



COLLEGE FOOTBALL OFFICIATING, LLC

GESTION DES LIGNES DE TOUCHE

Une petite minorité d'entraîneurs continuent à pénétrer régulièrement dans l'aire de jeu durant le déroulement d'une rencontre, en violation évidente des règles. Cette conduite ne fait pas qu'interférer avec une bonne gestion de la rencontre, elle donne au public de mauvaises habitudes.

Le but de ce mémo est de passer en revue les règles qui régissent la présence des entraîneurs dans l'aire de jeu, et d'avertir chacun qu'une mise en exergue nationale sera lancée pour que ces règles soient appliquées de façon impartiale et cohérente.

Les règles applicables sont claires :

1. **"Pendant la rencontre, les entraîneurs...ne doivent pas être dans l'aire de jeu...sans la permission de l'arbitre principal"** Règle 9.2.1b1. **REMARQUE :** Les entraîneurs qui rentrent dans l'aire de jeu pour questionner, protester, ou montrer d'une façon quelconque leur désaccord avec une décision arbitrale, sont immédiatement pénalisés de 15 yards pour conduite non sportive. Cette faute pour conduite non sportive compte comme l'une des deux menant à l'expulsion de la rencontre (Règle 9.2.6).

Pénalité – Conduite non sportive. Administrer en faute de balle morte. 15 yards depuis le point suivant. 1^{er} tenu automatique pour les fautes de l'équipe B.

2. **"Lorsque la balle est vivante, et dans la continuité de l'action après que la balle a été déclarée morte, les entraîneurs...doivent être derrière la ligne des entraîneurs"** Règle 9.2.5a.

Les infractions à cette règle sont sanctionnées par le protocole de pénalisation progressif suivant :

- Première infraction : **Avertissement verbal.**
 - Deuxième et troisième infraction : **Retard de jeu, pénalité de 5 yards.**
 - Quatrième infraction et suivantes : **Conduite non sportive d'équipe, pénalité de 15 yards.**
3. Des exceptions à ces règles autorisent les entraîneurs à rentrer dans l'aire de jeu, uniquement dans les situations précises suivantes :
 - Après que la balle a été déclarée morte, l'entraîneur principal peut rentrer dans l'aire de jeu pour accompagner un joueur blessé.
 - Pendant les temps morts, les entraîneurs peuvent rentrer dans l'aire de jeu, à proximité des lignes de touche, pour communiquer avec les joueurs. Ces réunions de joueurs ne doivent pas dépasser la base des numéros (NDT : 7 yards soit 6.4 mètres de la ligne de touche).

- Si la balle doit être remise en jeu en face de la zone d'équipe, l'entraîneur principal peut quitter la zone d'entraîneur pour demander un temps mort ou un challenge vidéo. Il doit alors rester "dans le blanc" (NDT : la zone entre la ligne des entraîneurs et la ligne de touche), et se diriger vers l'arbitre le plus proche.

Ce sont là les seules situations pour lesquelles les entraîneurs peuvent rentrer dans l'aire de jeu.

Les entraîneurs ne sont pas autorisés à rentrer dans l'aire de jeu pour appeler les jeux, pour féliciter les joueurs, pour suivre un jeu le long du terrain, pour avoir une meilleure vision de l'action, ou pour communiquer avec les arbitres. Ils sont autorisés à s'approcher de la ligne de touche à l'extérieur de l'aire de jeu, devant la zone d'équipe, **seulement** pour demander un temps mort ou un challenge vidéo.

4. Une gêne physique avec un arbitre, pendant un jeu, est sanctionnée automatiquement par une pénalité de 15 yards. La règle applicable est la suivante :

"Lorsque la balle est vivante, et dans la continuité de l'action après que la balle a été déclarée morte, une gêne physique avec un arbitre est sanctionnée comme conduite non-sportive d'équipe " Règle 9.2.5b.

Pénalité – Conduite non sportive d'équipe. Administrer en faute de balle morte. 15 yards depuis le point suivant. 1^{er} tenu automatique pour les fautes de l'équipe B.

Rogers Redding
Coordinateur national des arbitres de football
Février 2017

Traduction pour Frenchzebra
Alain Perrier
Mars 2017