



COLLEGE FOOTBALL OFFICIATING, LLC

GESTION DES RENCONTRES 2017-2018 : **Les 20 minutes de repos entre les mi-temps.**

Procédures de fin de mi-temps :

L'interruption entre les deux mi-temps doit être au maximum de 20 minutes pour toute rencontre de saison régulière sans exception (pour les rencontres de post-saison des exceptions sont possibles soumises à autorisation fédérale).

Après le dernier jeu de la première mi-temps, l'arbitre principal s'assurera qu'il n'y a pas de pénalité à administrer, pas de joueur blessé ou autres contretemps, et qu'il n'y a pas non plus de révision vidéo ou de demande de révision de la part d'un entraîneur en chef. S'il n'y a pas de contre-indication, l'arbitre principal déclarera la fin de la période.

- L'arbitre principal donnera immédiatement le signal de démarrage de l'horloge pour les 20 minutes. Elle ne devra pas être arrêtée ou effacée du tableau de marque avant qu'elle soit à 0:00. L'opérateur d'horloge devra avoir une montre pour décompter en parallèle les 20 minutes en cas de dysfonctionnement de l'horloge.
- Les équipes quitteront l'aire de jeu, en évacuant par la même voie les différents équipements, et tout interview d'entraîneur avec du personnel de TV ou de radio devra se faire hors du terrain.
- Les interviews ne devront pas gêner l'entrée sur l'aire de jeu des fanfares et autres animations.

Procédures de début de 2^{ème} mi-temps :

L'organisation locale est responsable de la libération de l'aire de jeu et des zones d'en-but au début de chaque mi-temps, de façon à ce que les périodes débutent à l'heure prévue.

5:00 à l'horloge

- Les arbitres se rendront dans les vestiaires des 2 équipes pour avertir les entraîneurs du temps restant, et pour demander les options de tirage au sort choisies pour la 2^{ème} mi-temps. Les équipes doivent prévoir de rentrer sur le terrain avec 3 minutes restantes dans le repos (il peut être nécessaire d'ajuster le seuil des 5 minutes selon certaines circonstances locales, comme par exemple la distance entre les vestiaires et le terrain, la disposition des bâtiments, etc.).

3:00 à l'horloge

- L'organisation locale fera sortir de l'aire de jeu les fanfares et autres personnel d'animation et de promotion.
- Les équipes rentreront sur le terrain.
- Si des botteurs ou d'autres joueurs sont sortis plus tôt des vestiaires, ils ne devront en aucune façon gêner les fanfares et les autres animations au cours du repos. Tant que le

terrain n'est pas libéré, tous les joueurs doivent rester hors du champ de jeu pour s'échauffer.

1:30 à l'horloge

- Les arbitres commenceront à faire cesser tout échauffement sur le terrain. Une fois le terrain libéré, les équipes doivent être prêtes à faire rentrer leur escouades de coup de pied et de réception de coup de pied de façon à ce qu'elle soit en position et prêtes à jouer avant que l'horloge n'arrive à 0:00.

0:00 à l'horloge

- Le juge de centre (équipe de 8) ou le juge de champ arrière (équipe de 7) donnera la balle au botteur après avoir effectué son décompte de joueurs. Si l'une ou l'autre des équipes n'est pas en place et prête à jouer à cet instant, elle sera pénalisée pour retard de jeu.
- L'horloge de match sera réglée à 15:00 (pour les rencontres FFFA, remplacer 15:00 par la durée prévue en fonction de la compétition et/ou de la catégorie d'âge), et lorsque l'équipe d'arbitrage sera en place, l'arbitre principal donnera le signal prêt à jouer pour le kickoff de la 2^{ème} mi-temps.

CFO
Comité des mécaniques
Juin 2017

Traduction et adaptation pour Frenchzebra
Alain Perrier
Août 2017