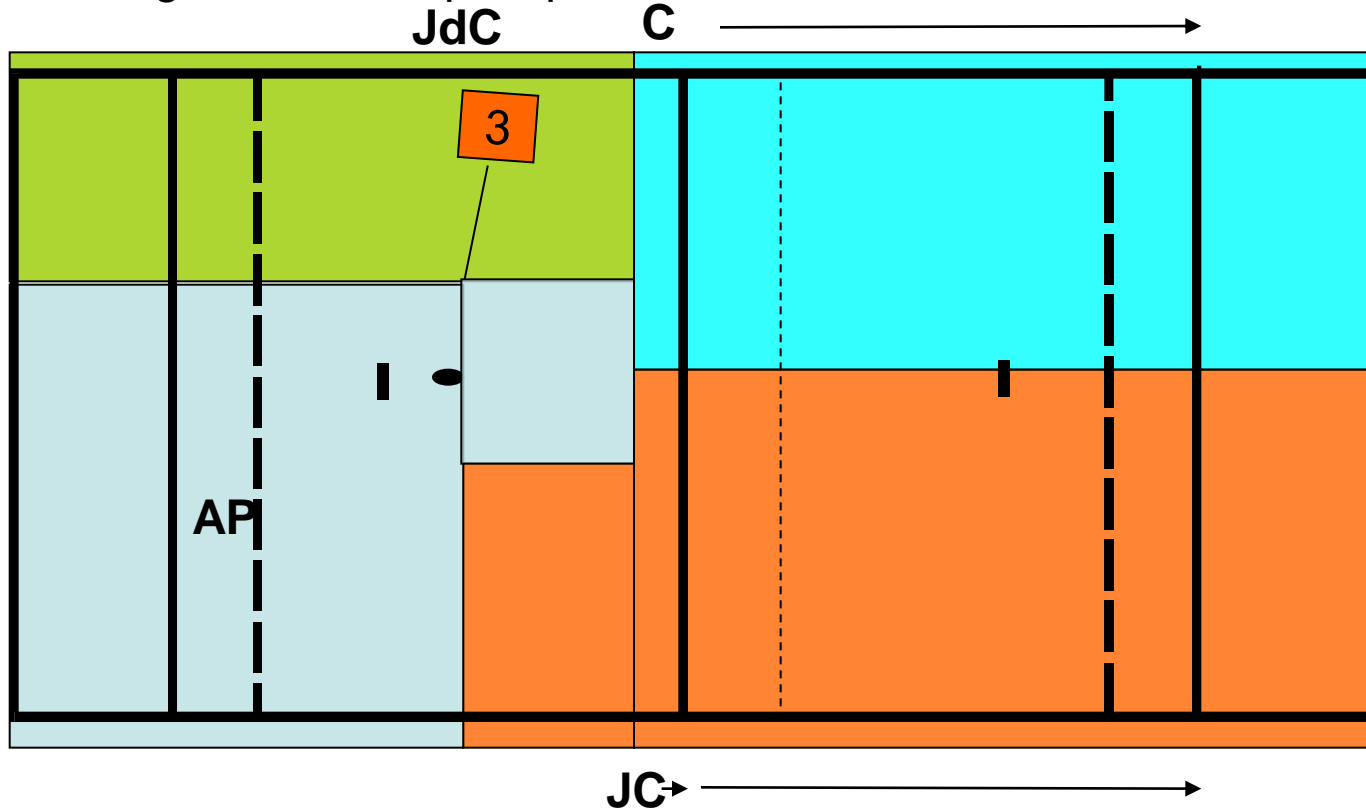
Jeux normaux – zone de A

AP : restez 45° du QB

JdC : regardez le QB et attendez que le coureur franchisse la LdM

JC : à 7 yards de la LdM puis dirigez vous à la ligne médiane

C : démarrez à la ligne médiane puis placez vous sur la LEB de B



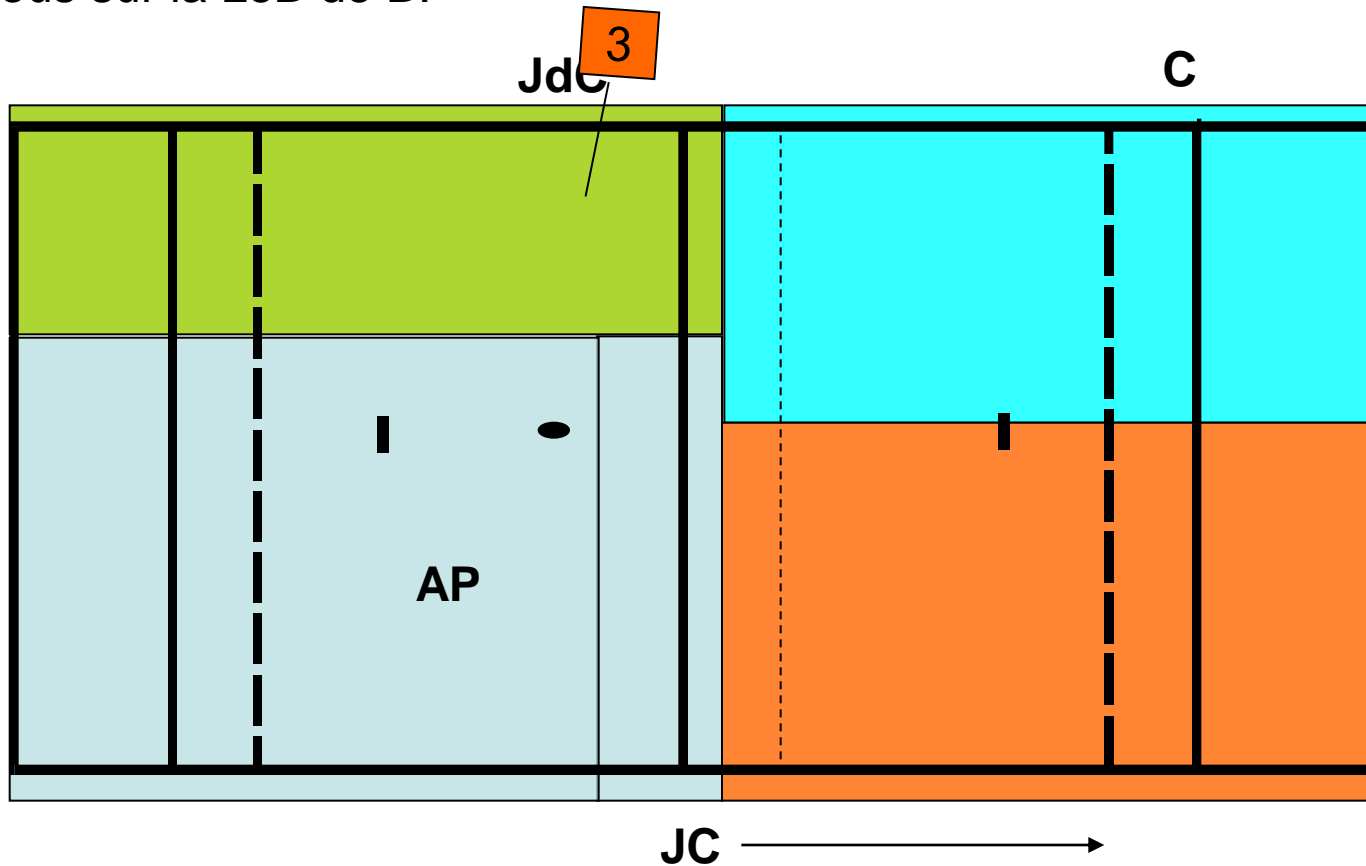
Mécaniques à 4 arbitres

AP : surveillez les blitzers **A proximité de la ligne médiane**

JdC : surveillez le Qb et attendez que le coureur franchisse la LdM

JC: à 7 yards de la LdM puis dirigez vous sur la LeB de B

C : placez vous sur la LeB de B.



Mécaniques à 4 arbitres

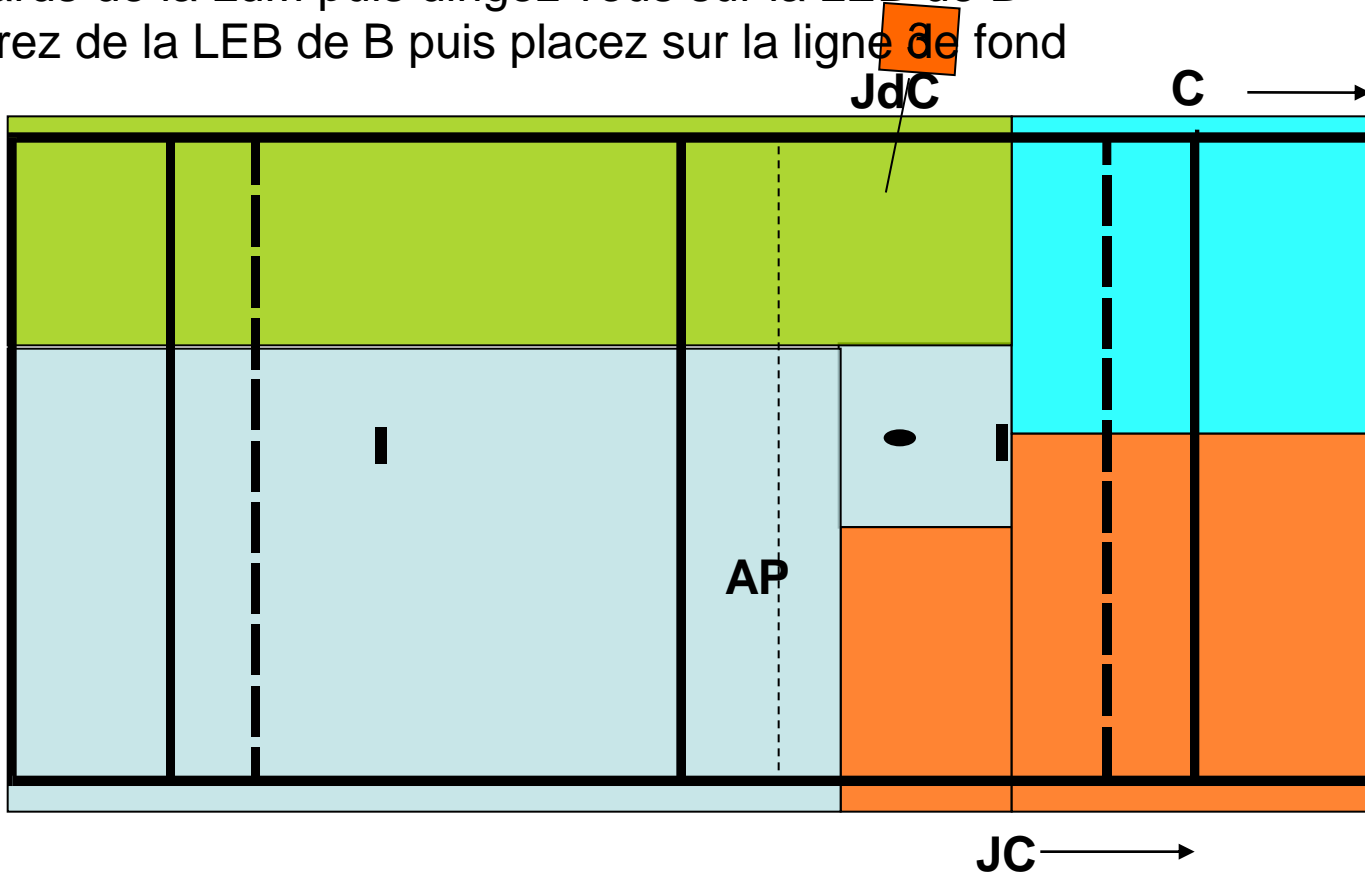
Jeux normaux – zone B

AP : restez 45° du QB, surveillez les blitzers

JdC : surveillez le QB et attendez que le coureur franchisse la LdM

JC : à 7 yards de la LdM puis dirigez vous sur la LEB de B

C : démarrez de la LEB de B puis placez sur la ligne de fond



Mécaniques à 4 arbitres

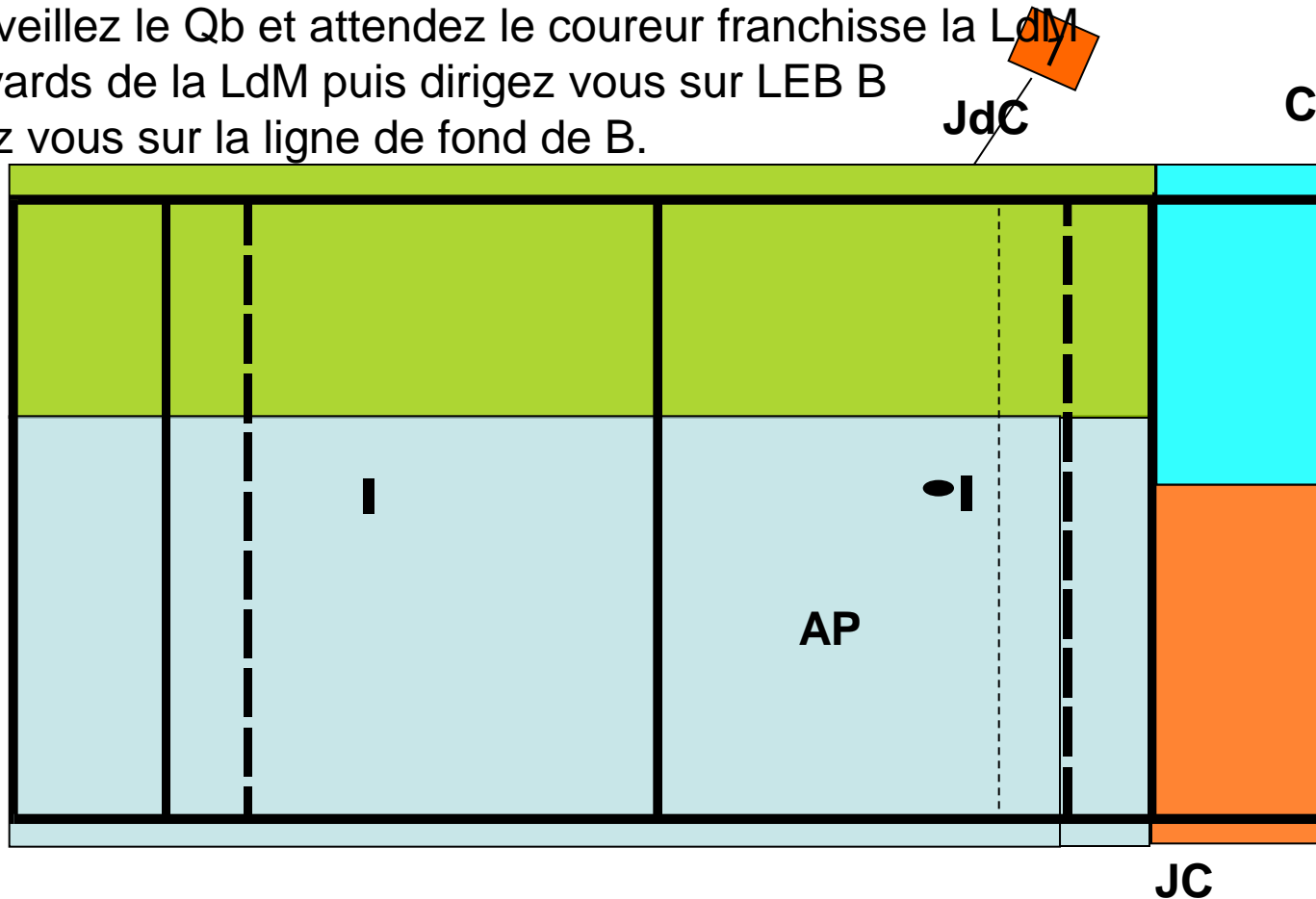
A proximité de la LeB de B et conversion à 1 ou 2 point ou longue distance sur 4^{ème} tenu

AP : surveillez les blitzers

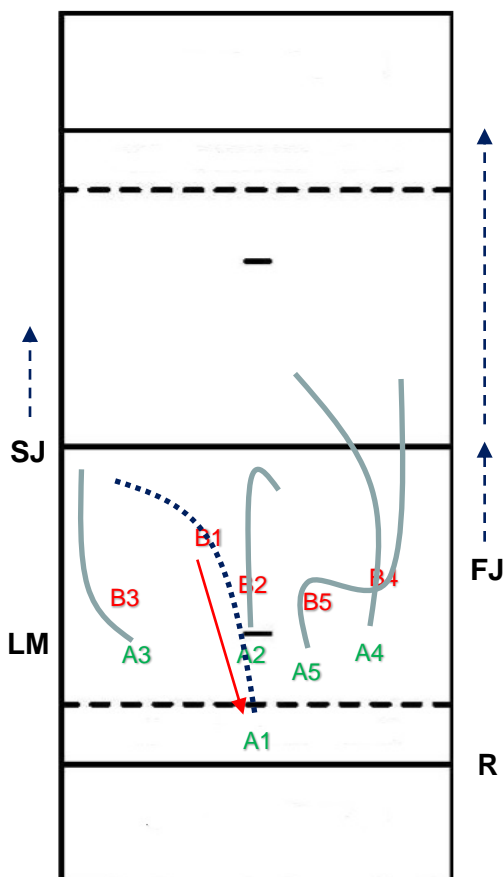
JdC : surveillez le Qb et attendez le coureur franchisse la LdM

JC : à 7 yards de la LdM puis dirigez vous sur LEB B

C : placez vous sur la ligne de fond de B.



Mécaniques à 4 arbitres



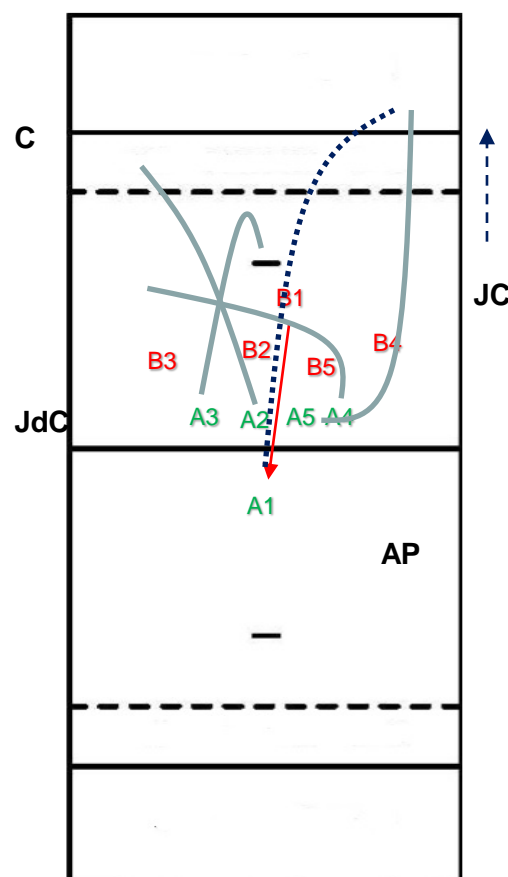
Situation : Passe sur le receveur côté faible.

AP : Blitzer B1 est côté faible (surveillez tracé de A2).

JdC : Surveillez les contacts sur la LdM. Tournez vous et jugez la réception de A3

JdC : allez à la ligne médiane et surveillez les receveurs dans votre zone.

SJ : reculez vers la LEB de B et regardez le receveur dans votre zone. Laissez le milieu au JdC et allez sur la LEB de B.



Situation : Passe sur le Slot côté fort.

AP : Blitzer B1 du côté fort (surveillez les tracés de A2 et A5). Suivez le jeu

JdC : surveillez les contacts illégaux sur la LdM et suivez le jeu.

JC : allez sur la LEB de B regardez la passe lancée, jugez la réception ou non de A5.

C : depuis la LEB de B surveillez les receveurs dans votre zone et quand la passe est lancée validez la réception avec le JC.

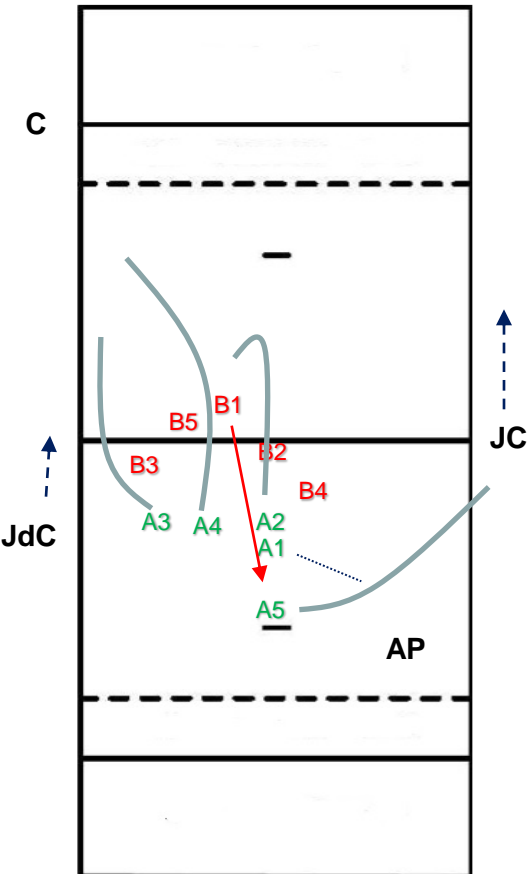
R

LM

FJ

SJ

Mécaniques à 4 arbitres



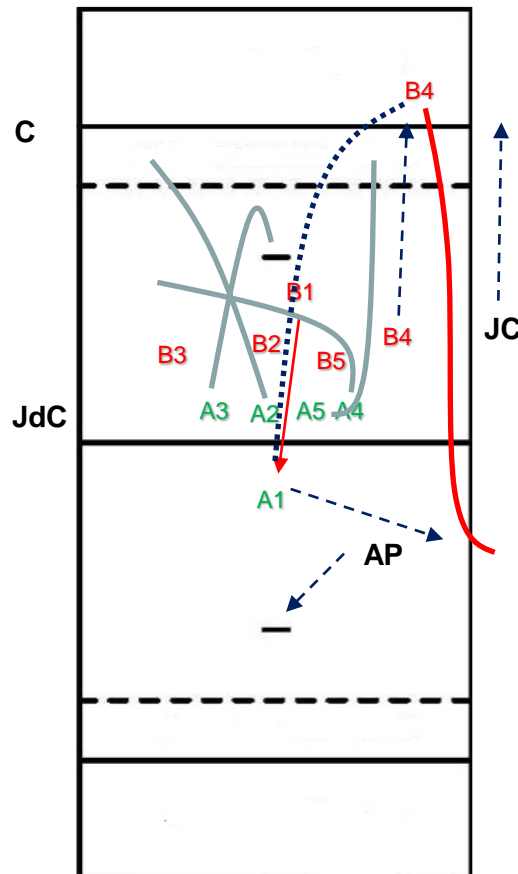
Situation : Course côté faible.

AP : Blitzter B1 est côté fort (surveillez le tracé de A2). Surveillez le pitch entre A1 et A5 et attention aux déflagages illégaux.

JdC : dès que vous voyez le pitch, allez à la ligne médiane

JC : allez à la ligne médiane, indiquez le point de sortie en touche de A5

C : depuis la ligne de mêlée observez le jeu.



Situation : Interception.

AP : après l'interception, regardez les joueurs A et allez à l'intérieur du terrain

JdC : après le snap, surveillez les receveurs de votre zone.

JdC : Replacez vous à la LEB de B. Après l'interception de B4, suivez le et indiquez le point de sortie en touche.

C : depuis la LEB de B, observez le jeu se développer et suivez B4 de votre côté pour jugez les écrans illégaux.

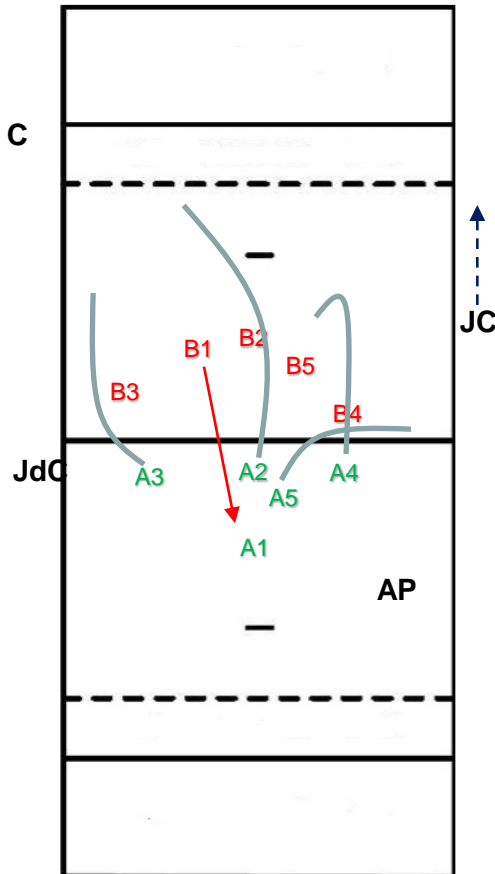
R

LM

FJ

SJ

Mécaniques à 4 arbitres



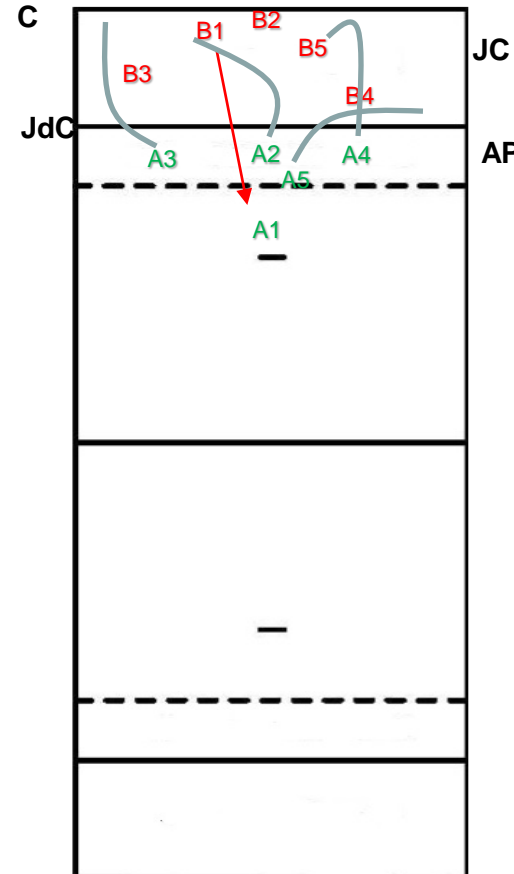
Situation : passe courte pour un premier tenu.

AP : Blitzer B1 du côté faible (surveillez tracé de A2). Surveillez les tracés courts et les contacts entre A et B

JdC : restez sur la LdM et allez aider sur la ligne médiane le JC (facile si A1 est en position shotgun, si il n'y ait pas, AP peut être sur LdM et vous allez au snap à la ligne médiane)

JC : Replacez vous à la ligne médiane et surveillez les tracés courts, cherchez de l'aide si besoin pour 1^{er} tenu.

C : sur la LEB de B. Attention si 4^{ème} tentative



Situation : Passe courte pour un TD

AP : sur la LdM. Blitzer B1 côté faible (surveillez le tracé de A2). Surveillez les tracés courts et les contacts entre A et B.

JdC : sur la LEB B, surveillez les tracés courts et les contacts de A et B dans votre zone.

JC : placez vous sur la LEB B et surveillez les tracés courts dans votre zone.

SJ : Dès le snap sur la ligne de fond de B et surveillez les tracés profonds.

R

LM

FJ

SJ