

Résumé des positions et des responsabilités

pour les équipes de 4 ou 5 arbitres

BILL Glendinning. O.T.C.
August, 2005

Traduction et adaptation française
Lawrence Olivier
APAFQ

Mai 2007

NB. Si, lors de vos lectures, vous trouvez des erreurs de typographie, des fautes d'orthographe, de syntaxe et des phrases mal traduites, veuillez m'en faire part : olivier.lawrence@ugam.ca. Vous contribuerez ainsi à améliorer le document.

TABLE DES MATIÈRES**PAGE**

ÉQUIPE DE 5 ARBITRES -----	1 - 33
1. CONFÉRENCE ET RENCONTRE D'AVANT-MATCH -----	2
Conférence avec le chronométreur -----	2
Conférence avec les entraîneurs -----	2
Conférence avec les capitaines -----	3
Inspection du terrain -----	4
1 ^{er} juge de ligne et rencontre avec les chaînes -----	4
2. BOTTÉ D' ENVOI : POSITIONS ET RESPONSABILITÉS -----	5
A. ARBITRE -----	5
B. JUGE DE MÊLÉE -----	6
C. JUGE-ARRIÈRE -----	7
D. PREMIER JUGE DE LIGNE -----	8
E. JUGE DE LIGNE -----	9
3. MISE EN JEU : POSITIONS ET RESPONSABILITÉS -	
A. ARBITRE -----	11
B. JUGE DE MÊLÉE -----	14
C. JUGE-ARRIÈRE -----	17
D. LES JUGES DE CÔTÉ (LIBRE ET POSTÉ)-----	20
4. MESURAGE -----	24
5. APPLICATION DES PUNITIONS -----	25
6. GESTION DES TEMPS MORTS -----	26
ANNEXE «A» ORDRE DU JOUR CONFÉRENCE D'AVANT-MATCH-----	27
ÉQUIPE DE 4 ARBITRES -----	29-33
7. CONFÉRENCE ET RENCONTRE D'AVANT-MATCH-----	29
8. BOTTÉ D' ENVOI : POSITIONS ET RESPONSABILITÉS-----	29
A. ARBITRE -----	29
B. JUGE DE MÊLÉE -----	29
C. PREMIER JUGE DE LIGNE -----	29
D. JUGE DE LIGNE -----	29
9. MISE EN JEU : POSITIONS ET RESPONSABILITÉS -----	30
A. ARBITRE -----	30
B. JUGE DE MÊLÉE -----	31
C. JUGES DE CÔTÉ -----	31
10. BOTTÉ DE DÉGAGEMENT (LIBRE ET POSTÉ) -----	32
 ANNEXE «B» POSITIONS ÉQUIPE DE 5 ARBITRES	
ANNEXE«C» POSITIONS ÉQUIPE DE 4 ARBITRES	

POSITIONS ET RESPONSABILITÉS

Équipe de 5 arbitres

CONFÉRENCE D'AVANT-MATCH ET RENCONTRE

Conférence d'avant-match pour l'équipe d'arbitres

Tous les arbitres doivent se présenter au vestiaire du stade largement avant le début de la partie (habituellement une heure) pour prendre une part active à la conférence d'avant-match.

L'arbitre-en-chef doit faire preuve de leadership pour faciliter les échanges et les discussions entre les membres de l'équipe pendant la conférence.

La conférence d'avant-match ne **DOIT** pas être une lecture des positions et des responsabilités à accomplir. Elle sera plus productive et efficace si une discussion a lieu et que tous y participent activement.

La conférence d'avant-match est impérative à chaque partie. Ne prenez jamais pour acquis que chaque membre de l'équipe est sur la même longueur d'onde. La rencontre est prévue pour les membres de l'équipe qui révisent ensemble les situations particulières, les jeux inédits avec ses partenaires. Un exemple de sujets à aborder lors de la conférence d'avant-match est présenté en annexe. Voir ANNEXE «A»

Conférence d'avant-match avec le chronométrateur

L'arbitre-en-chef doit si possible rencontrer le chronométrateur avant de se rendre sur le terrain pour les autres conférences d'avant-match (entraîneurs, capitaines).

Il doit informer le chronométrateur de ses responsabilités :

1. Quand partir et arrêter le chronomètre - selon, le cas échéant, les règles de chronométrage de la ligue.
2. Donner le signal de la dernière minute à la fin de chaque quart, et le signal des trois dernières minutes dans les deuxième et quatrième quarts (drapeau rouge levé).
3. Réviser la procédure de correction des erreurs de chronométrage ;
4. Rappelez-lui que son travail consiste essentiellement à chronométrer la partie.

CONFÉRENCE D'AVANT-MATCH AVEC LES ENTRAÎNEURS

Environ 30 minutes avant le début de la partie, l'arbitre et le juge de mêlée se rendent sur le terrain rencontrent les entraîneurs-chefs de chaque équipe. Ils rencontrent l'entraîneur-chef de l'équipe visiteuse d'abord près de la ligne de 45 verges du côté où est situé leur banc. Il procède ensuite de la même façon avec l'entraîneur de l'équipe locale. La conférence avec les deux entraîneurs doit avoir approximativement la même durée.

Nous suggérons de procéder la façon suivante :

1. L'arbitre se présente d'abord et présente le juge de mêlée à l'entraîneur. Il mène la discussion avec l'entraîneur.
2. L'arbitre demande à l'entraîneur s'il souhaite aborder certaines questions : jeux spéciaux, numérotation des joueurs, etc. Ce **N'EST** pas le moment de discuter des tactiques utilisées par les adversaires. Ces discussions doivent avoir lieu seulement en présence de l'entraîneur de l'autre équipe.
3. L'arbitre doit avertir l'entraîneur des règles concernant la présence d'obstacles sur le terrain : terrain non réglementaire, zone de but trop courte, piste d'athlétisme, etc.
4. En terminant, souhaitez-lui : «Bonne partie» et partez rencontrer l'entraîneur-chef de l'autre équipe. Une fois les conférences avec les entraîneurs-chefs des deux équipes terminées, vous devez rencontrer les autres membres de votre équipe d'arbitres pour réviser les jeux spéciaux ou autre sujet abordé avec les entraîneurs-chefs. Cette rencontre peut avoir lieu sur les lignes de côté ou au retour dans le vestiaire.

NOTE: Cette rencontre des arbitres peut avoir lieu après avoir parlé aux capitaines si les conférences précédentes n'ont pas été trop longues.

CONFÉRENCE AVEC LES CAPITAINES

Selon la durée des conférences d'avant-match précédentes, l'arbitre et le juge de mêlée doivent rencontrer les capitaines des équipes 20 ou 10 minutes avant le début de la partie ou, le cas échéant, selon les directives de la ligue.

Nous suggérons de procéder ainsi:

1. L'arbitre et le juge de mêlée se placeront au centre du terrain et indiqueront aux équipes qu'ils veulent rencontrer leurs capitaines. Les autres membres de l'équipe d'arbitre assureront le relais de l'information aux équipes : le premier juge de ligne : équipe locale ; le juge de ligne : équipe visiteuse.
2. L'arbitre se présente d'abord et présente le juge de mêlée aux capitaines des deux équipes. Il mène la discussion.
3. Le juge de mêlée inscrit le numéro des capitaines sur sa carte de partie.
4. L'arbitre révisé avec les capitaines les règles de terrain ou tout autre sujet se rapportant à la surface de jeu, la zone de but ou des questions spécifiques. Il doit en discuter **NON** en faire la lecture.
5. L'arbitre procède au tirage au sort.
 - a. Il demande aux capitaines de l'équipe visiteuse qui sera leur porte-parole et de faire son choix lorsque la pièce de monnaie sera dans les airs. Il demande aussi aux capitaines de l'équipe locale qui sera leur porte-parole.
 - b. L'arbitre lance la pièce de monnaie et l'attrape avant qu'elle ne retombe au sol.

c. Il montre alors la pièce de monnaie aux capitaines des deux équipes et le capitaine porte-parole de l'équipe qui a gagné le tirage au sort choisira entre les options suivantes :

i. faire son choix au début de la partie ou le reporter au début de la seconde mi-temps ;

ii. choisir d'effectuer le botté d'envoi **ou**

iii. choisir de le recevoir **ou**

iv. choisir de défendre un côté de terrain.

d. Après qu'il a fait son choix, le capitaine de l'autre équipe choisit parmi les options restantes. Le juge de mêlée note les choix des capitaines sur sa carte de partie.

f. En plaçant les capitaines face à la zone de but de l'équipe adverse, l'arbitre signale, en se plaçant du côté du capitaine dont l'équipe va effectuer le botté d'envoi, en simulant un botté. Ensuite, il se place près du capitaine de l'autre équipe en simulant un attrapé.

g. Souhaitez aux capitaines « Bonne partie ».

h. Retournez sur les lignes de côté pour les cérémonies protocolaires, le cas échéant.

i. Une fois celle-ci terminée, **COURREZ** vous placez à votre position pour le botté d'envoi.

NOTE: Comme il a été souligné précédemment, la rencontre des arbitres peut avoir lieu après avoir parlé aux capitaines si les conférences précédentes n'ont pas été trop longues.

INSPECTION DU TERRAIN

1. Quand l'arbitre et le juge de mêlée sont en conférence avec les entraîneurs-chefs, les autres arbitres doivent faire l'inspection du terrain ; ils parcourent le périmètre du terrain en observant s'il n'y a pas des irrégularités, des obstacles imprévus, les équipements de sécurité (poteau de but, piste d'athlétisme, etc.).

2. Pendant l'inspection du terrain, les autres arbitres observent l'équipement des joueurs en s'assurant qu'il le porte et qu'il soit réglementaire : absence de protecteur aux hanches, aux genoux, crampons des chaussures, etc.

3. En cas de problème, les arbitres doivent en prendre note et le signaler à l'arbitre-en-chef pour qu'il assure le suivi des actions à prendre. Aucun joueur ne peut participer à la partie s'il viole les règles de sécurité en matière d'équipement.

LE PREMIER JUGE DE LIGNE ET SA RENCONTRE AVEC LES CHÂNEURS

1. Le premier juge de ligne doit rencontrer les chaînes avant le début de la partie.

2. Il leur donne les prescriptions suivantes : comment il va travailler avec les chaîneurs et le marqueur d'essais pendant la partie. Il doit mettre l'accent sur le fait **de ne pas bouger** avant qu'il ne leur demande, de regarder s'il y a un drapeau sur le terrain avant de se déplacer.
3. Revoir avec eux, la procédure pour le mesurage ;
4. Apprendre leur prénom, il est plus conviviale de les appeler par leur prénom plutôt que de dire «Hey les gars, on se déplace !»

COMMENCER LA PARTIE À L'HEURE

2. BOTTÉ D'ENVOI

A. ARBITRE

POSITION ET RESPONSABILITÉS

1. Une fois le ballon placé à la ligne de botté, assurez-vous que le botteur attende le coup de sifflet pour mettre le ballon en jeu par un botté.
 2. Courrez à votre position sur la ligne de côté opposée au premier juge de ligne. Vous devriez être du côté des bancs des équipes si ceux-ci sont placés du même côté du terrain. Si les bancs des équipes sont placés de chaque côté du terrain, placez-vous du côté de l'équipe visiteuse. Il faudra changer de côté pour la deuxième demie.
- NOTE:** Vous devriez avoir le chronométreur du côté de terrain du premier juge de ligne ou de votre côté de terrain.
3. Comptez les joueurs de l'équipe qui botte. La partie doit commencer avec le nombre requis de joueurs (12).
 4. Lever le bras et vérifier auprès des autres arbitres s'ils sont prêts (nombre de joueurs requis). Vérifiez si le chronométreur est prêt (il confirme de la main ou du regard).
 5. Vérifiez avec les capitaines respectifs si leur équipe est prête à jouer.
 6. Lever le bras et garder le ainsi jusqu'au coup de sifflet. Descendez-le en pointant en direction du terrain où le ballon sera botté pour que le botteur puisse effectuer son botté.

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

1. Surveiller les hors-jeu de l'équipe qui botte.
2. Surveiller le botté court et soyez prêt à déterminer si le botté a franchi les 10 verges réglementaires.
3. Une fois le ballon botté, mise en jeu selon les règles, déplacez-vous vers le trait de mise en jeu. Attention, de ne pas trop vous placez à l'intérieur ou de descendre trop rapidement vers le lieu de réception du botté. Déplacez-vous en observant le jeu en courant (course légère, contrôlée) **NON** en marchant.
4. Observez et relayez le signal de mise en marche du chronomètre des autres arbitres. Vous êtes peut être le seul arbitre que le chronométreur

peut voir.

5. Suivez le jeu de «l'intérieur» (trait de remise en jeu). D'autres arbitres sont responsables de la ligne de côté (extérieur).
6. Surveillez le blocage et les autres actions dans votre zone. Les arbitres dans la zone de réception du botté sont responsables du porteur de ballon et de l'action des joueurs dans cette zone.
7. Soyez prêt à changer de responsabilité si le porteur de ballon pénètre dans votre zone de surveillance.
8. Soyez prêt à signaler toute infraction avant/après la prise de possession du ballon ; avant/après un changement de possession du ballon ; avant/après le jeu, etc.
9. Quand le jeu est sifflé arrêté, courez jusqu'à la zone où le ballon sera mise en jeu pour être déjà prêt pour le prochain jeu.
10. Appliquez, le cas échéant, les punitions du point approprié et préparez-vous pour le prochain jeu.

B. JUGE DE MÊLÉE

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

1. Prenez position près ou sur la ligne de côté à la hauteur ou un peu en avant du receveur le plus éloigné (le plus près de sa zone de but) de votre côté de terrain. Vous devez être placé du même côté de terrain que l'arbitre et le juge de ligne.
2. Comptez les joueurs de l'équipe qui reçoit. Soyez certain qu'il y a le nombre requis de joueurs sur le terrain (12) avant de signaler «Prêt».
3. Assurez-vous avant de donner à l'arbitre le signal «Prêt» que la ligne de côté et la zone de but sont libres et dégagées. Alors, levez le bras en vous plaçant face à l'arbitre (ou de façon à ce qu'il vous voie). Lorsqu'il vous pointe de la main, signalez que vous êtes prêt en baissant le bras.

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS PENDANT LE BOTTÉ D'ENVOI

1. Une fois le ballon botté, «lisez» la trajectoire en vol du ballon et surveillez le signal du juge-arrière pour savoir qui aura la responsabilité du porteur de ballon ou du blocage. Si vous avez le porteur de ballon à surveiller, levez le bras et gardez-le levé jusqu'au moment où le receveur touche ou attrape le ballon. À ce moment, baisser le bras en faisant un mouvement circulaire pour signaler la mise en marche du chronomètre.
2. Si le ballon est botté de votre côté, vous avez la responsabilité du porteur de ballon en vous plaçant à l'extérieur. Évitez d'aller à l'intérieur trop rapidement ou trop vite. Travaillez toujours de «l'extérieur» vers «l'intérieur». Quand le jeu se termine dans votre zone, soyez prêt à le siffler mort et à prendre le point de progression du ballon le plus avancé (PBM). Marquez le point de progression, attendez qu'on vienne prendre votre PBM, alors dirigez-vous en courant, et seulement à ce moment, vers le point où

le ballon sera mise en jeu pour le prochain jeu.

3. Si le jeu se déplace de l'autre côté du terrain, laissez au juge-arrière le porteur de ballon. Déplacez-vous lentement vers l'intérieur sans jamais dépasser le trait de mise en jeu, et surveiller le blocage et les autres actions des joueurs. Travaillez en périphérie du jeu à une distance qui vous permette d'éviter de vous trouver au milieu de l'action des joueurs.

4. Si le ballon est botté de l'autre côté de votre zone (vers le juge-arrière), suivez le jeu de l'extérieur : le blocage et les autres actions des joueurs.

5. Soyez prêt à changer de responsabilité si le porteur revient vers votre zone.

6. Soyez attentif aux situations suivantes :

a. Blocage illégal et retenus lors du retour de botté ;

b. Ballon botté hors limites ;

c. Ballon échappé. **Retenez** : Qui l'a échappé ? ; le dernier joueur a en avoir la possession, etc.

d. Passe remise, latéral ou hors-jeu.

e. Ballon qui frappe le poteau de but – en vol ou au sol, un joueur avant de frapper le poteau de but.

7. Soyez prêt à aider l'arbitre lors de l'application des pénalités au besoin.

C. JUGE-ARRIÈRE

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

1. Prenez position près ou sur la ligne de côté à la hauteur ou un peu en avant du receveur le plus éloigné (le plus près de sa zone de but) de votre côté de terrain. Vous devez être placé du même côté de terrain que le premier juge de ligne et approximativement parallèle au juge de mêlée.

2. Comptez les joueurs de l'équipe qui reçoit. Soyez certain qu'il y a le nombre requis de joueurs sur le terrain (12).

3. Assurez-vous avant de donner à l'arbitre le signal «Prêt» que la ligne de côté et la zone de but sont libres et dégagées. Alors, levez le bras en vous plaçant face à l'arbitre (ou de façon à ce qu'il vous voie). Lorsqu'il vous pointe de la main, signalez que vous êtes prêt en baissant le bras.

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS PENDANT LE BOTTÉ D'ENVOI :

1. Aussi rapidement que possible, une fois le ballon botté, **décidez** et **signalez** si vous prendrez le porteur de ballon ou le blocage; le juge de mêlée aura l'autre responsabilité. Si le ballon est botté de votre côté, signalez que vous allez prendre le porteur du ballon en levant votre bras. Si le ballon est botté de l'autre côté, signalez au juge de mêlée qu'il sera responsable du porteur de ballon en pointant devant vous vers l'équipe qui botte ou en pointant vers le juge de mêlée. Il doit confirmer votre signal en levant le bras.

2. Quand le ballon est touché ou attrapé par le receveur, donnez le signal de mise en marche du chronomètre. Vous pouvez relayer le signal de temps

mort d'un autre arbitre en zone profonde.

3. Si le ballon est botté de votre côté, vous avez la responsabilité du porteur de ballon en vous plaçant à l'extérieur. Évitez d'aller à l'intérieur trop rapidement ou trop vite. Travaillez toujours de «l'extérieur» vers «l'intérieur». Quand le jeu se termine dans votre zone, soyez prêt à le siffler mort et à prendre le point le plus avancé (PBM). Marquez le point de progression, attendez qu'on vienne prendre votre PBM, alors dirigez-vous en courant, et seulement à ce moment, vers le point où le ballon sera mise en jeu pour le prochain jeu.

4. Si le jeu se déplace de l'autre côté du terrain, laissez au juge de mêlée le porteur de ballon. Déplacez-vous, lentement vers l'intérieur sans jamais dépasser le trait de mise en jeu, et surveiller le blocage et les autres actions des joueurs. Travaillez en périphérie du jeu à une distance qui vous permette d'éviter de vous trouver au milieu de l'action des joueurs.

5. Si le ballon est botté de l'autre côté de votre zone (vers le juge de mêlée), suivez le jeu de l'extérieur : le blocage et les autres actions des joueurs.

6. Soyez attentif aux situations suivantes :

a. Blocage illégal et retenus lors du retour de botté ;

b. Ballon botté hors limites ;

c. Ballon échappé. **Retenez** : Qui l'a échappé ; le dernier joueur a en avoir eu la possession, etc.

d. Passe remise; latéral ou hors-jeu.

e. Ballon qui frappe le poteau de but – en vol ou au sol, un joueur avant de frapper le poteau de but.

D. PREMIER JUGE DE LIGNE

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

1. Prenez position sur la ligne de côté opposée à l'arbitre en plaçant un pied sur la ligne qui marque le début de la zone neutre (10 verges en avant du point de botté) de manière à être placé dans la zone neutre. Vos chaînes doivent être prêts.

2. Comptez les joueurs de l'équipe qui botte. Soyez certain qu'il y a le nombre requis de joueurs sur le terrain (12).

3. Assurez-vous avant de donner à l'arbitre le signal «Prêt» que la ligne de côté est libre et dégagée. Demandez au joueur près de vous, s'il est prêt. Alors, levez le bras en vous plaçant face à l'arbitre (ou de façon à ce qu'il vous voie). Lorsqu'il vous pointe de la main, signalez que vous êtes prêt en baissant le bras.

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS PENDANT LE BOTTÉ D'ENVOI

1. Vous devez être prêt à signaler le hors-jeu de l'équipe qui botte et à déterminer la légalité du botté (franchir 10 verges). Identifiez qui a touché le ballon en premier si le botté n'a pas franchi les 10 verges réglementaires.

2. Vous êtes seulement responsable de la mise en marche du chronomètre sur un botté court. Éviter de regarder la trajectoire du ballon sur un long botté; le juge-arrière est responsable des bottés longs. Il n'est pas nécessaire de répéter le signal de la mise en marche du chronomètre.

3. Une fois que le ballon a traversé la zone neutre, déplacez-vous en regardant l'action des joueurs mais maintenez un coussin (environ 20 verges) avec le juge-arrière. Ne vous retrouvez pas trop près de lui, vous allez rater l'action des joueurs.

4. Surveillez le jeu de «l'extérieur» vers «l'intérieur». La ligne de côté est votre responsabilité jusqu'à la ligne de but.

5. Si le jeu se déroule dans votre zone, soyez prêt à changer vos responsabilités. Si le jeu s'approche de la ligne de côté, déplacez-vous à l'extérieur et continuez à officier de l'extérieur de la surface de jeu.

6. Quand le jeu se termine dans votre zone, soyez prêt à le siffler mort et à prendre le point de progression le plus avancé (PBM). Marquez le point de progression en évitant d'avancer trop rapidement vers le jeu. Gardez d'abord une distance sécuritaire et après le jeu allez marquer le PBM.

7. Si le jeu se déplace de l'autre côté du terrain, laissez à l'arbitre de l'autre côté le porteur de ballon. Déplacez-vous lentement vers l'intérieur sans jamais dépasser le trait de mise en jeu, et surveillez le blocage et les autres actions des joueurs. Travaillez en périphérie du jeu à une distance qui vous permette d'éviter de vous trouver au milieu de l'action et des joueurs.

8. Si le ballon est botté de l'autre côté de votre zone, suivez le jeu de l'extérieur : le blocage et les autres actions des joueurs. Soyez prêt à changer vos responsabilité si le porteur de ballon entre ou sort de votre zone.

Soyez attentif aux situations suivantes :

a. Action permise ou interdite : blocage dans le dos, en bas de la ceinture, protecteur facial, etc.

b. Ballon échappé, changement de possession : **Retenez** : Qui l'a échappé ?; le dernier joueur a en avoir la possession, etc.

E. JUGE DE LIGNE RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

1. Prenez position sur la ligne de côté du même côté que l'arbitre en plaçant un pied sur la ligne qui marque le début de la zone neutre (10 verges en avant du point de botté) de manière à être placé dans la zone neutre. Vous êtes à l'opposé du premier juge de ligne.

2. Comptez les joueurs de l'équipe qui botte. Soyez certain qu'il y a le nombre requis de joueurs sur le terrain (12).

3. Assurez-vous avant de donner à l'arbitre le signal «Prêt» que la ligne de côté est libre et dégagée. Demandez au joueur près de vous, s'il est prêt. Alors, levez le bras en vous plaçant face à l'arbitre (ou de façon à ce qu'il vous voie). Lorsqu'il vous pointe de la main, signalez que vous êtes prêt en

baissant le bras.

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS PENDANT LE BOTTÉ D'ENVOI (ce sont les mêmes que le premier juge de ligne)

1. Vous devez être prêt à signaler le hors-jeu de l'équipe qui botte et à déterminer la légalité du botté (franchir 10 verges). Identifiez qui a touché le ballon en premier si le botté n'a pas franchi les 10 verges réglementaires.
2. Vous êtes seulement responsable de la mise en marche du chronomètre sur un botté court. Éviter de regarder le ballon en l'air sur un long botté; le juge-arrière est responsable des bottés longs. Il n'est pas nécessaire de répéter le signal de la mise en marche du chronomètre.
3. Une fois que le ballon a traversé la zone neutre, déplacez-vous en regardant l'action des joueurs mais maintenez un coussin (environ 20 verges) avec le juge de mêlée. Ne vous retrouvez pas trop près de lui. Vous allez rater l'action des joueurs.
4. Surveillez le jeu de «l'extérieur» vers «l'intérieur». La ligne de côté est votre responsabilité jusqu'à la ligne de but.
5. Si le jeu se déroule dans votre zone, soyez prêt à changer vos responsabilités. Si le jeu s'approche de la ligne de côté, déplacez à l'extérieur et continuez à officier de l'extérieur de la surface de jeu.
6. Quand le jeu se termine dans votre zone, soyez prêt à le siffler mort et à prendre le point de progression le plus avancé (PBM). Marquez le point de progression en évitant d'avancer trop rapidement vers le jeu. Gardez d'abord une distance sécuritaire et après le jeu allez marquer le PBM.
7. Si le jeu se déplace de l'autre côté du terrain, laissez à l'arbitre de l'autre côté le porteur de ballon. Déplacez-vous lentement vers l'intérieur sans jamais dépasser le trait de mise en jeu, et surveiller le blocage et les autres actions des joueurs. Travaillez en périphérie du jeu à une distance qui vous permette d'éviter de vous trouver au milieu de l'action des joueurs.
8. Si le ballon est botté de l'autre côté de votre zone, suivez le jeu de l'extérieur : le blocage et les autres actions des joueurs. Soyez prêt à changer vos responsabilités si le porteur de ballon entre ou sort de votre zone.

Soyez attentif aux situations suivantes :

- a. Action permise ou interdite, blocage dans le dos, en bas de la ceinture, saisir le protecteur facial, etc.
- b. Ballon échappé, changement de possession : **Retenez** : Qui l'a échappé ? ; le dernier joueur a en avoir la possession, etc.

3. MISE EN JEU – POSITIONS ET RESPONSABILITÉS A. ARBITRE

1. L'arbitre travaille toujours du côté offensif du jeu, (derrière l'équipe offensive) de la ligne de mêlée. Il le fait pour annoncer les essais, les pénalités, etc. Il travaille dans un espace (qu'on nomme «le bureau»), dont la surface est délimitée par une zone de 3 à 4 verges du ballon.
2. Avant chaque jeu, allez dans votre «bureau» pour annoncer les essais et la distance à franchir (1^{er} essai et 10 verges). Surveiller les changements de joueurs - donner aux équipes un temps raisonnable pour ce faire. Occupez-vous de la partie, **pas des équipes**. Ne restez pas sur le ballon, suivez le rythme de la partie.
3. Soyez très attentif au temps ; quand le temps doit partir, donnez le bon signal en abaissant le bras directement vers le bas et pour le chronométreur en faisant un mouvement circulaire avec le bras. Ces signaux doivent être faits en faisant face à la ligne de côté/aux bancs des équipes.
4. **Courez** vous placer à votre position. Celle-ci est approximativement à 3 ou 4 verges derrière le joueur placé le plus loin dans le champ arrière et entre 1 et 3 verges à l'extérieur du plaqueur situé du côté large du terrain.

POSITIONS ET RESPONSABILITÉS PENDANT LA MISE EN JEU

1. Bien connaître la règle des 20 secondes pour mettre le ballon en jeu.
2. Comptez les joueurs de l'équipe offensive. Il doit y avoir 7 joueurs sur la ligne offensive dont 5 joueurs identifiés comme joueurs de ligne intérieure, connaître les receveurs éligibles.
3. Soyez en position pour surveiller votre côté de la ligne - du centre et tout le côté de votre ligne. Surveillez les mouvements brusques et trop rapides des joueurs de ligne et l'échange du ballon entre le joueur de centre et le quart-arrière.
4. Assurez-vous que le blocage derrière la ligne de mêlée est légal ; usage des mains, protection du quart-arrière, etc.

JEU AU SOL

1. Évitez de suivre le jeu de trop près. Gardez une distance sécuritaire avec le porteur de ballon et spécialement le Q-A quand le ballon est dans le champ arrière.
2. Laissez au juge de mêlée ou au juge de ligne le soin de prendre le point de progression du ballon sauf si le jeu est sifflé mort dans votre zone immédiate.
3. Si le Q-A porte le ballon, suivez-le en gardant une distance avec lui (ni trop près ni trop loin).
4. Changez vos responsabilités avec le juge de ligne s'il dépasse la ligne de mêlée. Habituez-vous à changer de responsabilité dans la couverture des zones. Si le porteur de ballon va à l'extérieur des limites de jeu avant de traverser la ligne de mêlée, l'arbitre doit le suivre jusqu'à la ligne de côté.

5. Suivez le jeu de «l'intérieur» en évitant d'aller à l'extérieur. Évitez d'aller à l'extérieur sauf dans le cas précédent (#4) où le jeu va à l'extérieur du terrain.
6. Signalez l'arrêt du chronomètre pour les jeux où c'est requis.
7. Dirigez-vous vers le point de la prochaine mise en jeu et accomplissez votre routine (signaler les essais, punition s'il y a lieu, etc.)

JEU DE PASSE

1. Vous devez connaître les receveurs éligibles par numéro et positions.
2. Suivez les mouvements du Q-A quand il quitte le centre après l'échange du ballon.
3. Gardez une distance sécuritaire quand le quart-arrière recule ou se déplace à gauche ou à droite. Restez avec lui aussi longtemps qu'il y a des adversaires à proximité.
4. Évitez de surveiller la passe, (le ballon), portez votre attention sur le Q-A, restez coller à lui (distance sécuritaire)
5. Les passes dans le champ-arrière sont de la responsabilité de l'arbitre. Vous pouvez demander de l'aide à votre juge de mêlée ou au juge de côté.

JEU PRÈS DE LA ZONE DE BUT ET COURT GAIN

(3^{ième} essai et moins de 2 verges à franchir ; à l'intérieur de la ligne 2 verges de la zone de but adverse)

1. Le juge de mêlée va se déplacer du côté large du terrain, prenez votre position du côté court. Surveillez le centre et les joueurs de ligne du côté court.
2. Laissez au juge de mêlée et au juge de côté le point de progression du ballon.
3. Une fois le jeu sifflé mort, donnez les signaux appropriés (essai, changement de possession, etc.)

BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

1. Placez-vous à environ 5 et 8 verges à l'extérieur du botteur, à égalité avec lui. Notez tous les joueurs en jeu et soyez prêt à juger leur position au moment du botté.
2. Surveillez la mise en jeu du ballon et les actions des joueurs dans le champ-arrière.
3. Restez avec le botteur aussi longtemps qu'il y a des adversaires dans le champ-arrière. Suivez le botteur (distance sécuritaire) dans son déplacement sur le terrain.
4. Soyez prêt à juger le contact, la rudesse ou l'obstruction défendue sur le botteur.

5. Gardez un oeil sur le ballon en l'air. Si le ballon sort des limites de jeu, restez à votre position pour signaler à l'arbitre sur les lignes de côté le point où est sorti du ballon.
6. Soyez prêt à une feinte de botté et adaptez-vous (course au sol, passe, etc.).
7. Suivez le jeu et dès qu'il est sifflé mort, allez au point de mise en jeu pour signaler la prochaine série de jeux (essais, ballon prêt à être mise en jeu, etc.)

PLACEMENT

A. À l'extérieur de la ligne de 10 verges

1. L'arbitre occupe la même position et il a les mêmes responsabilités que lors d'un botté de dégagement.
2. Vérifiez si le «tee» du botté est réglementaire.
3. Surveillez et assurez la protection du botteur et du teneur.

B. À l'intérieur de la ligne de 10 verges

1. Prendre position derrière le botteur.
2. Surveillez la mise en jeu du ballon; l'échange du ballon du centre au teneur.
3. Surveillez la trajectoire du ballon. Jugez si le placement est réussi ou raté.
4. S'il est réussi, sifflez l'arrêt du jeu et signalez (deux bras en l'air, face aux poteaux de but). Gardez les yeux sur l'action des joueurs et soyez prêt à signaler toute «infraction après le jeu».
5. Si le placement est raté, le jeu se poursuit à moins que le ballon n'ait frappé les poteaux de but de volée.

TRANSFORMATION

1. Prendre position derrière le botteur.
 2. Surveillez la mise en jeu du ballon ; l'échange du ballon du centre au teneur.
 3. Surveillez la trajectoire du ballon. Jugez si la transformation est réussie ou ratée.
 4. Vous sifflez juste après que le ballon soit botté. Signalez si elle est réussie (deux bras levés) ou s'il est raté (signal de la passe incomplète après le jeu).
 5. Soyez prêt à une feinte de botté et à couvrir une course au sol ou un jeu de passe.
 6. Gardez les yeux sur l'action des joueurs et soyez prêt à signaler toute «infraction après le jeu».
- L'arbitre et les autres membres de l'équipe doivent être attentif aux

responsabilités particulières suivantes :

1. Gestion des pénalités ; options, distance, application, etc.
2. La procédure de mesurage (tâche de chaque arbitre).
3. Gestion du temps mort.

Ces sujets sont abordés à la fin de ce résumé.

B. JUGE DE MÊLÉE

POSITIONS ET RESPONSABILITÉS LORS DE LA MISE EN JEU

1. Le juge de mêlée est responsable de placer le ballon au point de la prochaine mise en jeu.
2. Une fois le ballon placé et «prêt à être mise en jeu», placez-vous à environ 10 verges en arrière de la ligne défensive. Prenez position à l'extérieur du plaqueur offensif. Ne restez pas figé à votre position pour éviter de devenir une cible pour le receveurs offensifs dans la zone courte derrière la ligne de mêlée. Bougez d'un côté à l'autre avec le jeu. Courrez à votre position et cherchez celle avec laquelle vous êtes à l'aise et en sécurité.

POSITIONS ET RESPONSABILITÉS PENDANT LA MISE EN JEU

1. Comptez les joueurs de l'équipe offensive. Surveiller le centre et les joueurs de votre côté de la ligne (côté court), le mouvement rapide des joueurs de ligne.
2. Une fois le ballon mise en jeu, surveillez l'action des joueurs des deux équipes (tactiques défendues). Soyez averti contre les retenus, les blocs retardés au genou (avec ou sans contact), le bloc-surprise, etc.
3. Observez le point d'attaque (là où le jeu se déroule) et prenez note des tactiques défendues. Le jugement est un critère important car certaines actions ont lieu loin du point d'attaque. Loin du jeu, doit-on appeler un retenu ?
4. Essayer d'aider les autres arbitres quand cela est possible (s'ils demandent de l'aide). Regardez au-delà du jeu.

JEU AU SOL

1. Prenez le porteur de ballon lors d'une course au centre de la ligne. Si vous ne pouvez voir le jeu, demandez au juge de côté qu'il vous aide.
2. Si le jeu va à l'extérieur (côté droit ou gauche de la ligne), tournez et suivez le jeu à une distance sécuritaire. Évitez d'être trop près du juge de côté. Au besoin, aidez-le pour le PBM.
3. Après le jeu, laissez passer les joueurs et dirigez-vous en courant (joggant) vers le jeu. Travaillez en périphérie en surveillant l'action des joueurs loin du ballon.

4. Quand le jeu est sifflé mort et que les joueurs quittent la zone, dirigez-vous vers le point de la prochaine mise en jeu. Soyez prêt à recevoir et à placer le ballon au sol.
5. Une fois le ballon placé au sol, courez vous placer à votre position.
6. Lors d'une offensive sans caucus ou rapide, restez sur le ballon jusqu'à ce que l'arbitre vous signale de retourner à votre position.
7. Soyez toujours prêt à aider l'arbitre : essais, temps, application des pénalités, etc.

JEU DE PASSE

1. Une information importante à retenir sur les jeux de passe : les joueurs de ligne offensive ne trichent pas : ils reculent pour bloquer.
2. Notez les numéros des joueurs de ligne offensive et assurez-vous qu'il n'y a pas de receveurs inéligibles qui descendent trop loin avant que la passe ne soit lancée.
3. Quand les joueurs de la ligne offensive reculent, avancez prudemment pour éviter de vous faire piéger par un jeu au sol.
4. Surveillez les tactiques défendues par les joueurs de ligne et les demis à l'attaque avant que le ballon ne soit lancé.
5. Une fois le ballon lancé, tournez-vous pour offrir de l'aide sur le côté (ligne de côté) ou derrière (juge-arrière).
6. Aider sans courir prendre le PBM. Laisser à l'arbitre le plus près le soin de juger le jeu, aidez-le s'il le demande.
7. Sur un jeu de passe courte, soyez prêt à aider pour le point de progression.
8. Sur un long jeu de passe, descendez vers le jeu pour couvrir en périphérie l'action loin du jeu.
9. Quand le jeu est sifflé mort et que les joueurs quittent la zone, dirigez-vous vers le point de la prochaine mise en jeu. Soyez prêt à recevoir et à placer le ballon au sol pour le prochain jeu.

COURT GAIN

(3^{ième} essai et moins de 2 verges à franchir

1. Prendre votre position du **côté large** du terrain. Placez vous près du joueur défensif le loin éloigné (plaqueur défensif ou ailier défensif).
2. Votre responsabilité après la mise en jeu du ballon, marquez le point de progression du ballon.
3. Surveillez aussi les tactiques défendues ou les retenus des joueurs de ligne dans la zone près du porteur de ballon.

JEUX PRÈS DE LA ZONE DE BUT

(à l'intérieur de la ligne de 5 verges)

1. Le juge de mêlé occupe la même position que pour un jeu de court gain. Il se place près ou sur le poteau de but pour sa protection.
2. Après la mise en jeu du ballon, il se concentre sur le porteur de ballon.
3. Si des points sont marqués, il siffle et il signale le touché (deux bras en l'air).
4. Soyez prêt à un changement de possession (échappé). Marquez le point de progression du ballon.
5. Évitez de signaler un touché lors d'une pénalité qui annulerait le touché.

BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

1. Prenez votre position légèrement plus loin que d'habitude (15 verges) et un peu plus large sur le côté court du terrain.
2. Soyez prêt à un jeu raté ou à une feinte de botté. Le côté court du terrain est laissé libre car le juge de côté est parti couvrir le botté et le retour de botté.
3. Après la mise en jeu du ballon, déplacez-vous de quelques verges pour laisser passer les joueurs qui couvrent le botté. Quand la zone se libère, tournez-vous pour suivre le jeu. Déplacez-vous prudemment vers le jeu pour aider à la couverture du retour de botté. Avancez du côté court pour aider la couverture du juge de côté. Évitez de vous trouver trop près du juge de côté.
4. Surveillez l'action, blocage permis ou défendu, blocage sous la ceinture, blocage dans le dos, etc.
5. Une fois le jeu sifflé mort, dirigez-vous vers le trait de mise en jeu et soyez prêt à recevoir et à placer le ballon pour le prochain jeu.
6. Sur un botté court, soyez prêt à siffler si le ballon sort des limites de jeu ou s'il tombe dans un groupe de joueurs (au moins 2 joueurs de chaque équipe).
7. Sur une mise en jeu, si le ballon passe au-dessus du botteur, avancez sur la ligne de mêlée. L'arbitre et le juge de ligne du côté large s'occuperont de l'action dans le champ-arrière.
8. Soyez prêt à aider lorsqu'il y a une pénalité.

PLACEMENT

A. À l'extérieur de la ligne de 10 verges

1. Vous occupez la même position que lors d'un botté de dégagement.

B. À l'intérieur de la ligne de 10 verges

1. Prendre votre position habituelle lors d'un jeu à la ligne de mêlée.
2. Soyez prêt si le ballon frappe de volée le poteau de but.
3. Soyez prêt à aider l'arbitre, le placement est réussi ou raté, lors d'un

botté très bas.

4. Soyez prêt à placer le ballon pour le prochain jeu.

5. SOYEZ PRÊT À COUVRIR UN PLACEMENT RATÉ. Le ballon reste en jeu.

TRANSFORMATION

1. Placez le ballon au bon endroit (trait de mise en jeu). Notez les demandes si l'équipe veut placer le ballon plus loin ou ailleurs (terrain détrempé).

2. Prendre votre position habituelle lors d'un jeu à la ligne de mêlée.

3. Soyez prêt pour un jeu de passe ou une course au sol lors d'une feinte de botté.

C. JUGE-ARRIÈRE

POSITIONS ET RESPONSABILITÉS LORS DE LA MISE EN JEU

1. Le juge-arrière occupe une position derrière le défenseur le plus loin de la ligne de mêlée, entre 18-22 verges de la ligne de mêlée, quelques pas du centre du terrain vers le côté large. C'est une position qui n'est pas fixe ; le juge-arrière se déplace en fonction des formations offensives, (receveurs de passe) et de la zone occupée par l'équipe offensive.

2. Prendre votre position le plus rapidement possible dès que le ballon est placé pour être mise en jeu pour signaler au juge de côté celui qui sera posté. Assurez-vous qu'il a compris votre signal.

3. Sachez à l'essai et la distance à franchir.

4. Comptez à chaque jeu l'équipe défensive.

5. Dès que le ballon est mise en jeu, reculez de un ou deux pas. Vous serez déjà en mouvement. Lisez le jeu - de passe ou au sol - et réagissez en conséquence.

JEU AU SOL

1. Évitez de vous avancer trop rapidement. Laissez la responsabilité à ou aux arbitres près du jeu. Occupez-vous, en restant à la périphérie du jeu, des actions défendues : blocage défendu, rudesse, etc. Déplacez-vous pour le relai du ballon (système en triangle).

2 Vous aidez à juger le blocage surprise.

3. Sur une longue course, préparez-vous à assurer le relai du porteur de ballon, changement de responsabilité.

4. Si le jeu est sifflé mort dans votre zone, prenez le point de progression du ballon (PBM).

5. N'oubliez pas d'aider le juge de côté lorsque le jeu sort hors des limites du terrain.

6. Soyez prêt à prendre le relai d'un arbitre qui vient de signaler une pénalité. Si vous n'êtes pas occupé à faire autre chose, allez chercher le

drapeau de l'arbitre lorsqu'il a signalé une pénalité.

7. Prendre position pour la prochaine mise en jeu.

JEU DE PASSE

1. Vos devez connaître les numéros et les positions des receveurs de passe éligibles. Votre principale responsabilité est la zone profonde de passe.

2. Surveillez les obstructions défendues et les contacts sur les receveurs de passe qui se déplacent.

3. Soyez prêt à juger les passes dans votre zone et soyez prêt à aider pour les passes dans les autres zones.

4. Regarder au-delà du jeu pour offrir de l'aide lorsqu'on la demande.

5. Sur les passes complétées ou interceptées, continuez à suivre le jeu et à couvrir l'action des joueurs.

6. Vos signaux doivent être hauts, (à la hauteur des épaules), bien faits dans un mouvement continu et sec.

7. Prendre position pour le prochain jeu.

COURT GAIN

(3^{ième} essai et 2 verges ou moins à faire)

1. Placez-vous à environ la moitié de la distance normale (10 verges de la ligne de mêlée), puisque le juge de mêlée s'avancera près de la ligne.

2. Vous avez la même responsabilité que s'il s'agit d'un jeu à la ligne de mêlée. Aider à la couverture du jeu.

3. Soyez prêt à assister l'arbitre qui marque le point de progression du ballon.

4. Soyez prêt si un jeu de passe ou une longue course au sol se produit.

ZONE DE BUT ET TRANSFORMATION DE DEUX POINTS

1. Vous occupez la même position que s'il s'agissait d'un court gain.

2. Aidez le juge de mêlée à couvrir le jeu à la ligne de mêlée.

3. Soyez prêt pour une course, une passe ou un plongeon dans la ligne de mêlée.

4. Aidez à juger si des points sont comptés.

5. Soyez prêt s'il y a un échappé ou un changement de possession.

BOTTÉ DE DÉGAGEMENT

1. Prendre votre position sur ou près de la ligne de côté, 5 verges devant le receveur de votre côté de terrain. **Le juge de côté libre** aura la même position de l'autre côté du terrain.

2. Comme pour un botté d'envoi, signalez les responsabilités de chacun dans la couverture du botté.

3. La zone d'immunité est votre principale responsabilité si vous avez le receveur du ballon. Si c'est l'autre arbitre qui a cette responsabilité, vous avez à surveiller le blocage et l'action des autres. (En avant de la zone de réception du ballon).

4. Vos autres responsabilités et vos positions sont semblables à une situation de botté d'envoi.

PLACEMENT

A. À l'extérieur de la ligne de 10 verges

1. Placez-vous à environ deux ou trois verges derrière le poteau de but sur le côté large de but. Le juge de ligne «libre» se place de la même manière de l'autre côté.

2. Si le placement est réussi, sifflez et signalez (deux bras levés).

3. Si le placement est raté de votre côté, gardez votre position, signalez (deux bras devant vous, parallèle au sol) et couvrez la ligne de but pour le retour.

4. Si le placement est raté de l'autre côté, dirigez-vous vers la zone de but pour couvrir la zone d'immunité. Placez-vous de manière à couvrir la zone d'immunité et les jeux de «l'intérieur» vers «l'extérieur».

5. Si le botté est court et tombe sur le terrain, la position est celle d'un botté de dégagement sauf pour l'arbitre qui couvre l'action des joueurs qui doit rester à sa position sur la ligne de but.

B. À l'intérieur de la ligne de 10 verges

1. Placez-vous dans la zone de but environ 10 verges, légèrement vers le côté large du terrain.

2. Si le placement est raté, la position est celle d'un botté de dégagement zone d'immunité, course, passe hors-jeu, etc.

3. Aidez le juge de mêlée dans sa couverture des jeux à la ligne de mêlée.

TRANSFORMATION

1. Placez-vous dans la zone de but environ 10 verges, vers le centre du terrain.

2. Soyez prêt à un jeu au sol ou un jeu de passe.

3. Aidez le juge de mêlée dans sa couverture des jeux à la ligne de mêlée.

4. Évitez de courir après le ballon avant que l'action ne soit complètement terminée. Soyez attentif aux actions après l'arrêt du jeu.

DIVERS

1. Le juge-arrière est responsable de la (des) zone(s) profonde(s).

2. Ne couvrez pas le jeu de trop près. Évitez d'être pris en souricière en étant trop près du ballon ou de porteur de ballon.
3. Gardez le jeu comme dans une boîte dont vous observez l'action de la périphérie.
4. Ne sifflez pas l'arrêt du jeu, si celui-ci n'est pas dans votre zone. Sifflez seulement si vous arrêtez le jeu et que vous êtes responsable du point de progression du ballon.
5. Aidez le juge de côté lors du signal des trois dernières minutes. Donnez l'information à l'entraîneur le plus près de vous.

D. JUGES DE CÔTÉ (1^{ER} JUGE DE LIGNE ET JUGE DE LIGNE) POSITIONS ET RESPONSABILITÉS LORS DE LA MISE EN JEU

1. Le 1^{er} juge de ligne est responsable de l'équipe d'officiels mineurs (chaîneurs et marqueur d'essais). La chaîne et le marqueur d'essais doivent être en bon état. À vous de vous en assurer. Il assure la gestion de l'équipe d'officiels mineurs. Assurez-vous que les chaînes sont bien placées et que le marqueur d'essais indique le bon essai à chaque jeu. Le 1^{er} juge de ligne doit dire à l'arbitre à chaque jeu le prochain essai avant que le marqueur ne le change.
2. Les deux juges de côté se placent près ou sur la ligne de côté (minimum 5 - 8 verges à l'extérieur du receveur le plus éloigné) de votre côté de terrain.
3. Les deux juges de ligne communiquent pour déterminer qui est «posté» (côté Large) et qui est «libre» (côté court).

ARBITRE POSTÉ

1. Surveillez le juge-arrière qui, en pointant au sol vers vous, signale que vous êtes l'arbitre «posté».
2. Faites le même signal à l'autre juge de côté qui sera alors l'arbitre «libre». Faites ce signal avant de lever vos «barrières».
3. Surveillez votre ligne de côté pour vous assurer qu'elle est libre (aucun joueur sur le terrain).
4. Comptez les joueurs : 1^{er} juge de ligne (équipe locale), juge de ligne (équipe visiteuse).
5. Vérifiez les receveurs éligibles de votre côté de terrain.
6. Lever vos «barrières (deux bras étendus de chaque côté du corps) dès que le caucus est terminé. Aucun remplacement n'est alors autorisé.
7. Fermer les «barrières» (en laissant tomber vos bras) dès que les joueurs de ligne se placent à leur position.
8. Communiquez avec le joueur qui ferme la ligne pour s'assurer qu'il soit en bonne position (sur ou derrière la ligne de mêlée).
9. Vous devez observer les actions des joueurs lors de la mise en jeu du ballon.

10. Pour chaque jeu à la ligne de mêlée, **GARDEZ** votre position sur la ligne jusqu'à ce que le ballon traverse la ligne de mêlée.

ARBITRE LIBRE

1. Confirmez que vous êtes l'arbitre «libre» en pointant en direction de la zone de but de l'équipe défensive.
2. Suivez les étapes 3 à 9 que nous venons de présenter (arbitre posté).

3. Le juge de ligne «libre» doit quitter sa position dès que le ballon est mise en jeu. Faites 3 à 5 pas en regardant le jeu (receveur de passe, le cas échéant). Vous devez **LIRE LE JEU** pour savoir si c'est une course ou une passe et réagissez en conséquence. Reculez ou déplacez-vous plus profondément si le jeu l'exige.

JEU DE COURSE

1. Lors d'une course de votre côté, vous avez le porteur de ballon jusqu'à la zone de but.
2. Si le jeu est sifflé mort dans votre zone, prenez le point de progression du ballon et gardez-le jusqu'à ce que le juge de mêlée place le ballon. Retournez à votre position.
3. Si le jeu se déroule de l'autre côté du terrain, quitter votre position en gardant une distance sécuritaire (ne dépassez pas le trait de mise en jeu) et suivez le jeu en périphérie.
4. Évitez d'entrer trop loin et trop rapidement à l'intérieur.
5. **NOTE:** L'arbitre «posté» reste sur la ligne jusqu'au moment où le ballon ne la traverse ; l'arbitre «libre» doit revenir en arrière pour couvrir le porteur de ballon. Évitez de vous déplacer trop loin sauf lors de longs jeux.

JEU DE PASSE

1. **L'arbitre posté** reste sur la ligne jusqu'à ce que le ballon ne soit lancé, alors il se déplace à champ ouvert pour couvrir le(s) receveur(s) de son côté de terrain. Le juge-arrière couvre la zone profonde. Cela dit, vous êtes responsable de la ligne de côté jusqu'à la zone de but.
2. **L'arbitre libre** : évitez d'aller trop profondément quand vous lisez un jeu de passe. Une fois le ballon lancé, dirigez-vous vers vos receveurs. Une position à 5 verges des receveurs est une bonne position.
NOTE: Quand le ballon est dans votre zone, surveillez le receveur et le défenseur, **PAS LE BALLON.**
3. Le juge de côté couvre le jeu de l'extérieur. Évitez de vous déplacer trop loin à l'intérieur du terrain.
4. Soyez prêt à juger le jeu (passe complétée, incomplète, interceptée).
5. Notez si la passe est incomplète, interceptée, jeu hors limite pour arrêter

le temps.

6. Si vous marquez le point de progression du ballon, gardez-le le temps que le juge de mêlée place le ballon pour le prochain jeu.

7. Si le juge-arrière prend le point de progression du ballon, remplacez-le le plus rapidement possible pour qu'il puisse retourner à sa position pour le prochain jeu.

NOTE: POUR TOUS LES JEUX, si vous appelez une pénalité, gardez le point de progression du ballon jusqu'à ce qu'un autre arbitre vienne vous relayer. Alors, allez informer l'arbitre-en-chef de votre pénalité.

JEUX PRÈS DE LA ZONE DE BUT

1. Position habituelle sur la ligne de côté.

2. **ARBITRE POSTÉ** : restez à votre position jusqu'à ce que le jeu se développe.

3. **ARBITRE LIBRE** : dès que le ballon est mise en jeu, dirigez-vous immédiatement sur la ligne de but.

BOTTÉ DE DÉGAGEMENT ARBITRE POSTÉ

1. Position habituelle sur la ligne de côté.

2. Restez à votre position jusqu'à ce que le ballon traverse la ligne de mêlée.

3. Déplacez-vous à champ ouvert en restant sur la ligne de côté, prêt à couvrir le retour. Évitez de vous trouver trop près du juge-arrière (gardez une distance d'environ 20 verges).

4. Restez à l'extérieur, évitez de vous trouver à l'intérieur du terrain. Ne dépassez pas le trait de mise en jeu.

5. Soyez prêt à changer vos responsabilités dans le cas d'un long retour de botté.

ARBITRE LIBRE

1. Placez-vous sur ou près de la ligne de côté à 5 verges en avant du receveur de votre côté de terrain. Vous êtes du côté opposé au juge-arrière.

2. Soyez prêt à couvrir le botté. Regardez le juge-arrière pour savoir qui prend le receveur et la zone d'immunité et qui s'occupe du blocage et de l'action des joueurs.

3. Si le ballon est dans votre zone, soyez prêt à juger la zone d'immunité.

4. Soyez prêt à changer vos responsabilités lors d'un long retour.

5. Couvrez le jeu de «l'intérieur» vers «l'extérieur».

LES DEUX JUGES DE CÔTÉ

1. Si vous marquez le point de progression du ballon, gardez-le le temps que le juge de mêlée place le ballon pour le prochain jeu.
2. Évitez de vous trouver près du ballon avec d'autres arbitres. Gardez une distance.
3. La trajectoire du ballon identifiée, surveillez votre receveur, **pas le ballon**.
4. Sur un botté court, aidez le juge de mêlée. Sifflez le jeu mort si le ballon tombe dans un groupe de joueurs (au moins 2 joueurs de chaque équipe).
5. Soyez prêt à donner de l'aide si le ballon sort des limites du terrain dans votre zone.
6. Si le juge-arrière prend le point de progression du ballon, remplacez-le le plus rapidement possible pour qu'il puisse retourner à sa position pour le prochain jeu.
7. **1^{er} juge de ligne** : Placez les chaînes au signal de l'arbitre.

PLACEMENT

A. À l'extérieur de la ligne de 10 verges

ARBITRE LIBRE

1. Déplacez-vous dans la zone des poteaux de but avec le juge-arrière. Placez-vous à environ deux ou trois verges derrière le poteau sur le côté court du terrain
2. Suivez la procédure présentée plus haut (placement juge-arrière).

ARBITRE POSTÉ

1. Position habituelle sur la ligne de côté.
2. Restez à votre position jusqu'à ce que le ballon traverse la ligne de mêlée. Déplacez-vous à champ ouvert en restant sur la ligne de côté, prêt à couvrir le retour. Restez à l'extérieur, évitez de vous trouver trop à l'intérieur du terrain. Ne dépassez pas le trait de mise en jeu. Vous assurez la couverture du jeu de «l'extérieur» vers «l'intérieur».

B. À l'intérieur de la ligne de 10 verges

LES DEUX JUGES DE LIGNE

1. Position habituelle sur la ligne de côté.
2. Le juge de côté faisant face au teneur et au botteur surveille l'action sur ces deux joueurs (rudesse) pendant que l'arbitre suit la trajectoire du ballon dans les airs.
3. Soyez prêt à un placement bloqué ou raté.

TRANSFORMATION LES DEUX JUGES DE LIGNE

1. Position habituelle sur la ligne de côté.
2. Même position et responsabilités que lors d'un placement à l'intérieur de la ligne de 10 verges. Voir plus haut.
3. Soyez prêt à une feinte de botté qui se transforme en un jeu de course ou de passe

4. MESURAGE

ARBITRE

1. L'arbitre-en-chef **décide** s'il va y avoir mesurage ou non. Assurez-vous que le ballon n'a pas été déplacé et qu'il ne le sera pas avant la fin du mesurage.
2. Placez-vous à côté du poteau avant pour le mesurage.
3. Annoncez l'essai selon que les verges sont gagnées ou non (1^{er} essai ou non).
4. Si le mesurage est serré, prenez la chaîne au point le plus avancé du ballon et déplacez le tout (ballon et chaînes) au point de la prochaine mise en jeu (trait de mise en jeu).

JUGE DE MÊLÉE

1. Il tient le poteau avant au point le plus avancé du ballon et fait le mesurage.
2. Si le mesurage est serré, il transporte le poteau avant au point de la prochaine mise en jeu (trait de mise en jeu).

JUGE-ARRIÈRE

1. Il est responsable du «repère» qu'il place sur la ligne indicatrice appropriée. **C'est le juge de ligne qui a cette responsabilité dans une équipe à 4 arbitres.**

1^{ER} JUGE DE LIGNE

1. Dès qu'un mesurage est requis, il place le «repère» sur la chaîne à la hauteur de la ligne arrière près du poteau arrière.
2. Il se dirige alors au poteau avant de la chaîne qu'il marque de son pied.
3. Il dit au marqueur d'essai : **«DE NE PAS BOUGER»**.
4. Il demande au chaîneur le plus près de prendre la chaîne et le «repère» dans sa main et de les amener au juge de mêlée et au juge-arrière.
5. Une fois le mesurage terminé, il place la chaîne et le marqueur d'essai au bon endroit sur la ligne de côté.

JUGE DE LIGNE

1. Il agit comme contrôleur du trafic. Seul un capitaine de chaque équipe est admis dans la zone de mesurage.
2. Si le ballon doit être déplacé, il tient le PBM original jusqu'à ce qu'on soit prêt pour la prochaine mise en jeu.

5. APPLICATION DES PÉNALITÉS ARBITRE QUI APPELLE LA FAUTE

1. Il faut continuer à officier jusqu'à ce que le jeu soit sifflé mort.
2. S'il marque le point de progression du ballon, il faut le garder jusqu'à ce qu'un autre arbitre vienne prendre le relai.
3. La pénalité doit être rapportée à l'arbitre de la manière suivante : **C**ouleur, **I**nfraction, **N**uméro du joueur, **R**estez près de l'arbitre. Mémorisez l'acronyme suivant CINR.

ARBITRE

1. Il reçoit et mémorise les informations reçues.
2. Il appelle le capitaine. Le juge de mêlée l'assiste dans cette tâche.
3. Dégagez-vous pour donner un signal préliminaire (le signal de la pénalité).
4. Il donne les options au capitaine de l'équipe non fautive.
5. Il instruit le juge de mêlée de la pénalité et des verges à parcourir jusqu'au point de la prochaine mise en jeu.
6. Déplacez-vous vers le point de la prochaine mise en jeu, dégagez-vous des joueurs, signalez la pénalité. L'arbitre annonce aussi l'essai.
7. Sifflez et courez à votre position. **NOTE:** Vous devez connaître parfaitement la règle et les règlements concernant la mise en marche du chronomètre.

JUGE DE MÊLÉE

1. Appelez le capitaine pour l'arbitre (allez le chercher).
2. Ayez le ballon en main.
3. Écoutez les options qui sont offertes par l'arbitre. Intervenez (*discrètement*) seulement si une erreur se produit.
4. Suivez les instructions de l'arbitre pour la distance de la pénalité.
5. Confirmez la distance parcourue avec le 1^{er} juge de ligne.
6. Ne marchez pas les verges pour appliquer la distance de la pénalité. Visualisez le point où le ballon sera mise en jeu et dirigez-vous à ce point.
7. Avant de placer le ballon confirmez à nouveau avec le 1^{er} juge de ligne.

1^{ER} JUGE DE LIGNE

1. Quand c'est possible, restez près du marqueur d'essai sur la ligne de côté
2. En suivant les instructions du juge de mêlée, marchez les verges de la pénalité à parcourir sur la ligne de côté.
3. Vérifiez avec le juge de mêlée la distance de la pénalité et installez les chaînes et le marqueur d'essai.

7. GESTION DU TEMPS MORT

Chaque équipe a deux temps morts par demie.

Chaque temps mort a une durée de une (1) minute.

On ne peut additionner les temps morts d'une demie à l'autre.

Il n'y a pas de temps mort pendant la période de prolongation.

Un temps mort appelé par un arbitre pour cause de saignement n'est pas un temps imputable à une équipe.

1. Tout joueur sur le terrain peut demander un temps mort ainsi que l'entraîneur-chef ou un entraîneur désigné situé au banc des joueurs.
2. L'arbitre à qui on demande un temps mort, doit siffler ce temps mort et signaler au chronométreur l'arrêt du temps (Croisez les bras au-dessus de sa tête).
3. L'arbitre fait le signal du temps mort en pointant dans la direction de l'équipe qui l'a demandé. Il doit informer le capitaine du nombre de temps mort restant à l'équipe. Par exemple, «Il vous reste un temps mort dans cette demie.» L'entraîneur-chef de l'équipe doit en être informé.
4. Le juge de mêlée chronomètre le temps mort et informe l'arbitre lorsqu'il ne reste que 10 secondes.
5. L'arbitre annonce aux deux équipes qu'il ne reste que 10 secondes au temps mort. Les arbitres près des bancs peuvent en informer les entraîneurs au besoin.
6. À l'exception de l'arbitre-en-chef, les autres arbitres doivent retourner à leur position pour la prochaine mise en jeu.
7. Une fois les 10 secondes terminées, l'arbitre siffle pour commencer le compte des 20 secondes. Il garde sa main levée et retourne à sa position.
8. Pendant le temps mort, les arbitres peuvent se réunir pour discuter de la stratégie pour le prochain jeu.

ANNEXE «A»

CONFÉRENCE D'AVANT-MATCH

ORDRE DU JOUR

LA CONFÉRENCE ET LA RENCONTRE D'AVANT-MATCH SONT OBLIGATOIRES POUR TOUS LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE D'ARBITRE

A. POSITIONS ET RESPONSABILITÉS

1 Responsabilité individuelle : Botté d'envoi
jeu au sol, placement.

Jeu de passe, court gain, zone de but

B. ROUTINE:

1. Voir le ballon, puis sifflez. Regardez autour pour une demande ou pour donner de l'aide.

2. Voir le jeu, voir la faute, voir le ballon puis signaler la pénalité.

C. TRAVAIL D'ÉQUIPE :

1. CONTRÔLE DES BANCS ET DE LA LIGNE DE CÔTÉ: utilisation de la zone hors limite par les juges de côté, les juges-arrières ou l'arbitre

2. LES JUGES DE CÔTÉ : déplacement à la ligne de mêlée - zone courte et longue.

3. JUGE-ARRIÈRE: gardez le jeu devant vous, zone de couverture.

4. JEUX DE BOTTÉ : positions, changement de responsabilités.

5. JEUX DE PASSE: courte ou en crochet - juge de côté et juge-arrière.

Ligne de côté - juge de côté et juge-arrière.

Long jeu au centre – zone du juge-arrière

Zone courte - responsabilité du juge de mêlée

Toujours avoir deux paires d'yeux - de l'intérieur vers l'extérieur, de l'extérieur vers l'intérieur.

6. Jeu au sol: balayage et contournement de l'aile, passe remise retardée.

Course au centre

Long jeu - changement de responsabilité

7. BLOCAGE EN HAUT ET EN BAS DE LA CEINTURE : jeux de botté, botté d'envoi, dégagement, botté ballon libre.

revirements : échappé, interception, interceptions, etc.

8. RELAI DU BALLON : juge de mêlée au point de la prochaine mise en jeu ou la méthode du triangle

9. POINT DE PROGRESSION DU BALLON:

extérieur des plaqueurs - tâches primaires et secondaires

intérieur des plaqueurs - tâches primaires et secondaires

Joueur à l'extérieur – RESTEZ à l'extérieur, COURIR, GARDEZ LE POINT BALLON MORT POUR LE JUGE DE MÊLÉE.

10. POSITION SUR LE PLACEMENT :

RÉUSSI - Centre et le juge de côté

RATÉ – ligne de but (reste) et la zone de but (couvre)

COURT - ligne de but et couverture de la zone d'immunité

11. COMPTE DES ESSAIS: COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES
12. Pénalités : comment la reporter (CINR)
LIBÉREZ l'arbitre qui a signalé l'infraction
Application: Arbitre, juge de mêlée, 1^{er} juge de ligne, vérification de la distance.
13. Surveillance du jeu : porteur de ballon et blocage. Action loin du porteur de ballon. Travail en périphérie - action après le jeu, action loin du jeu.
14. COMPTEZ les joueurs ; QUI compte QUI ?
15. ARBITRAGE PRÉVENTIF : avertissement, position sur la ligne, faire sentir sa présence.
16. EN MÉMOIRE : essai, distance à franchir, habitude des équipes,
17. COMMUNICATION: signaux des mains, visuels et verbaux
18. OFFENSIVE RAPIDE OU SANS CAUCUS : arbitre et juge de mêlée.

POSITIONS ET RESPONSABILITÉS

ÉQUIPE DE 4 ARBITRES

7. CONFÉRENCE ET RENCONTRE D'AVANT-MATCH

Il faut suivre la même démarche que pour une équipe de 5 arbitres.

8. RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

A. ARBITRE

1. L'arbitre occupe la même position et a les mêmes responsabilités que pour une équipe de 5 arbitres.
2. La seule différence. L'arbitre garde une position à l'extérieur. Il ne se déplace pas à l'intérieur sur le trait de mise en jeu. Il travaille près de la ligne de côté.
3. Si le jeu va de l'autre côté du terrain, soyez très prudent en avançant à l'intérieur - évitez d'aller trop loin ou trop rapidement. Considérez le trait de mise en jeu comme votre limite.
4. Quand le jeu est sifflé arrêté, courez jusqu'à la zone où le ballon sera mise en jeu pour être déjà prêt pour le prochain jeu.

B. JUGE DE MÊLÉE

1. Il prend position sur ou près de la ligne de côté, à égalité avec les receveurs les plus éloignés. Il est du même côté que l'arbitre. Le juge de ligne est de l'autre côté.
3. Le juge de mêlée a la même position et les mêmes responsabilités que dans une équipe à 5 arbitres.
4. Vous avez à déterminer qui sera responsable du porteur de ballon et qui sera responsable du blocage.
5. Comptez l'équipe qui reçoit.
6. Rappelez-vous de couvrir le jeu de l'extérieur et évitez de vous trouver dans un tas de joueurs.

C. 1^{ER} JUGE DE LIGNE

1. Il a le même positionnement et les mêmes responsabilités que dans une équipe à 5 arbitres.
2. Il compte l'équipe qui reçoit et celle qui botte.

D. JUGE DE LIGNE

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS LORS DU BOTTÉ D'ENVOI

1. Il prend position sur ou près de la ligne de côté, à égalité avec les receveurs les plus éloignés. Vous êtes du même côté que l'arbitre.
2. Comptez l'équipe qui reçoit. Assurez-vous d'avoir le nombre requis de joueurs (12) sur le terrain.
3. Assurez-vous avant de donner à l'arbitre le signal «Prêt» que la ligne de côté et la zone de but sont libres et dégagées. Vérifiez avec les joueurs s'ils sont prêts pour le botté. Alors, levez le bras en vous plaçant face à l'arbitre (ou de façon à ce qu'il vous voie). Lorsqu'il vous pointe de la main, signalez que vous êtes prêt en baissant le bras.

RESPONSABILITÉS ET POSITIONS PENDANT LE BOTTÉ D'ENVOI

1. Une fois le ballon botté, «lisez» la trajectoire du ballon et donnez le signal pour savoir qui aura la responsabilité du porteur de ballon ou du blocage. Si vous avez le porteur de ballon à surveiller, lever le bras et gardez-le levé jusqu'au moment où le receveur touche ou attrape le ballon. À ce moment, baisser le bras en faisant un mouvement circulaire pour signaler la mise en marche du chronomètre
2. Si le ballon est botté de votre côté, vous avez la responsabilité du porteur de ballon en vous plaçant à l'extérieur. Évitez d'aller à l'intérieur trop rapidement ou trop vite. Travaillez toujours de «l'extérieur» vers «l'intérieur». Quand le jeu se termine dans votre zone, soyez prêt à le siffler mort et à prendre le point de progression le plus avancé (PBM). Marquez le point de progression du ballon ; attendez qu'on vienne prendre votre PBM alors dirigez-vous en courant, et seulement à ce moment, vers le point où le ballon sera mise en jeu pour le prochain jeu.
3. Si le jeu se déplace de l'autre côté du terrain, laissez au juge de mêlée le porteur de ballon. Déplacez-vous lentement vers l'intérieur sans jamais dépasser le trait de mise en jeu et surveillez le blocage et les autres actions des joueurs. Travaillez en périphérie du jeu à une distance qui vous permette d'éviter de vous trouver au milieu de l'action des joueurs.
4. Si le ballon est botté de l'autre côté de votre zone (vers le juge de mêlée), suivez le jeu de l'extérieur, le blocage et les autres actions des joueurs.
5. Soyez prêt à changer de responsabilité si le porteur revient vers votre zone.
6. Soyez attentif aux situations suivantes :
 - a. Blocage illégal et retenus lors du retour de botté;
 - b. Ballon botté hors limites ;
 - c. Ballon échappé. **Retenez** : Qui l'a échappé ? ; le dernier joueur a en avoir la possession, etc.
 - d. Passe remise; latéral ou hors-jeu.
 - e. Ballon qui frappe le poteau de but - en vol ou au sol, un joueur avant de frapper le poteau de but.

9. MISE EN JEU – POSITIONS ET RESPONSABILITÉS

A. ARBITRE

1. L'arbitre travaille toujours du côté offensif du jeu (derrière l'équipe offensive) ; il se place derrière le joueur le plus éloigné de la ligne de mêlée (3- 5 verges) à l'extérieur du plaqueur. Il le fait pour annoncer les essais, les pénalités, etc. Assurez-vous de toujours bien voir la mise en jeu du ballon.
2. Suivez le Q-A et soyez en mouvement avec lui pour ne pas être pris en souricière parce que vous étiez immobile.

3. Position et responsabilités sont les mêmes que dans une équipe de 5 arbitres.

B. JUGE DE MÊLÉE

1. Une fois le ballon placé et «prêt à être mise en jeu», placez-vous à environ 10 verges en arrière de la ligne défensive. Prenez position à l'extérieur du plaqueur offensif. Ne restez pas figé à votre position pour éviter de devenir une cible pour les receveurs offensifs dans la zone derrière la ligne de mêlée. Bougez d'un côté à l'autre avec le jeu. Courrez à votre position et cherchez celle avec laquelle vous êtes à l'aise et en sécurité.

2. Une fois à votre position, signalez qui sera **l'arbitre posté** en pointant au sol dans sa direction. Assurez-vous qu'il a bien compris le signal. Il doit répéter votre geste en direction de l'autre juge de côté.

3. Position et responsabilités sont les mêmes que dans une équipe de 5 arbitres.

C. LES JUGES DE LIGNE

MISE EN JEU – POSITIONS ET RESPONSABILITÉS

1. Le 1^{er} juge de ligne est responsable de l'équipe d'officiels mineurs (chaîneurs et du marqueur d'essais). Il en assure la gestion. Assurez-vous que les chaînes sont bien placées et que le marqueur d'essais indique le bon essai à chaque jeu. Il doit dire à l'arbitre à chaque jeu le prochain essai avant que le marqueur ne le change.

2. Les deux juges de côté se placent près ou sur la ligne de côté (minimum 5 - 8 verges à l'extérieur du receveur le plus éloigné) de votre côté de terrain.

3. Les deux juges de ligne communiquent pour déterminer qui est «posté» (côté Large) et qui est «libre»(côté court).

4. L'arbitre posté signale qu'il a compris le signal du juge de mêlée en pointant le sol.

5. Les deux juges de côté doivent se communiquer les signaux de «posté» et «libre».

6. Position et responsabilités sont pratiquement les mêmes que dans une équipe de 5 arbitres y compris pour les jeux de court gain, près de la zone de but et les transformations

10. BOTTÉ DE DÉGAGEMENT POSITION PARTICULIÈRE

1. ARBITRE POSTÉ

1. Position habituelle sur la ligne de côté.
2. Restez à votre position jusqu'à ce que le ballon traverse la ligne de mêlée. Déplacez-vous à champ ouvert en restant sur la ligne de côté, prêt à couvrir le retour. Restez à l'extérieur, évitez de vous trouver à l'intérieur du terrain. Ne dépassez pas le trait de mise en jeu. Vous êtes responsable de la ligne de côté d'un bout à l'autre du terrain. Position et responsabilités sont les mêmes que dans une équipe de 5 arbitres.

ARBITRE LIBRE

1. Placez-vous sur ou près de la ligne de côté à 5 verges en avant du receveur de votre côté de terrain. Vous êtes du côté opposé au juge de mêlée.
2. Soyez prêt à couvrir le botté. Regardez le juge de mêlée pour savoir qui prend le receveur et la zone d'immunité et qui s'occupe des blocs et de l'action des joueurs.
3. Si le ballon est dans votre zone, soyez prêt à juger la zone d'immunité.
4. Couvrez le jeu de «l'intérieur» vers «l'extérieur». Soyez prêt à changer vos responsabilités lors d'un long retour.
5. Position et responsabilités sont les mêmes que dans une équipe de 5 arbitres.

PLACEMENT

A. À l'extérieur de la ligne de 10 verges

ARBITRE LIBRE

1. Déplacez vous dans la zone des poteaux de but. Placez-vous à environ deux ou trois verges derrière le poteau vers le centre. Jugez si le placement est réussi ou raté en suivant si possible la trajectoire du ballon.
2. Vous êtes responsable de la couverture du jeu dans le cas d'un placement raté : de la ligne de fond, de la zone d'immunité, de la ligne de but, etc.

ARBITRE POSTÉ

1. Position habituelle sur la ligne de côté.
2. Restez à votre position jusqu'à ce que le ballon traverse la ligne de mêlée. Déplacez-vous rapidement pour aider l'arbitre «libre» dans le cas d'un placement raté.

B. À l'intérieur de la ligne de 10 verges

1. La position des deux juges de côté est la même que lors d'un botté.

A SUMMARY
OF
POSITIONING & MECHANICS
FOR THE
5 OFFICIAL SYSTEM
AND
4 OFFICIAL SYSTEM

BY: BILL Glendinning. O.T.C.
August, 2005

TABLE OF CONTENTS

	PAGE
FIVE OFFICIAL SYSTEM -----	01 - 24
1. PREGAME CONFERENCE & MEETINGS -----	01
2. K. O. POSITIONING & MECHANICS:	
A. REFEREE -----	03
B. UMPIRE -----	04
C. BACK UMPIRE -----	05
D. HEAD LINESMAN -----	06
E. LINE JUDGE -----	07
3. SCRIMMAGE PLAYS - POSITIONING & MECHANICS:	
A. REFEREE -----	08
B. UMPIRE -----	11
C. BACK UMPIRE -----	14
D. HEAD LINESMAN & LINE JUDGE (HELD & FREE) -----	17
4. MEASUREMENTS -----	21
5. PENALTY APPLICATION -----	22
6. TIME OUT MANAGEMENT -----	23
7. APPENDIX "A" PREGAME MEETING (CONFERENCE) AGENDA -----	24
FOUR OFFICIAL SYSTEM -----	25 - 28
8. K. O. POSITIONING & MECHANICS:	
A. REFEREE -----	25
B. UMPIRE -----	25
C. HEAD LINESMAN -----	25
D. LINE JUDGE -----	26
9. SCRIMMAGE PLAYS - POSITIONING & MECHANICS:	
A. REFEREE -----	27
B. UMPIRE -----	27
C. HEAD LINESMAN & LINE JUDGE -----	27
D. SIDE OFFICIALS (HELD & FREE) -----	28

APPENDIX "B" POSITIONING CHARTS FOR FIVE OFFICIAL SYSTEM

APPENDIX C" POSITIONING CHARTS FOR FOUR OFFICIAL SYSTEM

POSITIONING & MECHANICS

5 OFFICIAL SYSTEM

PREGAME CONFERENCE AND MEETINGS

PRE GAME CONFERENCE FOR THE CREW:

All Officials should arrive at the game venue in plenty of time (usually 1 Hour) prior to the start of the game to take an active part in the Pre Game Conference,

The Referee is to act as a facilitator for the meeting and to provide leadership for the Crew. He is to lead the discussions and should provide for ample discussion by the crew.

The Pre Game Conference should NOT be a lecture - it is more productive if discussion is held and all take part.

The Pre Game Conference is a must for every game - never assume that everyone on the Crew is "on the same page". This meeting allows for the "Teams within the Team" to review particular play situations with their partner(s).

A sample of topics for the Pre Game Conference (Meeting) - "The AUFC Pre Game Meeting Agenda" is attached.

PRE GAME MEETING WITH THE TIME KEEPER:

The Referee should meet with the Timer prior to going onto the field for other Pre Game duties (if at all possible).

Instruct the Timer of his duties re Timing the Game:

1. Duties as to Starting and Stopping the Clock - as per the Timing Rules for the League.
2. Giving Time Warnings - One Minute in each Quarter and Three Minutes in the Second and Fourth Quarters.
3. Procedure for correcting a Timing Error.
4. Instruct the Timer that his responsibility is for Timing only.

PRE GAME MEETING WITH THE COACHES:

Approximately 30 minutes prior to game time, the Referee and Umpire shall proceed to the field to meet with the respective Head Coaches. Meet with the Coaches at their respective 45 yard lines.

An equal amount of time should be spent with each Head Coach

Meet with the Visiting Team Head Coach first, then with the Home Team Head Coach.

The following format is suggested:

1. The Referee shall introduce himself and the Umpire to the Coach. The Referee shall lead the discussion with the Coaches.
2. Ask the Coach if there are any items that he would like to bring up - special plays, numbering of players, etc. This is NOT a time to discuss tactics used by the opponents - this type of discussion should only be held with the other Coach present.
3. Advise the Coach of any Ground Rules that apply - short field, short End Zone, etc.

4. Wish the Coach to “Have a Good Game” and proceed to meet with the other Coach. After having met with both Head Coaches, proceed to meet with the rest of the Crew to report on any special plays, concerns, etc. This may be at the sideline or in the dressing room.
NOTE: This meeting with the Crew may be held after the meeting with the Team Captains, depending upon the time frames being utilized.

- 2 -

PRE GAME MEETING WITH THE CAPTAINS:

Depending upon the Pre Game Schedule being utilized, the Referee and Umpire will meet with the Team Captains 20 or 10 minutes prior to game time - depending upon the league.

The following format is suggested:

1. The Referee and Umpire shall proceed to Center Field and indicate to the Teams that they wish to meet with the Captains. The other Crew members may relay this message to the respective teams - H.L. the Home Team, the L.J. the Visiting Team..
2. The Referee shall introduce himself and the Umpire to the Team Captains. The Referee shall lead the discussion with the Captains.
3. The Umpire shall record the numbers of the Captains on the Game Card.
4. Review with the Captains any Ground Rules, special field markings, or special concerns. This should be a discussion NOT a lecture.
5. Carry out the Coin Toss:
 - a. Ask which Visiting Team which Captain will be the spokesman and to call the coin while in the air. Also ask the Home Team Captains who is to be their spokesman.
 - b. The Referee shall toss the coin and catch it - not allow the coin to land on the ground.
 - c. Show the coin to both Captains and the Captain who wins the toss will then choose:
 - i. to take choice to start the game or to defer to the second half
 - ii. choice to kick off
 - iii. choice to receive. OR
 - iv. choice to defend an end
 - d. After making his choice, the other Team Captain has the option of one of the remaining choices.
 - e. The Umpire is to record the choices on the Game Card.
 - f. Have the Captains face their opponents' End Zone. Signal the choice of the Captains by first standing by the Captain whose team will kick off and simulate a kick. Then, stand with the Captain whose team will receive and simulate a catch.
 - g. Wish the Captains “To have a good game”.
 - h. Return to the sideline with the rest of the Crew for the National Anthem.
 - i. On completion of the national Anthem, Hustle to your Kick Off Position.

NOTE: As noted above, the meeting with the Crew may have to be held immediately prior to the National Anthem, depending upon time frames utilized.

PRE GAME FIELD INSPECTION:

1. While the Referee and Umpire are meeting with the Head coaches the other Crew members shall walk the perimeter of the field to look for any hazards, irregularities, etc.
2. During the Field Inspection, the Crew should also look for any player safety equipment problems such as missing pads, illegal footwear, etc.
3. Any problems noted should be brought to the Referee's attention for his follow up action. No player in violation of safety equipment is to take part in the game.

HEAD LINESMAN MEETING WITH THE STICK CREW:

1. The H.L. should introduce himself to the Stick Crew prior to Game Time.
2. The H.L. is to give instructions to the Stick Crew as to how to “Run the Sticks and Downsbox” during the game. Emphasize NOT to move until he gives instructions.

3. Review Measurement procedures.
4. Learn their names - especially their first names, rather than calling out "Hey You".

START THE GAME ON TIME!

- 3 -

KICK OFF POSITIONING AND MECHANICS

REFEREE:

INITIAL KICK OFF POSITION AND DUTIES:

1. After the ball is placed at the point of the kick off, caution the Kicker to wait for your whistle.
2. Hustle to your position at the sideline on the Kick Off Line on the side opposite to the H.L. This will be on the "Bench Side" if both teams are located on the same side of the field. If there are "Split Benches", start the game on the Visiting Team side of the field. This will require changing sides for the second half.
NOTE: You may wish to have the Timer with the H.L. or on your side of the field.
3. Count the players on the Kick Off Team to ensure that there are the proper number of players on the field of play.
4. Raise you arm and check each Official for his "Ready Signal". Also check the Timer.
5. Check with the respective Captains to ensure that the teams are "Ready".
6. Raise your arm aloft, and keep it aloft until you sound your whistle. Drop your arm and point downfield as a signal for the Kicker to proceed.

DUTIES AND MECHANICS DURING THE KICK OFF:

1. Watch for Offside by the Kicking Team.
2. Watch for short kicks and be ready to rule if the Kick Off went the required 10 yards.
3. After the ball has been kicked and cleared the neutral zone, move inside towards the Hash Marks. Be careful not to move "inside" or "down field" too quickly or too far too soon. Move at a controlled pace - A jog, NOT a leisurely walk.
4. Pick up and repeat the "Time In" signal from the other Officials. The Timer will be dependent upon the "time In" signal(s).
5. Follow the play from "Inside" - there will be other Officials covering the sideline.
6. Watch for the blocking and other action in your zone. The Official(s) in the area of the Kick Off reception are responsible for the Ball Carrier and downfield action.
7. Be prepared for "Give and Take Coverage" if the Ball Carrier comes into your zone.
8. Be prepared to rule on any Kick Off Infractions -- before / after possession; before / after a change of possession; before / after the ball is dead, etc.
9. Once the ball is declared 'Dead', Hustle to the area to get ready for the next play.
10. Apply any penalty yardage that is applicable & set up for the ensuing play.

UMPIRE

INITIAL KICK OFF POSITIONING AND DUTIES:

1. Take up an initial position near or at the sideline even with or slightly ahead of the Deep Receiver(s) on your side of the field. You will be on the same side of the field as the Referee and the Line Judge.
2. Count the players of the Receiving Team. Ensure they have the proper number of players on the field of play.
3. Ensure that the sideline and End Zone are clear before giving a "Ready" signal. Check with the players in your area to ensure that they are ready for the Kick Off. When "ready", face the Referee and raise your arm aloft. When the Referee points to your, signal that you are "Ready" by dropping your arm.

DUTIES AND MECHANICS DURING THE KICK OFF:

1. Once the ball is kicked, read the flight of the ball and watch for the Back Umpire's signal as to who will cover the Receiver and who will cover the blocking. If it is your responsibility to cover the Receiver (Ball Carrier) raise your arm aloft and hold it aloft until the ball is touched / caught by a Receiver. Give the "Time In" signal by circling your arm.
2. If the ball is kicked to your area cover the "return" from an "outside" position. Avoid moving "inside" too far, too soon, too quickly. Officiate from the "outside to the inside" If the play goes "Dead" in your area be sure to "kill the play" and mark forward progress. Hold the "spot" until released and then proceed to the point where the ball will next be put into play.
3. If the play moves across the field, turn over the Ball Carrier to the Official(s) on the other side of the field. Slide "inside" using the hash marks as your limit. Watch for blocking and other action by the players. Officiate from a periphery and controlled distance - avoid crowding towards the ball.
4. If the ball is kicked to the a part of the field outside your zone, follow the play from the "outside" and watch the blocking and other player action.
5. Always be ready to follow "Give and Take" responsibilities if the Ball carrier "leaves or enters" your zone.
6. Be alert for:
 - a. Illegal blocking, holding, etc. on the return
 - b. Ball kicked out of bounds
 - c. Fumbles - who last touched the ball, who last had possession, etc.
 - d. Hand offs - lateral vs forward
 - e. Ball striking the goal post assembly - "in flight" or first strikes the ground or a player
7. Be ready to assist the Referee re penalty application (if and when required).

BACK UMPIRE

INITIAL KICK OFF POSITIONING AND DUTIES:

1. Take up an initial position near or at the sideline even with or slightly ahead of the Deep Receiver(s) on your side of the field. You will be on the same side of the field as the Head Linesman and approximately parallel with the Umpire
2. Count the players of the Receiving Team. Ensure they have the proper number of players on the field of play.
3. Ensure that the sideline and End Zone are clear before giving a "Ready" signal. Check with the players in your area to ensure that they are ready for the Kick Off. When "ready", face the Referee and raise your arm aloft. When the Referee points to you, signal that you are "Ready" by dropping your arm.

DUTIES AND MECHANICS DURING THE KICK OFF:

1. As quickly as possible after the ball is kicked, determine and signal which Official is to cover the ball (i.e the Receiver) and who will cover the blocking. If the ball is to your side, raise your arm aloft to signal that you have ball and Receiver coverage. If the ball is to the other side, signal to the Umpire that he is to cover the ball and the Receiver by pointing towards the Kicking Team or towards the Umpire who is on the opposite side of the field. (He will acknowledge by raising his arm aloft.)
2. When the ball is touched / caught by a Receiver in your zone, give the "Time In" signal. You may want to mirror the "Time In" signal given by another Official(s) in the deep zone.
3. If the ball is kicked to your area cover the "return" from an "outside" position. Avoid moving "inside" too far, too soon, too quickly. Officiate from the "outside to the inside" If the play goes "Dead" in your area be sure to "kill the play" and mark forward progress. Hold the "spot" until released and then Hustle to your position for the ensuing play.
4. If the play moves across the field, turn over the Ball Carrier to the Official(s) on the other side of the field. Slide "inside" using the hash marks as your limit. Watch for blocking and other action by the players. Officiate from a periphery and controlled distance - avoid crowding towards the ball.
5. If the ball is kicked to the a part of the field outside your zone, follow the play from the "outside" and watch the blocking and other player action. Always be ready to follow "Give and Take" responsibilities if the Ball carrier "leaves or enters" your zone.
7. Be alert for:
 - a. Illegal blocking, holding, etc on the return
 - b. Ball kicked out of bounds
 - c. Fumbles - who last touched the ball, who last had possession, etc.
 - d. Hand offs - lateral vs forward
 - e. Ball striking the goal post assembly - "in flight" or first strikes the ground or a player.

HEAD LINESMAN

INITIAL KICK OFF POSITIONING AND DUTIES:

1. Take up an initial position at the sideline on the restraining line on the side of the field opposite to the Referee. Line up so that your “back foot” is on the restraining line and you are actually in the neutral zone. Have Sticks set for the Kick Off.
2. Count the players of the Home Team. Ensure that the proper number of players are on the field of play.
3. Ensure that the sideline is clear before giving a “Ready” signal. Check with the players in your area to ensure that they are ready for the Kick Off. When “ready”, face the Referee and raise your arm aloft. When the Referee points to you, signal that you are “Ready” by dropping your arm.

DUTIES AND MECHANICS DURING THE KICK OFF:

1. You must be ready to rule on “Off Sides” by the receiving Team and also if the Kick Off travels the necessary 10 yards. Be ready to rule on who first touched the ball on a kick that did not travel the required 10 yards.
2. You are only concerned with the “Time In” signal on a short Kick Off. Avoid following the flight of the ball on a long Kick Off - the Umpires have the deep kick under control. There is no need to repeat their “Time In” signal unless you want to assist for the Timer’s sake.
3. Once the ball crosses the restraining line, move downfield at a controlled pace. Maintain a “cushion” between yourself and the Back Umpire - avoid crowding the Deep Official.
4. Cover the play from the “outside to the inside”. The sideline is your responsibility.
5. If the play moves into your zone, be ready for “Give and Take” coverage. If the play moves close to your sideline, move to Out of Bounds. Officiate from Out of Bounds.
6. If the play becomes “Dead” in your zone, be prepared to “Kill the Play” and mark the point of forward progress. Avoid moving in too quickly, mark the “spot” from a safe distance and move in after the player(s) move from the immediate area.
7. If the play moves across the field, turn over the Ball Carrier to the Official(s) on the other side of the field. Slide “inside” using the hash marks as your limit. Watch for blocking and other action by the players. Officiate from a periphery and controlled distance - avoid crowding towards the ball.
8. If the ball is kicked to the a part of the field outside your zone, follow the play from the “outside” and watch the blocking and other player action. Always be ready to follow “Give and Take” responsibilities if the Ball carrier “leaves or enters” your zone.
9. Be alert for:
 - a. Legal vs Illegal Actions - Blocking from the Rear, Face Mask, Low blocks, etc.
 - b. Fumbles, Turn Overs, Who Last Touched or Last Possession

LINE JUDGE

INITIAL KICK OFF POSITIONING AND DUTIES:

1. Take up an initial position at the sideline on the restraining line on the same side of the field as the Referee. Line up so that your “back foot” is on the restraining line and you are actually in the neutral zone. You will be opposite to the Head Linesman.
2. Count the players of the Home Team. Ensure that the proper number of players are on the field of play.
3. Ensure that the sideline is clear before giving a “Ready” signal. Check with the players in your area to ensure that they are ready for the Kick Off. When “ready”, face the Referee and raise your arm aloft. When the Referee points to you, signal that you are “Ready” by dropping your arm.

DUTIES AND MECHANICS DURING THE KICK OFF: (Same as for the H. L.)

1. You must be ready to rule on “Off Sides” by the receiving Team and also if the Kick Off travels the necessary 10 yards. Be ready to rule on who first touched the ball on a kick that did not travel the required 10 yards.
2. You are only concerned with the “Time In” signal on a short Kick Off. Avoid following the flight of the ball on a long Kick Off - the Umpires have the deep kick under control. There is no need to repeat their “Time In” signal unless you want to assist for the Timer’s sake.
3. Once the ball crosses the restraining line, move downfield at a controlled pace. Maintain a “cushion” between yourself and the Back Umpire - avoid crowding the Deep Official.
4. Cover the play from the “outside to the inside”. The sideline is your responsibility.
5. If the play moves into your zone, be ready for “Give and Take” coverage. If the play moves close to your sideline, move to Out of Bounds. Officiate from Out of Bounds.
6. If the play becomes “Dead” in your zone, be prepared to “Kill the Play” and mark the point of forward progress. Avoid moving in too quickly, mark the “spot” from a safe distance and move in after the player(s) move from the immediate area.
7. If the play moves across the field, turn over the Ball Carrier to the Official(s) on the other side of the field. Slide “inside” using the hash marks as your limit. Watch for blocking and other action by the players. Officiate from a periphery and controlled distance - avoid crowding towards the ball.
8. If the ball is kicked to the a part of the field outside your zone, follow the play from the “outside” and watch the blocking and other player action. Always be ready to follow “Give and Take” responsibilities if the Ball carrier “leaves or enters” your zone.
9. Be alert for:
 - a. Legal vs Illegal Actions - Blocking from the Rear, Face Mask, Low blocks, etc.
 - b. Fumbles, Turn Overs, Who Last Touched or Last Possession.

SCRIMMAGE PLAYS - POSITIONING AND MECHANICS

REFEREE

INITIAL SCRIMMAGE PLAY POSITIONING AND DUTIES:

1. Always "Work" on the "Offensive Side" of the Line of Scrimmage (where the ball is placed). This is for Down Announcements, Penalty Announcements, etc. Carry out administrative duties in an area 3 - 4 yards away from the ball - the "Office".
2. Prior to each scrimmage play, go to the "Office" and announce the Down and distance. Check for substitutions - give suitable time. You set the pace, not the teams. Do not linger at the ball - keep the game moving.
3. Be "Clock Conscious / Time Awareness" - When to start the clock. Give appropriate signal that "The Ball is Ready for Play" by dropping your arm straight down or for the Timer to "Start the Clock" by winding your arm in a circular motion.

BE SURE TO FACE THE SIDELINE / BENCHES WHILE GIVING THESE SIGNALS.

4. Hustle to your position. Take up your position behind the Offensive Team approximately 3 - 5 yards behind the deepest Backfield Player, and in a position just 1 - 3 yards outside the Tackle position on the Wide Side of the field.

DUTIES AND MECHANICS DURING SCRIMMAGE PLAYS:

1. Note the 20 Second Rule re "putting the ball into play".
2. Count the Offence - note 7 on the Line, 5 Interior Linemen, know Eligible Receivers
3. Be in position to watch your side of the Line - from the Center out on your side of the Line. Watch for early movement and see the exchange between the Center and Q.B.
4. Ensure that blocking behind the Line of scrimmage is legal - use of hands, high blocks, etc.

RUNNING PLAYS:

1. Avoid following the play too closely - maintain a safe and constant "cushion" with the Ball Carrier and especially the Q.B. while the ball is in the Backfield.
2. Allow the Sidemen and the Umpire to mark forward progress unless the ball is "Dead" in your immediate area.
3. If the Q.B. rolls out or carries the ball to the outside, follow him, but keep your "cushion".
4. Always turn over the Ball Carrier to the Sidemen once he crosses the L. of S. Practice "Give and Take" officiating procedures. If the Ball Carrier goes out of bounds prior to crossing the L. of S., the Referee must follow the play right to the sideline as the "Trailing Official".
5. Follow the play from the "inside" - avoid trying to go to the "outside" except as in #4 above where the play goes out of bounds.
6. Signal to the Timer to "Stop the Clock" on plays where required.

7. Go to the point of next scrimmage and follow the required sequence.

- 9 -

REFEREE (cont'd)

PASSING PLAYS:

1. Know all the eligible players by number and position.
2. Mirror the Q.B.'s movement (path) as he leaves the Center following the exchange.
3. Maintain a safe "cushion" as the Q.B. moves back or rolls out.
Stay with the Q.B. as long as there are opponents in the area.
4. Avoid watching the pass - keep attention on the Q.B. - stayed "glued" to the Q.B.
5. Passes in the Backfield are the Referee's responsibility to rule on. He may seek assistance from the Sideman or the Umpire from time to time.

SHORT YARDAGE AND GOAL LINE PLAYS:

(3D & less than 2 yards, Inside the 2 yard Line)

1. Since the Umpire will have moved to the Wide Side of the field, take up your initial position on the Short Side and watch the center and Line Players on the Short Side.
2. Allow the Umpire and Sidemen to rule on forward progress.
3. After the ball is "Dead" give the appropriate signals, etc.

KICKS FROM SCRIMMAGE (PUNT):

1. Set up approximately 5 - 8 yards outside the Kicker and even with him.
Note any "On Side" player(s) and be ready to rule on them as the ball is kicked
2. See the ball being put into play and watch for all action in the Backfield.
3. Stay with the Kicker until the area clears - follow the Kicker Downfield.
4. Be prepared to rule on Contact, Roughing or Illegal Interference on the Kicker.
5. Note the flight of the ball. If the trajectory is taking the ball out of bounds, stay in position to assist the Official at the sideline rule on the point the ball goes out of bounds.
6. Be alert for "fake kick" plays and react accordingly.
7. Proceed downfield and after the ball is "Dead" follow the proper sequence for the next play.

REFEREE (cont'd)

FIELD GOAL ATTEMPTS:

A. Outside the 10 Yard Line:

1. Same Positioning and Responsibilities as for a Kick From Scrimmage.
2. Check for a legal kicking tee.
3. Watch and give "protection" to the Kicker and Holder.

B. Inside the 10 Yard Line:

1. Take up a position behind the Kicker.
2. Watch the ball being put into play - the snap from the Center to the Holder.
3. Watch the flight of the ball and rule if "Good or Not Good"
4. If "Good" sound your whistle and signal. Keep eyes on players while giving the signal to note any late action(s).
5. If "Not Good" the ball remains in play as per a "Punt" unless it strikes the Goal Post Assembly "in flight".

CONVERTS:

1. Take up a position behind the Kicker.
2. Watch the ball being put into play - the snap from the Center to the Holder.
3. Watch the flight of the ball and rule if "Good or Not Good"
4. On a Convert, sound your whistle immediately after the ball is kicked.
5. Be alert for a "fake kick", and cover the ensuing Running or Passing Play.
6. Keep eyes on players while giving "Convert signals" - watch for late action.

The Referee and other Crew Members must be aware of other special duties:

1. Penalty Administration - Options, Distance Application, etc.
2. Administering Measurements
3. Time Out management

These topics will be noted at end of this summary of Officiating Duties.

UMPIRE

INITIAL SCRIMMAGE PLAYS POSITIONING AND DUTIES:

1. The Umpire is responsible for placing the ball at the Point of Next Scrimmage for all Scrimmage Plays.
2. Once the ball has been placed and is “ready for play” take up a position about 10 yards deep on the defensive side of the ball. Take up a position outside the “O” Tackle. Be sure not to be “static” in taking up your position so as to avoid being used as a “target” by the offensive Receivers in the “short zone”.
Shift from side to side with the play.
Always Hustle to your position. Vary position to where you are comfortable and safe.

DUTIES AND MECHANICS DURING SCRIMMAGE PLAYS:

1. Count the players of the Offensive Team (on the 5 Official System). Check and watch the Center and players on your side (the Short Side) of the Line for early motion.
2. Once the ball is put into play, watch the players of both teams for any illegal tactics. Be aware of Holding, Low Blocks, “Hi Lows”, “Crack Backs”, etc.
3. Be conscious of the “Point of Attack” and note any illegal tactics. Discretion must be used in regards to certain action away from the “Point of Attack”. (Ex. When is “Holding Not Holding”?)
4. Look through the play to assist other Officials.

RUNNING PLAYS:

1. Pick up the Ball Carrier on short plays through the line. If blocked out, look to the Sidemen for assistance in marking forward progress.
2. If the play goes to the outside, turn and follow from a safe distance. Avoid crowding the Sideman. Assist with the “spot” if needed.
3. After the play and players have moved past you, follow at a distance and at a controlled pace (jog not walk). Officiate from the periphery watching action away from the ball.
4. Once the play is “Dead” and the area begins to clear, move to the point of next scrimmage and be in position to receive and place the ball on the ground.
5. Once the ball is placed, Hustle to your position.
- 6.. For “Hurry Up Offence / No Huddle Offence”, remain at the ball until the Referee signals for you to go to your position.
7. Always be available to assist the Referee re Downs, Timing, Penalty Application.

UMPIRE (cont'd)

PASSING PLAYS:

1. A key to a Passing Play is the fact that "Tackles Don't Lie" - i.e. they will "Retreat Block" on a Forward Passing Play.
2. Note the Interior "O" Linemen and ensure that Ineligible Receivers do not proceed downfield until the pass has been thrown.
3. As the "O" Linemen drop back to Pass Block, step up into the pocket. Use caution so as not to get caught in a "Draw Play or Counter".
4. Watch for illegal tactics by Lineman and Backs prior to the ball being thrown.
5. Once the ball has gone past you, turn to assist with rulings to the side or downfield.
6. Assist but do not race to "spot the ball". Allow the Official in the area to rule - help if needed.
7. Be prepared to assist in marking forward progress on short pass plays.
8. On long pass plays, move downfield at a controlled pace and cover action in the periphery away from the ball.
9. Once the ball is ruled "Dead" move towards the point of next scrimmage in order to be in place to receive and place the ball for the next play.

SHORT YARDAGE PLAYS:

(3D and Less Than 2 yards to Go)

1. Take up a position on the **Wide Side** of the Defence. Set up close to the widest Down Lineman (D.Tackle or D.End)
2. Primary responsibility after the "snap" is to mark forward progress.
3. Also watch the Line Players for any illegal tactics - holding, etc. in the area around the Ball Carrier.

GOAL LINE PLAYS:

(From the B5 Yard Line or Less)

1. Same position as per Short Yardage. May set up near / at the Goal Post for protection.
2. Following the "snap" concentrate on the Ball carrier.
3. If score is made, sound whistle and signal T.D.
4. Be alert for fumbles and changes of possession. Mark the "spot" of forward progress.
5. Avoid giving the T.D. signal on infractions that would nullify the T.D.

UMPIRE (cont'd)

KICKS FROM SCRIMMAGE (PUNTS):

1. Take up a position slightly deeper than normal (up to 15 yards deep) and a bit wider to the Short side of the field.
2. Be ready for a “broken play / fake kick”. The Short Side of the field is open at the sideline as the Sideman has moved downfield to cover the kick and return.
3. After the snap, move forward a few yards as the players proceed downfield. As the area begins to clear out, turn and follow the play. Move carefully at a controlled pace downfield to assist in covering the return. Move towards the Short Side to assist in sideline coverage. Avoid crowding the Sideman who has gone downfield.
4. Watch for the normal open field action - Legal vs Illegal blocking, etc..
5. Once the ball is “Dead”, move towards the Hash Marks and be ready to receive and place the ball for the next series of plays.
6. On short kicks, be alert if it is going out of bounds or coming down into a group of players.
7. On a “snap” that goes over the Kicker’s head, move up to the L. of S. - The Referee and Wide Official will handle action in the Backfield.
8. Be ready to assist in the event of a penalty situation.

FIELD GOALS:

A. Outside the 10 Yard Line:

1. Positioning and Mechanics are as per a Kick from Scrimmage (Punt).

B. Inside the 10 Yard Line:

1. Take up a normal Scrimmage Play Position.
2. Be alert for the ball striking the Goal Post Assembly in Flight
3. Be ready to assist the Referee on ruling “Good or Not Good” on “low” kicks.
4. Be ready to “spot the ball” for the next play.

BE READY TO COVER MISSED F.G.’s AS A PUNT PLAY. (Give “Yards”, etc.)

CONVERTS:

1. Place the ball in the proper location - note special requests for location of the ball..
2. Set up as per a normal Scrimmage Play.
3. Be ready for Passes or Runs from a “fake kick”.

BACK UMPIRE

INITIAL SCRIMMAGE PLAYS POSITIONING AND DUTIES:

1. The Back Umpire takes up a position behind the deepest defender - usually between 18 - 22 yards from the L. of S. a few steps off the center of the field towards the Wide Side. It is a shifting / roving position.
2. Take up your position ASAP after the ball is placed in order to signal which Sideman is to be the "HELD OFFICIAL". Be sure to receive his acknowledgement.
3. Know the down and distance to go.
4. Count the "B" Team on every play.
5. Take a step or two backward as the ball is put into play. This gets you into motion . Read the play for Pass or Run and react accordingly.

RUNNING PLAYS:

1. Avoid moving up too tight - let the Officials in the Short Zone handle the play. Supervise from a periphery position. Watch for illegal blocking, etc. Move up to assist if there is a problem and for Ball Handling - moving the ball in to the Umpire (Triangle System).
- 2 Assist in ruling on Crack Back" Blocks.
3. On long runs, be prepared to take over the Ball Carrier - "Giver and Take" Mechanics.
4. If the ball becomes dead in your zone, be prepared to rule on forward progress.
5. Remember to assist at the sideline if the play goes Out of Bounds.
6. Be ready to release a fellow Official who may have called a penalty. Also if not otherwise occupied be ready to retrieve the Referee's penalty flag for him.
7. Take up position for the next play.

FORWARD PASS PLAYS:

1. Know eligible players by number and position. Primary zone is the Deep Area.
2. Check for interference and contact as Receivers move downfield.
3. Rule on passes into your zone and be prepared to assist on passes to the outside.
4. Look through the play to assist or to seek assistance.
5. On completed passes, and / or interceptions follow up on the ensuing play.
6. Signals should be high (at the shoulders), sharp and crisp.
7. Take up position for the next play.

BACK UMPIRE (cont'd)

SHORT YARDAGE PLAYS:

1. Set up at about 1/2 the normal depth - about 10 yards off the L. of S. as the Umpire will have moved up close to the Line.
2. Responsibilities are as per any other Scrimmage Play - assist with Line Play coverage.
3. Be prepared to assist with marking forward progress.
4. Be alert if a long run or pass develops.

GOAL LINE PLAYS & 2 POINT CONVERTS:

1. Set up as per Short Yardage Plays - about 1/2 depth.
2. Assist the Umpire with Line Play coverage.
3. Be prepared for a run or pass play as well as a "plunge" up the middle.
4. Assist on ruling if a score is made.
5. Be alert for fumbles and changes of possession.

KICK FROM SCRIMMAGE (PUNT):

1. Take up a position at or near the sideline and 5 yards ahead of the Receiver(s) on your side of the field - the Wide Side. The "FREE OFFICIAL" (Short Side Official) will have a similar position on the opposite side of the field.
2. As per a Kick Off, signal in regards to coverage responsibilities to the other Deep Official.
3. Restraining Zone (No Yards) coverage is a primary responsibility if the ball is coming down in your zone. If the ball is in the other Deep Official's zone, watch for blocking, etc.
4. Other coverage responsibilities and mechanics are the same as on a Kick Off.

FIELD GOALS:

A. From Outside the 10 Yard Line:

1. Position yourself 2 - 3 Yards behind the Goal Post Assembly on the Wide Side to cover the F.G. attempt. The "FREE OFFICIAL" (Short Sideman) will have the other Goal Post to cover.
2. If the F.G. is "Good" sound your whistle and give the appropriate signal.
3. If the F.G. attempt is wide to your side - hold your position and cover the goal line in the event of a run back.
4. If wide to the other side - drop straight back into the End Zone to cover the play - restraining zone, run back, etc. Remain on the "inside" and give "inside to outside" coverage.
5. If the attempt falls short of the goal line, the coverage is the same as for a "punt play", except that the Official not covering the ball and Ball Carrier will hold the goal line.

BACK UMPIRE (cont'd)

F.G. COVERAGE

B. From Inside the 10 Yard Line:

1. Position yourself in the End Zone about 10 yards deep and slightly favoring the Wide Side of the field.
2. If the attempt is wide, coverage is as per a "punt play".
3. Assist the Umpire with Line Play coverage.

CONVERTS:

1. Set up at about 10 yards deep in the End Zone, towards the center of the field.
2. Be alert for a run or pass play.
3. Assist the Umpire with Line play coverage.
4. Avoid going for the ball until the players begin to vacate the area. Be alert for any action after the play is "Dead".

GENERAL:

1. The Back Umpire is mainly responsible for the deep Zone(s).
2. Be careful not to pursue the ball too closely. Avoid getting trapped by moving in too close to the ball / Ball Carrier.
3. Keep the play boxed in and cover periphery action.
4. Avoid sounding your whistle on plays that are not in your immediate area. Only sound your whistle if you are "killing the play" and you are marking forward progress.
5. Assist the Sideman in giving the 3 Minute Warning to the Coaches.

HEAD LINESMAN AND LINE JUDGE

INITIAL SCRIMMAGE PLAYS POSITIONING AND DUTIES:

1. The Head Linesman is responsible for controlling the Stick Crew. Ensure that the Sticks are properly set and the proper Down is displayed on the Downsbox for every play from scrimmage.
The Head Linesman should announce and signal to the Referee the upcoming Down prior to the Downsbox being moved or number changed.
2. (BOTH H. L. & L. J.) Set up at or near the sideline (minimum of 5 - 8 yards outside the Wide Receiver on your side of the field).
3. THE H.L. AND L.J. ARE REFERRED TO AS THE “**HELD OFFICIAL**” (on the Wide Side of the Field) AND THE “**FREE OFFICIAL**” (on the Short Side of the Field).

HELD OFFICIAL:

1. Acknowledge the Back Umpire’s signal that you are “HELD” by pointing to the ground.
2. Signal to the FREE OFFICIAL in the same manner - sometimes this is done as you lower your “Gates”.
3. Check your sideline to ensure that it is clear.
4. Count the appropriate team - H.L. counts Home Team, L.J. counts Visitors.
5. Check for the Eligible Receivers on your side of the field.
6. Raise “Gates” as the huddle breaks. This ends all substitution.
7. Drop the “Gates” once the Linemen are up to their position.
8. Communicate with the End Player to ensure that he is lined up properly.
9. Responsible for observing the action while the ball is being put into play.
10. On ALL PLAYS FROM SCRIMMAGE “HOLD” YOUR POSITION ON THE LINE OF SCRIMMAGE UNTIL THE BALL CROSSES THE L. of S.

FREE OFFICIAL:

1. Acknowledge that you are the “FREE OFFICIAL” by pointing downfield.
2. Follow steps #3 - #9 above as per the “HELD OFFICIAL”.
3. THE “FREE OFFICIAL” WILL MOVE OFF THE LINE ON THE SNAP.
Take 3 - 5 steps off the Line while looking back to “Read the Play” - if a run or pass and then react accordingly to the play. Move back or go deep to provide the necessary coverage.

SIDE OFFICIALS (cont'd)

RUNNING PLAYS:

1. If a running play comes to your side, be prepared to cover the Ball Carrier all the way to the Goal Line.
2. If the play goes dead in your areas mark the point of forward progress. Hold the "spot" until the Umpire places the ball for the next play and then go to your position.
3. If the play moves to the far side, move off the sideline and "float" inside - maintain a good "cushion" and cover from the periphery. Use the Hash Marks as your limit of moving inside.
4. Avoid moving inside too far, too quickly or too soon.
5. NOTE: HELD OFFICIAL stay at Line till ball crosses the L. of S.
FREE OFFICIAL may have to come back to cover the Ball Carrier - avoid going too deep until the play goes deep.

PASSING PLAYS:

1. HELD OFFICIAL: Hold the Line till the pass is thrown, then move downfield to cover the Receiver(s) on your side of the field. The Back Umpire will have deep coverage responsibilities; however you have deep sideline responsibilities.
2. FREE OFFICIAL: Avoid going deep until you read "PASS" - once the ball is thrown go deep to cover the Receiver(s) on your side of the field.

NOTE: Once the ball is in the area, watch the target zone, not the ball.

3. Sidemen cover the play from the "outside. Avoid moving "inside" to far.
4. Be prepared for Completions, Incomplete Passes and Interceptions.
5. Note if 1st down is gained, Incomplete Pass, turn Over, Out of Bounds in order to "Stop the Clock".
6. If marking forward progress, hold the "spot" till the Umpire places the ball for the next play.
7. If the Back Umpire has the "spot", release him ASAP so that he can proceed to his position for the next play.

NOTE: ON ALL PLAYS, if you call an infraction, hold the "spot" until released by another official - then report to the Referee.

GOAL LINE PLAYS

1. Take up a normal position on the L. of S..
2. HELD OFFICIAL : remain on the L. of S. until the play develops.
3. FREE OFFICIAL: move to the Goal Line on the snap.

SIDEMEN (cont'd)

KICK FROM SCRIMMAGE (PUNT):

HELD OFFICIAL

1. Take up normal Scrimmage Play Position at the L. of S.
2. HOLD your position until the ball crosses the L. of S.
3. Move off the Line at a controlled pace to cover the run back. Avoid crowding the Back Umpire who is deep on your side of the field.
4. Remain "outside", avoid moving "inside" past your Hash Marks if the play goes to the far side.
5. Be ready for "Give and Take" Mechanics if there is a long return.

FREE OFFICIAL

1. Set up at or near the sideline and 5 yards ahead of the Receiver(s) on your side of the field. Set up opposite to the Back Umpire.
2. Be ready to cover the punt - note the signal from the Back Umpire in regards to who covers the Ball / Receiver and who covers the blocking.
3. Be prepared to rule on the restraining zone (No Yards) if the ball comes down in your zone.
4. Be prepared for "Give and Take" Mechanics in the event of a long return.
5. Cover the play from the "outside" - avoid moving "inside".

BOTH OFFICIALS

1. If the ball become "Dead" in your area mark forward progress and hold the "spot" until the Umpire places the ball for the next play.
2. Avoid crowding towards the ball - maintain a "cushion" with your fellow Official(s).
3. Once the flight of the ball is determined, watch the Receivers, not the ball.
4. On "short kicks" - assist the Umpire. "Kill the play" if the ball is coming down "short".
5. Be ready to assist on ruling where the ball goes out of bounds if in your zone.
6. Release the Back Umpire ASAP if he has the "spot" so that he can proceed to his position for the next play.
7. **Head Linesman** - set the sticks upon the Referee's signal.

SIDEMEN (cont'd)

FIELD GOALS:

A. Outside the 10 Yard Line:

FREE OFFICIAL

1. Move back to the Goal Post Area with the Back Umpire to cover the Field Goal Attempt. Take up a position on your side of the Goal Post Assembly about 2 - 3 yards deep in the End Zone.
2. Follow the Mechanics for the Field Goal as noted under the Back Umpire's coverage of F. G. Attempts that are "Good" or "Wide". Who covers what?

HELD OFFICIAL

1. Set up on the L. of S.
2. Hold the Line till the ball crosses the L. of S.
3. Move downfield at a controlled pace to assist in coverage if the F.G. attempt goes wide - as per "punt" play. remember to stay "outside" to cover your sideline.

B. Inside the 10 Yard Line:

BOTH SIDE OFFICIALS

1. Set up as per a normal Scrimmage Play
2. The Side Official who is facing the Holder's face shall action against the Holder and Kicker as the Referee will be watching the flight of the ball.
3. Be ready for a "miss" or a blocked kick.

CONVERTS:

BOTH SIDE OFFICIALS:

1. Line up as per a normal play from scrimmage.
2. Coverage as per a F.G. from Inside the 10 Yard Line - note above.
3. Be ready for a "fake kick" that may result in a pass or run.

MEASUREMENTS

REFEREE:

1. Will call for the Measurement - ensure that the ball remains where ruled "Dead" until after the measurement is completed.
2. Will stand beside the Forward Post (Stick) for the Measurement.
3. Will announce the ensuing Down - if yards gained or not.
4. If very close, pick up the Chain at the forward point of the ball and then move the chain / sticks to the point of next scrimmage.

UMPIRE:

1. Will hold the Forward Post (Stick) at the ball.
2. Will carry the Forward Stick to the point of next scrimmage in the case of a close Measurement as per #4 above.

BACK UMPIRE:

1. Is responsible to place the "Clip" on the back edge of the appropriate line for the Measurement. **The L. J. is responsible for this on a 4 Official Crew.**

HEAD LINESMAN:

1. Upon a request for a Measurement he shall place the "Clip" on the Back Edge of the field stripe closest to the Back Stick.
2. He shall then proceed to the Forward Stick and mark the "spot of the stick" with his foot.
3. He shall instruct the Downsbox Man not to move.
4. He shall instruct the Stickman closest to the "Clip" to pick up the chain at the "Clip" and then have the Sticks taken in to the Umpire and Back Umpire.
5. He shall set the sticks in the proper location upon them being returned to the sideline.

LINE JUDGE:

1. Act as a traffic controller - only one Captain from each team is to be in the immediate area of the Measurement.
2. If the ball has to be moved - hold the original "spot" until the ball is ready for the next play.

PENALTY APPLICATION

OFFICIAL CALLING THE FOUL:

1. Continue to Officiate until the play has been completed and the ball is ruled "Dead".
2. If marking forward progress, HOLD the SPOT until released by another Official.
3. Report to the Referee - CINS / TINS.

REFEREE:

1. Receive and repeat the penalty information.
2. Call for the Captains - the Umpire will assist here.
3. Step out into the open to give the preliminary signals.
4. Give options to the Non-Offending Captain.
5. Instruct the Umpire to apply the yardage distance from the appropriate spot.
6. Move out into the open and towards the point of next play and give the signals and announce the Down to follow. (Use a triangle technique.)
7. Sound your whistle and Hustle to your position. NOTE: Timing Rules as to when to start the clock.

UMPIRE:

1. Have the Captain(s) ready for the Referee.
2. Obtain the ball.
3. Listen to the option(s) being given - only interject if an error has been made.
4. Follow the Referee's instructions re yardage application.
5. Communicate with the H. L. re the penalty application.
6. Apply the distance by crossing lines not by stepping off the yardage. Visualize where to place the ball and then proceed to that point.
7. Before placing the ball, check with the H. L. re the distance

HEAD LINESMAN

1. Once available to do so, proceed towards the sideline near the Downsbox.
2. Upon instructions from the Umpire, walk off the yardage at the sideline area.
3. Check with the Umpire for distance and set the sticks.

TIME OUT MANAGEMENT

Each Team is permitted two “Time Outs” per half.

Team “Time Outs” are of one (1) minute duration.

“Time Outs” may NOT be carried over from one half to the second half.

There are NO “Time Outs” in Overtime (Shoot Out).

A “Time Out” called by the Officials due to a “blood” issue, is NOT considered as a Team “Time Out”.

1. Any Player who is on the Field of Play may request a “Time Out”.
It is also “practical” to recognize a request from the Coach for a “Time Out” by letting players know of the request from the Bench.
2. The Official who recognizes a request for a “Time Out” should sound his whistle and give the signal for the Timer to “Stop the Clock”.
3. The Referee shall then give the “Time Out” signal (not “Stop the Clock” signal) and point towards the team that has made the request. He shall inform the Team Captain as to the team’s Time Out status - i.e. one Time Out left, no Time Outs left, etc.
This information should be relayed to the Team Head Coach.
4. The Umpire shall time the “Time Out” and inform the Referee when there are 10 seconds left in the Time Out.
5. The Referee shall then announce to both team benches that they 10 seconds left in the Time Out. The other Officials near the benches may relay this message if needed.
6. Except for the Referee, the Officials shall take up their position for the next play.
7. Once the 10 seconds has elapsed the Referee shall sound his whistle to signal that the 20 second count has commenced, keep his hand aloft and proceed to his position.
8. During the Time Out, the Officials should “huddle” to plan strategy for the next play(s).

PREGAME MEETING AGENDA

PREGAME MEETING - MANDATORY FOR ALL ASSIGNED CREW MEMBERS

A. POSITIONING and MECHANICS

- | | | | |
|----|---------------------------------|---------------|-------------------------|
| 1. | Individual Responsibilities On: | Kick Off | Punts |
| | | Running Plays | Field Goals |
| | | Passing Plays | Short yardage/Goal Line |

B. SEQUENCES:

1. See Ball Dead, Then Whistle - Look through the Play for Help if Needed
2. See the Play, See the Foul, See the Ball, make the Call

C. TEAM WORK:

1. BENCH & SIDELINE CONTROL: Side men, Back Men, Referee
Using Out of Bounds Areas
2. SIDEMEN: Movement Off the Line of Scrimmage - Short vs Deep Zones
3. BACKMEN: Keeping Play in Front of You - Zone Coverage
4. KICK PLAYS: Outside Mechanics, Give & Take Coverage
5. PASS PLAYS: Short / Hook Zone - Side and Deep Men
Long Sideline - Side and Deep Men
Long Up Center - Deep Men Hold Zone
Short Zone - Umpire's Responsibilities
Always Two Looks - Inside to Outside and Outside to Inside
6. RUNNING PLAYS: Sweeps
Roll Outs
Up the Middle
Long - Give & Take
7. BLOCKING AT / ABOVE THE WAIST: Kick Plays, K.O., Punts, Blocked Kicks
Turn Over's: Fumbles, Interceptions, etc
8. BALL HANDLING: Umpire to Point of Next Scrimmage or Triangle Method
9. MARKING FORWARD PROGRESS:
Outside the Tackles - Primary & secondary Duties
Inside the Tackles - Primary & Secondary Duties
Outside Men - Remain Outside, Hustle, Hold the Spot for Umpire
10. FIELD GOAL MECHANICS:
Good - Center vs To the Side
Wide - Goal Line (Stay) vs Deep Coverage (Go)
Short - Goal Line vs Restraining Zone Coverage
11. KEEPING TRACK OF DOWNS: everyone Communicate
12. PENALTIES: Reporting - CINS / TINS
Freeing Up Official Making the Call
Application: Referee, Umpire, H.L., Check Offs
13. BOX IN PLAY: Ball Carrier vs Blockers
Action Away from the Ball
Periphery Duties - late Action, Remote Action
14. COUNT PLAYERS: Who Counts Whom

15. PREVENTIVE OFFICIATING: Giving Warnings, Lining Up, Field Presence
16. SITUATIONAL AWARENESS: Down, Distance, Team Tendencies
17. COMMUNICATION: Hand Signals and Vocal
18. HURRY UP / NO HUDDLE OFFENCE: Referee and Umpire

- 25 -

POSITIONING & MECHANICS

4 OFFICIAL SYSTEM

PREGAME CONFERENCE AND MEETINGS

FOLLOW THE SAME STANDARD PROCEDURES AS OUTLINED IN THE 5 OFFICIAL SYSTEM.

KICK OFF POSITIONING AND MECHANICS

REFEREE:

1. The Referee's Positioning and Mechanics for the Kick Off are the same as for the 5 Official System.
2. The one difference is that the Referee will maintain an "outside" position - do NOT move "inside" until after the play has been terminated. Officiate from near the sideline.
3. If the play develops to the far side, be very cautious in regards to moving "inside" - avoid going in too far, too soon or too quickly. The Hash Marks are your limit.
4. Once the ball is ruled "Dead", go to the area to get ready for ensuing scrimmage plays.

UMPIRE:

1. The Umpire takes up an initial position at or near the sideline, even with the deep Receiver(s) on his side of the field. He will be on the same side of the field as the H.L.
3. The Umpire's Mechanics for the Kick Off are the same as for the 5 Official System.
4. Also, you will be responsible to determine and signal coverage responsibilities with the L.J. for the Kick Off receivers and return.
5. Count the Receiving team.
6. Remember to cover the play from the "outside" and avoid crowding the play.

HEAD LINESMAN:

1. The Head Linesman's Positioning and Mechanics for the Kick Off are the same as for the 5 Official System.
2. Count the Receiving Team as well as the Home Team.

LINE JUDGE:

INITIAL KICK OFF POSITIONING AND DUTIES:

1. Take up an initial position near or at the sideline even with or slightly ahead of the Deep Receiver on your side of the field. You will be on the same side of the field as the Referee.
2. Count the players of the Receiving Team. Ensure they have the proper number of players on the field of play.
3. Ensure that the sideline and End Zone are clear before giving a "Ready" signal. Check with the players in your area to ensure that they are ready for the Kick Off. When "ready", face the Referee and raise your arm aloft. When the Referee points to your, signal that you are "Ready" by dropping your arm.

DUTIES AND MECHANICS DURING THE KICK OFF:

1. Once the ball is kicked, read the flight of the ball and watch for the Umpire's signal as to who will cover the Receiver and who will cover the blocking. If it is your responsibility to cover the Receiver (Ball Carrier) raise your arm aloft and hold it aloft until the ball is touched / caught by a Receiver. Give the "Time In" signal by circling your arm.
2. If the ball is kicked to your area cover the "return" from an "outside" position. Avoid moving "inside" too far, too soon, too quickly. Officiate from the "outside to the inside" If the play goes "Dead" in your area be sure to "kill the play" and mark forward progress. Hold the "spot" until released and then proceed to the point where the ball will next be put into play.
3. If the play moves across the field, turn over the Ball Carrier to the Official(s) on the other side of the field. Slide "inside" using the hash marks as your limit. Watch for blocking and other action by the players. Officiate from a periphery and controlled distance - avoid crowding towards the ball.
4. If the ball is kicked to the a part of the field outside your zone, follow the play from the "outside" and watch the blocking and other player action.
5. Always be ready to follow "Give and Take" responsibilities if the Ball carrier "leaves or enters" your zone.
6. Be alert for:
 - a. Illegal blocking, holding, etc on the return
 - b. Ball kicked out of bounds
 - c. Fumbles - who last touched the ball, who last had possession, etc.

- d. Hand offs - lateral vs forward
- e. Ball striking the goal post assembly - "in flight", first strikes the ground or a player

SCRIMMAGE PLAYS - POSITIONING AND MECHANICS

REFEREE:

1. Be sure to take up a position behind the offensive team that is 3 - 5 yards behind the deepest Backfielder and outside the Tackle. Always be able to see the ball being put into play.
2. Mirror the Q. B.. as he leaves the centre so as to be in motion - not be caught "flat-footed" as the play develops.
3. Mechanics and responsibilities are the same as for the 5 Official System.

UMPIRE:

1. Take up a position behind the Defensive Team. Vary your depth and width so as not to be used as a target by the Offence Pass receivers as they run their patterns in the short zone.
2. Upon taking up your position, signal (with extended arm and clinched fist) to the Official on the Wide Side that he is the "**HELD OFFICIAL**". ensure that he acknowledges your signal by pointing to the ground.
3. Mechanics and responsibilities are the same as for the 5 Official System.

HEAD LINESMAN AND LINE JUDGE

INITIAL SCRIMMAGE PLAYS POSITIONING AND DUTIES:

1. The Head Linesman is responsible for controlling the Stick Crew. Ensure that the Sticks are properly set and the proper Down is displayed on the Downsbox for every play from scrimmage.
The Head Linesman should announce and signal to the Referee the upcoming Down prior to the Downsbox being moved or number changed.
2. (BOTH) Set up at or near the sideline (minimum of 5 - 8 yards outside the Wide Receiver on your side of the field.
3. THE H.L. AND L.J. ARE REFERRED TO AS THE "**HELD OFFICIAL**" (on the Wide Side of the Field) AND THE "**FREE OFFICIAL**" (on the Short Side of the Field).
4. The HELD OFFICIAL shall acknowledge the HELD signal from the Umpire by pointing to the ground.
5. The two Side Officials shall signal to one another as to HELD and FREE.
6. Positioning and Coverage Mechanics for Running Plays and Pass Plays are basically the same as for the 5 Official System. Also for Short Yardage, Goal Line & Converts.

H. L. & L. J. (cont'd)

KICKS FROM SCRIMMAGE: (Note Special Positioning & Mechanics)

HELD OFFICIAL

1. Take up a normal scrimmage play position at the Line of Scrimmage.
2. Hold the Line until the ball crosses the L. of S.
3. Once the ball crosses the L. of S., move downfield at a controlled pace to assist in covering the return. Remain on the "outside".
4. Coverage Mechanics will be similar to the 5 Official System - you are responsible for your "whole" sideline.

FREE OFFICIAL:

1. Take up a position at or near your sideline and 5 yards ahead of the Receiver(s) on your side of the field.
2. You are responsible to cover the restraining zone and rule on "No Yards".
3. COVER THE PLAY FROM THE "OUTSIDE"
4. The HELD OFFICIAL will be moving downfield to cover the far sideline and assist with the kick return.
5. Coverage Mechanics will be similar to those of the B.U. in the 5 Official System.

FIELD GOAL ATTEMPTS:

A. From Outside the 10 Yard Line:

FREE OFFICIAL:

1. Take up a position in a position behind Goal Post Assembly (in the End Zone) to rule if the F.G. is "Good or Not".
2. You are responsible to cover the play in the event the ball goes wide into the End Zone - rule if the ball goes out of bounds, also responsible for the Goal Line.

HELD OFFICIAL:

1. Take up a normal scrimmage position.
 2. Hold the line until the ball crosses the L. of S., then Hustle downfield to assist the FREE OFFICIAL in the event the F.G. attempt is not successful.
- B. From Inside the 10 Yard Line:**
1. Both Side Officials Positioning and Mechanics are the same as for a "punt" play.