

REF NEWS

newsletter des arbitres
de football américain

newsletter # 20

Janvier 2012

SOMMAIRE

Edito	page 01
Formation	page 01
EFAF	page 02
Pyramide	page 03
Problématique	page 04
Conseils	page 07
Test Mensuel	page 08



Equipe de rédaction

Thomas DUTRIEUX
Sébastien ROBILLARD
Stéphane LASCOURS
Juan PEREZ CANTO

Bien entendu pour faire vivre cette newsletter nous avons besoin de vos contributions : articles, photos, etc.

Contacts :

thomasdutrieux@infonie.fr
sebrobi97@gmail.com
slasc@free.fr
jperezcanto@free.fr

EDITO

La nouvelle année est là, je vous renouvelle tous mes vœux de bonheur et de prospérité pour vous et vos proches. Je vous souhaite également, à tous, arbitres, joueurs et dirigeants, de bonnes rencontres sur les différents terrains.

La reprise est le 14 janvier 2012, quelques reports à gérer sont recalés dans les différents calendriers. Le championnat de D2 commence mi janvier, avec le début de la D1 début février. Il ne nous reste, pour les arbitres de D1 & D2, que quelques jours pour être au rendez vous.

Les autres championnats, C, J9, J11, Régional et D3 vont se poursuivre avec pour but l'accès aux play-offs pour bon nombre d'équipes. A nous de les accompagner tout au long de leur parcours.

La petite centaine d'arbitre ARR étant là pour arbitrer le maximum de rencontres.

Les 6 prochains mois, nous allons être sur tous les fronts, je vous remercie par avance de votre disponibilité et implication.

Juan PEREZ CANTO

Responsable des Arbitres



FORMATION

Les formations ARC D1 & D2 se sont déroulées sur le mois de novembre et décembre, le nombre final est de 113 ARC. Leurs adresses mails leur ont été demandées afin de pouvoir les suivre tout au long de la saison par un arbitre national. En effet, un arbitre est affecté sur les différentes équipes afin d'être la porte d'entrée des ARC pour toute question qu'ils auraient concernant les règles de jeu et les mécaniques.

Un questionnaire leur sera régulièrement envoyé afin de leur faire travailler les règles et les mécaniques.

En cas de difficultés pour les joindre, leur correspondant au club, ou le président sera systématiquement mis dans la boucle des échanges.

Mickaël GHESQUIERE



CHAMPIONNATS

CHAMPIONNATS EN LIGNE

Retrouver tous les résultats de tous les championnats nationaux, D1, D2, D3, J11, J9, C, en ligne sur le site fédéral, rubrique Championnats : <http://www.fffa.org/index.php?act=2,22,,>

SMS

Un numéro de portable à été mis en place pour l'envoi des résultats afin que les championnats soit mis à jour : **06 45 16 77 23**. Il suffit d'envoyer un SMS rappelant le championnat, les équipes et le score. Pour l'Elite, les scoreurs devront également être envoyés.

Vous pouvez également envoyer les scores à la FFFA, à l'adresse suivante viesportive@fffa.org

ANNIVERSAIRES

Jérémy LEJEUNE	10/01/67
Bruno BACHIMONT	12/01/89
Christophe PERISSAT	17/01/65
Franck MALLET	23/01/69
Christophe NEVEU	25/01/62
Mathieu DARMARA	25/01/82
Christophe DULOT	30/01/78



Formation arbitres de D1&D2

Le stage de préparation des arbitres pour les championnats de D1 et de D2 se tiendra le weekend des 7 et 8 janvier 2012 à Eaubonne.

La présentation des nouvelles règles, les ateliers relatifs aux rôles de l'AP, les coups de pieds, les applications de pénalité, les vidéos de la saison passée et la philosophie de ce niveau de compétition, la pratique sur le terrain de St Ouen l'Aumône, la gestion des aspects psychologiques et les relations avec les entraîneurs et joueurs, la partie administrative liée au guide de l'AP D1&D2, seront les différents sujets traités cette année.

Cela avec la participation de 2 entraîneurs de D1 et de D2, ainsi que d'un préparateur mental de l'INSEP.

43 stagiaires sont attendus, avec leur tenue d'arbitrage pour la partie pratique : 9 ARI, 20 ARN et 14 ARR.



Calendrier EFAF CUP et EUROBOWL

EFAF CUP

Centaures vs Valencia Firebats le 7 ou 8 avril

Eagles Alphen vs Spartiates, le 21 avril

Blue Devils Hohenems vs Centaures, le 22 avril

Spartiates vs Basel Gladiators, le 5 mai à 19h

EUROBOWL

Flash vs London Blitz le 07 avril à 19h

Pionniers L'Hospitalet vs Flash, le 5 mai à 17h



Nouvelles feuilles de licenciés

La mise en route de l'extranet V2 a été faite début décembre et nous aurons le plaisir de voir les nouvelles feuilles de licenciés dès les premières rencontres : elles se présentent avec 18 licenciés par page, un cadre sur le côté de chaque attestation relatif au numéro du joueur, ainsi que pour les blessures et expulsions.

Il se peut que quelques soucis puissent conduire certaines ASA à continuer de présenter les premières feuilles, ancien modèle.

Toutes les équipes ont été informées en temps et en heure et aucune excuse n'est valable en cas d'absence de l'un de ces documents.

En ce qui concerne les vérifications d'avant match, les cartes d'identité, passeports, et autres cartes avec photos, sont valables pour vérifier l'identité des différents licenciés.

Il n'est pas autorisé de faire jouer un licencié sans vérification d'identité : le logo du club ou autre motif n'est pas valable sur l'attestation de licence.

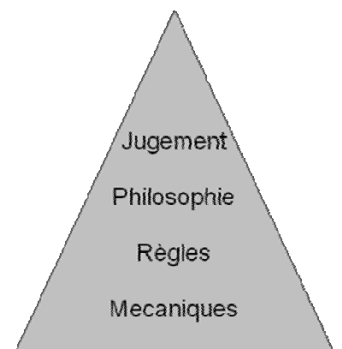
Juan PEREZ CANTO

Responsable des Arbitres



La pyramide de l'arbitrage [Partie 4/4]

Ceci est la quatrième et dernière partie d'un article en comportant quatre sur la pyramide de l'Arbitrage et sur les étapes qu'un arbitre doit suivre afin de progresser dans l'arbitrage et pouvoir s'affirmer.



Jugement

Vous maîtrisez les mécaniques, et donc vous êtes placé au bon endroit, à la bonne position, et vous regardez les bons joueurs.

Vous connaissez les règles et vous êtes capable de les appliquer en accord avec la philosophie relative au niveau de la compétition, et maintenant il est temps d'utiliser et de mettre en œuvre votre jugement afin que tout concorde ensemble.

Le jugement est une qualité difficilement définissable. Il s'agit de l'habilité à mettre en place ce que vous avez appris et l'utiliser à bon escient et dans le contexte approprié. Il faut savoir quand appliquer les règles en fonction de certaines situations. Il s'agit d'avoir de grands yeux et de petites oreilles.

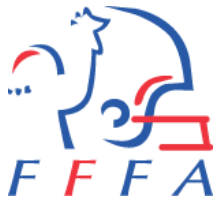
Il y a beaucoup de choses différentes que vous obtenez seulement avec l'expérience, et seulement si vous travaillez avec cette dernière.

Il vous faut également obtenir des commentaires, des conseils et des évaluations sur votre travail.

Le jugement est la qualité qui fait la différence entre les bons arbitres et les meilleurs.

Juan PEREZ CANTO

Responsable des Arbitres



PROBLEMATIQUE DU MOIS (1/3)

Mesures

Quand doit-on la faire ?

Une mesure sera effectuée quand il y aura un doute pour savoir si la ligne à atteindre a été franchie. L'Arbitre Principal arrêtera le temps avec le signal [S3] et fera mesurer la distance parcourue. Tout arbitre peut arrêter le temps à cet effet.

Qui la demande ?

C'est le **Juge de Ligne** qui est le premier responsable de vérifier si la ligne à franchir a été atteinte puisqu'il est face aux chaînes. S'il a un doute, il signalera temps mort [S3] et criera "proche". Tout autre arbitre en cas de doute peut également signaler un temps mort [S3]. L'Arbitre Principal demandera une mesure.

Une mesure peut-être effectuée à la demande d'un capitaine offensif ou défensif. En revanche lorsqu'elle apparaît inutile ou lorsque la balle a été déclarée prête à jouer, la mesure ne sera pas accordée.

L'Arbitre Principal s'il pense que la ligne à atteindre a été franchie, peut s'appuyer sur un capitaine défensif pour éviter une mesure, tout comme sur le capitaine de l'équipe offensive si la ligne n'a pas été atteinte.

Cependant lors d'un 4^{ème} tenu, la mesure sera effectuée sauf si manifestement aucun doute est possible.

Rôles de chaque arbitre

Avant de procéder à une mesure, la balle ne doit jamais être déplacée du point où elle a été déclarée morte. Si la balle est déclarée morte en touche, elle sera placée au point correspondant sur la ligne de touche.

Equipe composée de 5 arbitres

- Le **Juge de Champ Arrière** s'assurera que la balle est au point correct et la tiendra afin qu'elle ne bouge pas.

- Le **Juge de Ligne** se déplacera sur une ligne de yardage (ligne des 10, ligne des 20...) pour marquer avec son pied le point où le Juge de Chaine devra placer le clip. Le **Juge de Ligne** devra se placer dans l'alignement de la balle afin que la chaîne forme un angle droit avec la ligne de yardage (afin d'éviter une mesure avec une chaîne tendue en diagonale).



Au cas où il y ait des ramasseurs et si la mesure a lieu proche d'une touche le **Juge de Ligne** devra récupérer un nouveau ballon et le tenir prêt pour le jeu suivant.



PROBLEMATIQUE DU MOIS (2/3)

Mesures

- Le **Juge de Chaîne** demandera au porteur de l'indicateur de tenu de se placer au niveau du poteau avant de la chaîne. Puis le **Juge de Chaîne** saisira la chaîne à l'endroit où est placé le clip et demandera aux porteurs de la chaîne de le suivre. Il placera ensuite la chaîne à l'endroit voulu marqué par le JL et déclarera "prêt".

- Le **Juge de Mêlée** doit prendre le poteau avant des mains du chaîneur et attendre que le Juge de Chaîne déclare "prêt" pour tirer la chaîne en s'assurant qu'elle ne fasse pas de nœuds.

- L'Arbitre principal s'assurera que la tribune principale (touche de l'équipe locale) a une vue dégagée.

L'**Arbitre principal** juge si la ligne à atteindre a été franchie et annonce sa décision:

- soit en accordant un 1er tenu [S8], si la ligne a été franchie.

- si la ligne n'a pas été franchie; il indiquera le numéro du tenu suivant et saisira la chaîne au niveau de la pointe de la balle pour replacer la balle pour le tenu suivant au niveau de la ligne de remise en jeu la plus proche.

- si la ligne n'a pas été franchie lors d'un 4e tenu, il accordera un 1er tenu [S8] à l'équipe B (l'équipe en défense).



Bonus un petit lien vidéo qui vous récapitulera en image ce que vous venez de lire

de 1'45 à 3'00 : <http://www.youtube.com/watch?v=IUru1ajax-g&feature=related>

Equipe composée de 6 arbitres

- Le **Juge de Champ** s'assurera que la balle est au point correct et la tiendra afin qu'elle ne bouge pas.

- Les **Juge de Ligne, Juge de Chaîne, Juge de Mêlée et Arbitre Principal** respectent les mêmes rôles qu'avec une équipe composée de 5 arbitres.

- le **Juge de Côté** devra se rendre sur la touche au niveau du poteau indicateur et ajuster la position du poteau à la fin de la mesure.

Equipe composée de 7 arbitres

- Le **Juge de Champ Arrière** s'assurera que la balle est au point correct et la tiendra afin qu'elle ne bouge pas.

- le **Juge de Champ** récupérera un nouveau ballon pour le tenu suivant à la place du JL et s'assurera que la tribune principale (touche de l'équipe locale) a une vue dégagée à la place de l'AP.

- Les **autres arbitres** respectent les mêmes rôles qu'avec une équipe constituée de 5 ou 6 membres (sauf Juge de Ligne et Arbitre Principal cf rôle du Juge de Champ à 7).



PROBLEMATIQUE DU MOIS (3/3)

Mesures

1- Si c'est très près d'un premier tenu, le JL dira « Proche, Proche » et fera le signal d'arrêt du temps. L'AP informera les équipes et les spectateurs, qu'il va y avoir une mesure.

2- NE BOUGEZ JAMAIS LA BALLE. ATTENDEZ QUE LES JUGES DE TOUCHE DONNENT LE BON POINT.

3- Faites entrer la chaîne.

4- Connaissez vos positions

5- Travaillez vite sans précipitation

6- Amenez les poteaux bien droits

Nombre arbitres	Poste	Arrêt du temps	Tenir la balle	Point de vue dégagé *	Clip et Chaîne	Point de pose du clip	Poteau Avant	Décision	Remplacement de la balle **	Nouvelle Balle ***	Gestion de la chaîne après mesure
5	AP			X				X	X		
	JM						X				
	JC				X						X
	JL	X				X					
	JCA		X							X	
6	AP			X				X	X		
	JM						X				
	JC				X						X
	JL	X				X				X	
	JCO										X
	JCH		X								
7	AP							X	X		
	JM						X				
	JC				X						X
	JL	X				X					
	JCO										X
	JCH			X						X	
	JCA		X								

* Ainsi les équipes et spectateurs pourront mieux voir

** Si le point de mesure est en dehors des hash marks

*** Si cela se passe proche d'une touche.



CONSEILS POUR L'ARBITRE PRINCIPAL (1/2)

Parler au micro, soigner ses annonces, sa gestuelle

1/ Parler au micro

Parler au micro, lorsqu'il il y en a un, est assez aisé pour toute annoncer une pénalité :

- ✓ se dégager du jeu et des joueurs, et aller à un endroit ou personne, joueur ou arbitre, ne peut interférer avec vous,
- ✓ se positionner face à la tribune principale,
- ✓ se tenir dans une position stable et allumer le micro.

Une fois l'annonce terminée couper le micro et se rendre à la position suivante.

2/ Soigner ses annonces

Les annonces doivent être claires et précises, utiliser un ton calme, ferme, mais courtois, s'excuser si une erreur est annoncée. Annoncer les pénalités comme suit :

Le statut de la faute : faute de balle morte ou vivante

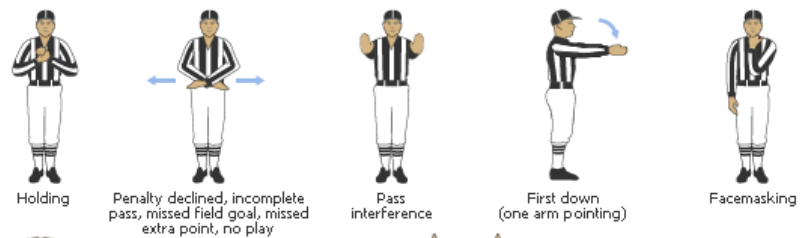
Le type de faute : xxxxx

L'équipe fautive : Attaque ou Défense

Le numéro du joueur fautif

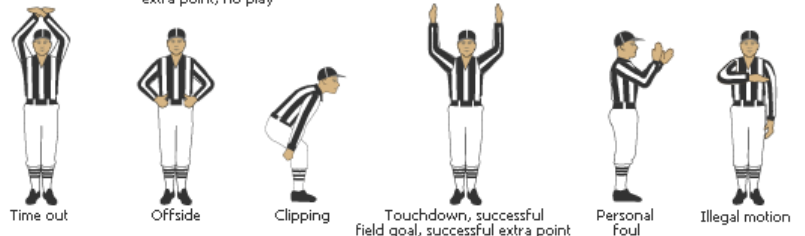
Le nombre de yards de pénalité :

- ✓ 5 yards
- ✓ 10 yards
- ✓ 15 yards



L'endroit d'où elle sera appliquée :

- ✓ point précédent,
- ✓ point suivant,
- ✓ point de fin de course,
- ✓ point de faute,
- ✓ point de fin de coup de pied,
- ✓ coup de pied libre suivant.



Tenu suivant

Le cas échéant donner le démarrage du temps.



CONSEILS POUR L'ARBITRE PRINCIPAL (2/2)

Parler au micro, soigner ses annonces, sa gestuelle

3/ Gestuelle

La gestuelle d'application des pénalités doit accompagner l'annonce de celles-ci, prendre son temps pour le faire de façon à donner des indications claires et précises de la pénalité annoncée.

Il est donc primordial de connaître des différents signaux.

4/ Elimination de l'Anglais lors des annonces

Les termes Anglais sont communs dans le football Américain pourtant, nous nous devons de franciser au maximum les termes lors de nos annonces qu'elles soient avec ou sans micro.

Quelques termes ne pourront et ne doivent pas être francisés :

La nomination des joueurs :

ATTAQUE

Le snappeur (celui qui snappe la balle 2.27.8) => le centre

Homme médian => terme francisé

Les guards => pas de Français pour ce terme

Les tackles => pas de Français pour ce terme

Les receveurs => terme francisé

Le coureur (2.28.7.a) => runner

Porteur de balle (2.28.7.b) => ball carrier

Quarterback => quart arrière ou passeur

DEFENSE

Le safety => pas de Français pour ce terme

Les cornerbacks => pas de Français pour ce terme

Les linebackers => pas de Français pour ce terme

Les noses guards/tackles => pas de Français pour ce terme

Les termes techniques d'arbitrage et d'annonce

Toutes les appellations de pénalité sont francisées, seul trois termes ne peuvent être francisés, ce sont les suivants : **Safety - Bean bag - Touchback**

Olivier LEBRAUD



RESULTATS DECEMBRE

Q1– b : Passe avant illégale. Perte du Tenu et pénalité de 5 yards. 2^{ème} et 17 pour A sur ses 13 yards. La passe interférence défensive est ignorée, car la deuxième passe vers l'avant est illégale. Règle 7-3-2d. Toutefois B28 pourrait être pénalisé pour faute personnelle (applicable en faute de balle morte) si le contact était trop violent ou bien directement à la tête.

Q2– a : Pas de faute. 1^{ère} et 10 pour B sur les 23 yards de A. Il n'y a pas de faute car la balle n'a pas franchit la zone neutre. Il n'y a donc pas de joueurs inéligibles au-delà de la zone neutre, ni passe interférence défensive

Q3– b : B décline la faute de A pour balle en touche, et la pénalité est appliquée de ses 45 yards. 1^{ère} et 10 pour B sur les 40 yards de A. Ce sont deux fautes de balle vivant et une doit être déclinée. Dans ce cas la plus pénalisante est l'interférence d'A. Règle 10-1-1b

Q4– c : Touchback. 1^{ère} et 10 pour B sur ses 20 yards. Le plot étant en dehors du terrain, la balle est considérée comme sortant du terrain par la zone d'en but. Règle 4-2-3b et 8-6-1

Q5– b : 1^{ère} et 10 pour B sur ses 40 yards. Application de la pénalité de 15 yards au point où le coup de pied se termine. Dans ce cas le coup de pied se termine sur les 45 yards d'A. 15 yards de pénalité à partir de ce point. Règle 6-3-2b, 10-2-3b

TEST JANVIER

Q1 – 2^{ème} et 3 pour A sur ses 37 yards. A24 court et lorsqu'il est sur les 48 yards de B, le juge de chaîne donne un coup de sifflet intempestif. Pendant la course d'A24, A67 saisit B53 sur les 39 yards de A.

- a – 2^{ème} et 11 pour A sur ses 29 yards
- b – 1^{ère} et 10 pour A, sur ses 42 yards
- c – Tenu rejoué. 2^{ème} et 3 pour A sur ses 37 yards

Q2 – 4^{ème} et 22 pour A sur ses 48 yards. L'équipe A est en formation de coup de pied de mêlée. Le snap est raté (muff) par A18 et pendant que la balle roule, A18 botte la balle sur ses 42 yards. B98 la récupère sur ses 30 yards et l'avance jusqu'aux 36 yards de A, où il est plaqué.

- a – Botté illégal. 1^{ère} et 10 pour B sur les 36 yards de A
- b – Botté illégal. Perte du tenu. 1^{ère} et 10 pour B sur les 38 yards de A
- c – Botté illégal. Perte du Tenu. 1^{ère} et 10 pour B, sur les 32 yards de A

Q3 – 3^{ème} et 8 pour A, sur les 48 yards de B. A86 reçoit une passe avant lé-gale, et marque un T.D. Pendant le tenu B92 commet une faute personnelle. A choisit d'appliquer la pénalité sur le kick off suivant. La transformation au pied est réussie. Pendant la transformation B77 est offside et B67 commet une faute personnelle en balle morte. A décide finalement de faire la trans-formation à 2 points.

- a – Transformation à 2 points sur les 0,75 de B et ensuite Kick off pour A sur les 45 de A
- b – La 2^{ème} pénalité de balle morte est automatiquement appliquée sur le K.O. Ce sera transformation pour A, sur les 1,5 yards de B
- c – A peut choisir d'appliquer les 2 fautes de balle morte lors de la trans-formation

Q4 – Il reste moins d'une minute à jouer. 3^{ème} et 8 pour A sur ses 32 yards. A 33 reçoit la balle de la main à la main de la part du Q.B. A17 et avance jus-qu'à ses 44 yards où il est plaqué dans le terrain. L'horloge des 40 secondes commence à tourner. Le juge de mêlée positionne la balle et repart immé-diatement à sa place. L'équipe A se met en position et A66 fait un faux dé-part avant que l'arbitre principal ne fasse le signal balle prête à jouer.

- a – Pas de faute car l'A.P. n'avait pas fait de signal de balle prête à jouer
- b – Faux départ d'A66. 1^{ère} et 15 pour A sur ses 39 yards et l'horloge dé-marre à balle prête à jouer
- c – Faux départ d'A66. 1^{ère} et 15 pour A sur ses 39 yards et l'horloge dé-marre au snap

Q5 – Transformation sur les 3 yards de B. Le coup de pied d'A12 est bloqué. B56 récupère la balle sur ses 2 yards et sans élan, rentre dans sa zone d'en but. Se voyant bloqué dans sa zone d'en but, il lance la balle devant lui. La balle sort en touche.

- a – Passe avant illégale dans sa zone d'en but. Safety et 2 points pour A
- b – La balle est morte dès que B56 s'en saisit et son élan l'emmène dans sa zone d'en but
- c – Passe avant illégale dans sa zone d'en but. Safety et 1 point pour A