



Flag Football

Aide à l'arbitrage

Ce document est destiné à **aider les enfants à arbitrer** : ça n'en a pas l'air mais c'est assez simple et ils s'y retrouvent vite. Néanmoins, il n'est pas inutile que chaque adulte encadrant un match le garde à sa portée afin de régler les litiges inévitables...

1 – Mise en place sur le terrain

11 – Attaque

- a – C'est l'arbitre principal qui pose le ballon au sol en se référant au plot indiquant la ligne du ballon. Dès la balle placée au sol, l'attaque a 30 secondes pour la remettre en jeu (à l'arbitre chargé du plot de compter dans sa tête).
- b – Tous les attaquants doivent être en arrière de la ligne du ballon
- c – Les attaquants peuvent être placés à leur convenance derrière cette ligne. Le QB est le joueur qui a les mains sur le ballon au sol.
- d – A partir du moment où l'arbitre principal a donné le signal « équipes en place » (bras horizontal), les attaquants doivent rester immobiles jusqu'au snap.

12 – Défense

- a – Tous les défenseurs doivent être placés à 2 mètres minimum de la ligne du ballon.
- b – Si le ballon est à moins de 2 mètres de l'en-but, les défenseurs peuvent avancer jusqu'à la moitié de la distance entre l'en-but et la ligne du ballon.
- c – Il est conseillé à l'arbitre principal de se tenir sur la ligne d'avancée maximale des défenseurs (voir I2a et I2b), afin de bien la matérialiser pour la défense.
- d – Contrairement aux attaquants, les défenseurs sont libres de se déplacer à leur guise (derrière leur ligne d'avancée maximale), même une fois le signal « équipes en place » donné.

2 – Engagement

21 – Attaque : fautes les plus fréquentes

- a – Dépassement du temps pour la remise en jeu (voir I1a).
- b – Snap du QB avant que l'arbitre principal ait donné le signal « équipes en places ».
- c – Démarrage d'un attaquant avant que le ballon ait quitté le sol (= « faux départ de l'attaque »). Attention en particulier aux QBs qui donnent le signal de départ mais oublient de lever la balle. Si un, ou plusieurs, de leurs coéquipiers partent alors que le ballon est toujours au sol, c'est assimilé à un faux départ. Bref, c'est la balle qui compte.

22 – Défense : fautes les plus fréquentes

- a – Entrée d'un défenseur dans la zone neutre (entre la ligne d'avancée maximale des défenseurs où est placé l'arbitre principal et la ligne du ballon où est placé le plot) avant que le ballon ait quitté le sol (= « faux départ de la défense »).

3 – En cours de jeu

31 – Attaque : fautes les plus fréquentes.

- a – La balle n'a pas franchi la ligne du ballon dans les 7 secondes après le snap (c'est le juge de plot qui compte).
- b – Passage en force d'un attaquant (le plus souvent le porteur du ballon). Plonger, sauter.
- c – Une passe alors que le passeur se trouve en avant de la ligne du ballon. (Que ce soit une passe vers l'avant ou vers l'arrière, c'est interdit. En revanche, il est bon de rappeler que tant qu'ils sont en arrière de cette ligne, les attaquants ont le droit à autant de passes en arrière qu'ils le souhaitent – passe rugby ou de la main à la main – et à une, et une seule, passe vers l'avant.)
- d – Les courses du QB sont interdites.
- e – Interférence du receveur, c'est à dire jouer le défenseur qui allait intercepter, plutôt que la balle (en le poussant, en tapant dans sa main...).
- f – Réception par un joueur ayant perdu un flag. (La perte d'un flag rend tout joueur « inéligible ».)
- g – Protection d'un flag avec la main.

32 – Défense : fautes les plus fréquentes.

- a – Passage par un défenseur de la ligne du ballon (= « hors-jeu »). Mais attention : si le porteur passe la ligne du ballon puis revient derrière, les défenseurs ont le droit de le poursuivre dans son camp.
- b – Interférence du défenseur, c'est à dire jouer l'attaquant qui allait capter la passe, plutôt que la balle (en le poussant, en tapant dans sa main...).
- c – Déflagage d'un attaquant sans ballon (on considère que le receveur a la balle dès qu'elle touche ses mains).
- d – Obstruction d'un défenseur sur un attaquant.
- e – Plonger pour prendre un flag.

4 – Remarques générales

- a – Tout contact volontaire doit être sanctionné.
- b – Si le porteur chute, s'il met le pied en touche, s'il perd un flag, l'arbitre siffle la mort du ballon. (C'est assimilé à un déflagage.)
- c – Chaque faute est sanctionnée par une pénalité de 3 mètres dans un sens ou dans l'autre. On rejoue systématiquement la tentative pendant laquelle a eu lieu la faute. (Ainsi, si l'attaque commet une faute à sa « 3ème tentative et 5 mètres à parcourir », elle devra rejouer une « 3ème tentative » mais cette fois avec « 8 mètres à parcourir ».)

Attention, en cas d'interférence d'un défenseur (voir III2b), la pénalité est appliquée à partir de l'endroit de l'interférence. En cas d'interférence d'un attaquant (voir III1e), l'interception est accordée.

- d – S'il y a à la fois des fautes en attaque et en défense, elles s'annulent.
- e – Ne pas oublier de laisser l'avantage. Par exemple, ne tenez pas compte d'une faute d'attaque si le jeu de l'attaque a raté. Ou encore, ne tenez pas compte d'une faute de défense si l'attaque vient de progresser de plus de 3 mètres.
- f – L'arbitre principal prend les décisions importantes en collaboration avec les autres. Chacun a un rôle particulier important ; il n'y a pas d'arbitre spectateur...

5 – Placement et rôle des arbitres

51 – Arbitre principal

- a – Placement : sur la ligne d'avancée maximale des défenseurs.
 - b – Rôle : il met le ballon en place, donne le signal « équipes en place » (bras tendu) en annonçant quelle tentative on va jouer et siffle la mort de la balle (TD, balle au sol, joueur déflagué...).
- En cas de faute, il siffle soit avant le snap, soit à la fin de l'action (jamais en cours d'action, afin de ne pas tenir compte de la faute s'il y a avantage : voir IVb.)

52 – Juge de plot

- a – Placement : au niveau du plot (c'est à dire sur la ligne du ballon).
- b – Rôle : il est chargé du décompte du temps (avec un chronomètre : temps de la partie ; dans sa tête : 30 secondes maximum avant le snap et 7 secondes maximum entre le snap et le franchissement de la ligne du ballon par la balle. Voir I1a et III1a.).

Il est également chargé de déplacer le plot si nécessaire à chaque avancée ou recul de l'attaque. Attention à bien attendre le signal de l'arbitre principal.

Enfin, il surveille les faux départs de l'attaque (voir II1c), la position du passeur par rapport à la ligne du ballon (voir III1c) et les hors-jeu des défenseurs (voir III2a).

53 – Juges de touches

a – Placement : de chaque côté du terrain.

b – Rôle : ils sont chargés de surveiller les fautes d'interférence (voir III1e et III2b), mais surtout de repérer et de marquer l'endroit de la mort du ballon (déflagage, sortie en touche, chute du porteur...) Ils doivent rester positionnés à cet endroit jusqu'à ce que le juge de plot ait déplacé la ligne du ballon.

Ils sont également les mieux placés pour accorder ou non les touch-downs.

4 – Juge de fond

a – Placement : à l'arrière du terrain, derrière la zone d'en-but.

b – Rôle : il est chargé de vérifier, en cas de réception dans la zone d'en-but, que le receveur a bien les 2 pieds dans la zone et n'a pas rattrapé la balle en dehors du terrain.

Il est également chargé de contrôler les fautes dans la zone d'en-but.

Exemple de disposition avant le snap :

(A : attaquants ; D : défenseurs ; ① ② ③ ④ : arbitres)

