



**SPORT ÉTUDIANT**  
Québec et Chaudière-Appalaches

# ARAFQ

a produit pour l' ARSEQCA

# *Les chaîneurs*



Raynald Bélanger, André Deschênes, Marcel Guay  
Chaîneurs au football universitaire canadien (Rouge et Or)

# INTRODUCTION

Contrairement à ce que l'on croit généralement, la fonction de chaîneur<sup>1</sup> n'est pas si simple. Il faut de la concentration, de la précision et du sérieux.

Travailler à chaîner une partie de football est une expérience extraordinaire qui fait découvrir à ceux qui le font sérieusement des aspects du jeu qu'ils ne connaissaient pas auparavant. Riche de cette expérience, un chaîneur ne voit plus une partie à la télévision de la même façon que ses amis ou les autres membres de sa famille qui n'ont pas eu la même chance que lui.

Même si le chaîneur demeure un officiel mineur qui travaille dans l'ombre, il peut légitimement garder en lui-même la fierté de se dire qu'il est essentiel pour les équipes de son école, pour ses amis sur le terrain et dans la foule: sans lui, tout comme sans les autres officiels sur le terrain, la partie de football en cours pourrait difficilement se jouer cette journée-là. Si ce rôle social n'est pas une corvée imposée, mais bien un plaisir qu'on se donne, tout est valorisant.

Voilà pourquoi ce texte a été écrit. Il pourra servir aux chaîneurs du football scolaire aussi bien qu'à ceux qui travaillent au niveau collégial, AA ou AAA. Il s'adresse d'abord et avant tout à ceux qui n'ont jamais occupé un rôle de chaîneur, mais il saura aussi être utile à des initiés. Il reviendra donc aux responsables sportifs des différentes écoles d'attribuer davantage d'importance aux passages qu'ils croient plus pertinents pour leurs équipes de chaîneurs et de leur souligner ces passages en début de saison, lors d'une session de formation, par exemple. Ce document devrait avoir avant tout une portée pédagogique et ne pas constituer une simple description superficielle de la mécanique de la fonction de chaîneur.

## I - DÉFINITIONS

Voici l'explication des termes rencontrés dans le présent document. Ces définitions pourront rendre la tâche des chaîneurs plus claire. Les termes anglais entre parenthèses faciliteront en outre la compréhension du rôle des officiels pour ceux qui aiment regarder le football à la télévision.

- ☞ **l'arbitre (R -Referee):** cet officiel a le contrôle de la partie. Il travaille derrière l'équipe qui est en possession du ballon ; il voit donc bien les infractions commises par l'équipe à l'attaque. Il est important que les chaîneurs surveillent ses signaux. Au football canadien, il porte une casquette blanche.
- ☞ **le juge de mêlée (U -Umpire):** il travaille derrière l'équipe défensive. Son rôle est important pour les chaîneurs lors des mesurages et son drapeau au sol laisse présager une punition à l'équipe défensive.
- ☞ **le premier juge de ligne (HL -Head Linesman):** il travaille sur la ligne de mêlée, près des chaîneurs dont il est responsable. Les chaîneurs doivent constamment se référer à lui sur chaque jeu et l'indicateur d'essais ne changera pas le numéro sur son marqueur d'essais avant de recevoir le signal de cet officiel.
- ☞ **le deuxième juge de ligne (LJ -Line Judge):** lorsqu'il y a quatre officiels en fonction, celui-ci travaille sur la ligne de mêlée de l'autre côté du terrain par rapport aux chaîneurs. Dans plusieurs situations, il jettera son mouchoir simultanément avec le premier juge de ligne.

À un niveau plus élevé, le chaîneur plus expérimenté rencontrera deux autres officiels qui travaillent profondément derrière le juge de mêlée: ce sont les juges de champ arrière (BJ -Back Judge et FJ -Field Judge). Travailler avec six officiels est un idéal qui ne s'atteint qu'au niveau universitaire car, pour des raisons financières, on demande le plus souvent à quatre ou même à trois individus de faire tout le travail. Donc, s'il est inutile que le jeune chaîneur se tracasse avec ces distinctions à ce stade-ci de son travail, il découvrira avec plaisir le sens de ce qui est écrit dans le dos des officiels lorsqu'il voit ceux-ci à la télévision.

---

<sup>1</sup> Le masculin est employé à titre épïcène uniquement pour faciliter la lecture.

## les officiels mineurs:

☞ **l'indicateur d'essais:** c'est lui qui porte le marqueur d'essais (Downbox) et qui est responsable de placer le repère (Clip) sur la chaîne, sous la supervision du premier juge de ligne. L'indicateur d'essais est le seul des trois préposés à la chaîne qui peut bouger sur une même séquence de jeux. Il aligne toujours le marqueur d'essais avec la pointe du ballon qui va être remis au jeu, c'est-à-dire la ligne de mêlée (line of scrummage). Au niveau universitaire, il est aussi celui qui tient sur une carte de pointage le compte-rendu des punitions décernées sur le terrain.

Immédiatement avant le botté d'envoi, les **deux préposés à la chaîne s'entendent pour choisir l'équipe vis-à-vis de laquelle ils vont chacun travailler durant toute la partie**. Par exemple, le chaîneur qui a choisi de travailler du même côté que l'équipe locale ne sera pas trop désorienté au début des trois autres quarts, surtout lorsque les équipes changeront de côté à la fin des premier et troisième quarts.

☞ le **chaîneur ARRIÈRE:** ce chaîneur se place derrière l'indicateur d'essais lorsque le ballon est mis au jeu par l'équipe à l'attaque pour un premier essai. Il est toujours du côté de l'équipe à l'attaque.

☞ le **chaîneur AVANT:** Lorsque l'équipe A, qui est à l'attaque, perd possession du ballon et devient l'équipe B, l'équipe en défensive, alors celui qui était le chaîneur **ARRIÈRE** deviendra pour la prochaine séquence de jeux le chaîneur **AVANT**. Le chaîneur **AVANT** attend que la position du poteau du chaîneur **ARRIÈRE** soit bien établie et il va placer son propre poteau dix verges plus loin sur la ligne de côté, prenant soin que la chaîne soit bien tendue, sans nœuds. Durant une partie, le même chaîneur est en alternance, chaîneur **ARRIÈRE** et chaîneur **AVANT**.

☞ le **troisième chaîneur:** Au football professionnel, ce chaîneur se tient face aux deux premiers chaîneurs, du même côté que le deuxième juge de ligne. Il place son poteau vis-à-vis celui du chaîneur **AVANT**. Il ne participe pas aux mesurages, puisque la chaîne de distance est l'outil qui fait foi de tout.

☞ le **marqueur d'essais:** ce poteau est équipé de panneaux mobiles qui indiquent aux deux équipes ainsi qu'à la foule quel essai est en train de se jouer.

☞ le **repère (clip):** c'est une pince que l'indicateur d'essai ou le premier juge de ligne fixe au maillon de la chaîne qui correspond à l'arrière de la ligne du terrain le plus près du chaîneur ARRIÈRE (the back of the back). Cette pince ne doit pas bouger avant qu'un autre premier jeu n'ait été signifié par l'arbitre.

☞ **Les autres officiels mineurs:** Parce qu'un chaîneur peut être appelé un jour à jouer un autre rôle d'officiel mineur, il n'est peut-être pas superflu ici de mentionner les autres fonctions.

- Le **marqueur** : Il tient les statistiques de la partie sur une feuille de pointage. Il officialise le pointage en vérifiant auprès de l'arbitre en chef après chaque point marqué et il inscrit le numéro du joueur qui a marqué. Il s'assure de faire signer la feuille de pointage par les arbitres après la partie.
- Le **chronométrateur** : il gère le temps de la partie
  - Il doit être concentré uniquement sur son travail.
  - Principe de base : le temps ne s'arrête pas nécessairement au coup de sifflet des arbitres mais seulement lorsque l'un de ceux-ci signale un arrêt du temps.

- C'est uniquement l'arbitre en chef qui donne le signal de reprise du temps. Le chronométrateur n'a que lui à surveiller (c'est celui qui porte la casquette blanche). Une seule exception : sur le botté d'envoi, c'est l'un des officiels placés derrière l'équipe qui reçoit qui donne ce signal.
- Quand l'arbitre en chef lève son bras bien haut au-dessus de sa tête, cela signifie que le temps est déjà arrêté mais qu'il s'apprête à donner le signal de le repartir. En redescendant le bras dans un mouvement de rotation et en sifflant, il indique au chronométrateur que le temps doit s'écouler à nouveau.
- Quand l'arbitre en chef, après un jeu, pointe vers le sol en sifflant, il indique que le temps n'a été stoppé par aucun des officiels et qu'il doit continuer de s'écouler ; en sifflant, il indique à l'équipe en attaque qu'elle a 20 secondes pour remettre le ballon en jeu.
- Le chronométrateur doit aviser le juge de ligne lorsqu'il reste 3 minutes à jouer dans une demie.
- Pour indiquer la dernière minute de chacun des quarts, le chronométrateur doit lever son drapeau rouge et le garder bien haut durant la minute complète. Lorsqu'il ne reste plus de temps sur son cadran, il doit abaisser son drapeau en le fouettant vers le sol pour attirer l'attention des officiels.

## II – PRINCIPES À GARDER EN MÉMOIRE :

Il existe de bons chaînes et des chaînes bien ordinaires, tout comme dans toutes les autres fonctions de la société. Autant les officiels sur le terrain font confiance aux premiers et apprécient leurs efforts, autant les seconds leur compliquent davantage la vie. Il est donc important, si l'on veut demeurer un membre de l'équipe des officiels pour toute la saison et peut-être devenir soi-même arbitre un jour, d'intégrer certains principes.

### 1 -S'entraîner à regarder la partie de l'extérieur:

Les officiels d'expérience vous diront que la principale qualité d'un bon chaîne est sa capacité à rester en dehors du jeu qui se déroule sur le terrain, de voir en quelque sorte la partie de l'extérieur, tout comme les officiels sur le terrain, et non comme un partisan ou un spectateur impliqué émotivement dans les succès de son équipe favorite. La tentation est grande pour les trois préposés à la chaîne de regarder une longue passe être captée ou une longue course se terminer en un touché, mais s'ils cèdent trop facilement à cette tentation, ces chaînes ne verront peut-être pas le drapeau derrière la ligne de mêlée qui va annuler le jeu. Si l'on se concentre sur le travail à faire, on risque moins d'être pris au dépourvu dans une situation inattendue. Il va sans dire que pour aucune considération, il ne faut se mêler aux conversations de la foule dans son dos ou, encore moins, se mettre à jaser avec ses amis: après la partie, il restera amplement de temps pour le social.

### 2 -Savoir contrôler son enthousiasme:

Il ne faut jamais bouger avant que le premier juge de ligne ne donne le signal qu'on peut le faire. Idéalement, ce signal n'est que la confirmation de ce que les bons chaînes soupçonnent déjà, s'ils ont suivi attentivement tous les aspects du jeu des officiels. Il est assez rare qu'aucun des deux chaînes et l'indicateur d'essais ne voient pas un drapeau être jeté pour indiquer une punition, bien que ce ne soit pas impossible. Une fois le jeu terminé, il faut donc garder les yeux sur le premier juge de ligne qui indique à ses chaînes qu'ils peuvent prendre une nouvelle position sur le terrain. Si le jeu est rappelé à la suite d'une infraction et que les chaînes ne sont plus là où ils devraient être parce qu'ils ont été emportés par l'enthousiasme, tous sont dans l'eau chaude, y compris l'arbitre du match qui se fiait à ses chaînes. Il est préférable d'être un peu en retard sur les autres officiels sur le terrain que d'avoir bougé un peu trop tôt ; à cause d'une punition, on peut être forcé de retourner à un endroit que l'on pense être approximativement celui qu'on occupait avant de quitter trop impulsivement une minute plus tôt. Les gens dans la foule partisane pardonnent rarement ce genre d'erreur bête, car s'il y avait un mesurage à l'essai suivant, une des équipes pourrait être lésée et le résultat de la partie affecté.

### 3- Travailler en équipe:

Il faut toujours avoir présent à l'esprit que le travail de chaînes en est un d'équipe. Que trois, quatre ou six officiels travaillent sur le terrain, le rôle des trois chaînes demeure toujours le même : ils doivent regarder les officiels plutôt que les joueurs parce qu'ils n'ont pas de décision à prendre concernant les joueurs et que leurs mouvements dépendent essentiellement des décisions des officiels sur le terrain. Or la tâche des chaînes est grandement simplifiée si les trois individus qui travaillent côte à côte se la partagent.

L'indicateur d'essais est nécessairement vis-à-vis les juges de ligne et ne peut pas manquer un drapeau jeté par l'un ou l'autre, sur un hors-jeu, par exemple. Il est la plupart du temps appuyé en cela par le chaîne **ARRIÈRE** qui a l'arbitre sous les yeux et peut tout de suite déceler un drapeau pour retenue ou mise en jeu illégale, par exemple. À l'autre bout, le chaîne **AVANT** a le juge de mêlée dans son champ de vision immédiat (ainsi que les juges de champ arrière, s'il y a lieu).

Mais, peu importe la position du ballon par rapport aux deux poteaux, il est important qu'avant chaque série de jeux, les chaînes se crient sur lequel des officiels chacun va se concentrer. (ex. "Tu prends 52, je m'occupe de 64".) Si l'un ou l'autre des trois fait une bêtise, les deux autres vont essayer naturellement de le couvrir pour que l'erreur ne soit pas si évidente. Ainsi, il n'est jamais superflu de vérifier si l'indicateur d'essais montre bel et bien le bon numéro et ce n'est pas là manifester un manque de confiance à l'endroit de l'indicateur d'essais, car certains marqueurs d'essais ne sont pas simples à manier. Cette recherche de cohésion a l'avantage de garder les deux chaînes et leur collègue indicateur d'essais en alerte toute la partie.

À la base, cette cohésion relève d'ailleurs de la stabilité de l'équipe en question. Lorsqu'une personne donne son nom pour être chaîne, les autres dans l'organisation sportive de l'école comptent sur cet individu. Si à cause d'un soudain caprice, un chaîne décide de ne pas se présenter à un match, c'est toute l'équipe qui est pénalisée puisqu'il faut trouver un remplaçant de toute urgence. Plus l'équipe des chaînes est stable, meilleur sera son rendement.

## III – DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

### AVANT LA PARTIE:

#### **Tenue vestimentaire -**

Les deux couleurs affichées par les officiels sont le blanc et le noir. Les chaînes ne sont pas tenus de porter ces deux couleurs, surtout lorsque la partie n'est pas télévisée. Il est cependant important que les chaînes soient faciles à repérer par l'arbitre. Est-il utile d'ajouter que les chaînes ne doivent en aucun cas porter les couleurs ou afficher le nom de l'une ou l'autre des deux équipes sur le terrain? La neutralité est invisible.

#### **Vêtements et température -**

Il est absolument nécessaire de se vêtir selon les conditions atmosphériques. Au début de la saison, lorsqu'il fait chaud, les chaînes sont exposés aux rayons du soleil pendant deux heures, il leur faut donc prévoir une bouteille d'eau et peut-être de la crème solaire si l'on a passé l'été devant son ordinateur. Par contre, vers la fin de la saison, il faut compter avec les pluies froides et la boue, donc des vêtements imperméables et de bonnes chaussures sont de mise. Sur ce point, il faut donner raison aux mères des chaînes qui sont souvent les premières à critiquer l'habillement de leurs fils.

#### **Ponctualité -**

Une partie de football n'est pas un cours, mais la ponctualité demeure tout de même essentielle comme dans toute autre activité humaine. Les officiels sur le terrain arrivent tôt pour discuter de la partie à venir. Ils voudront alors s'assurer que les chaînes sont sur la même longueur d'onde s'ils ont des directives à leur transmettre. Il peut arriver qu'un arbitre vous demande de vous présenter à la chambre des officiels avant la partie pour vous donner des directives ou des conseils.

### Vérification des outils -

Avant la partie, si le terrain comporte des lignes, les chaînes vont s'assurer que leur chaîne de distance est en bon état et mesure bien les dix verges réglementaires. S'ils réalisent alors que la chaîne n'est pas réglementaire selon les lignes du terrain, il est possible que les lignes ne soient pas tout à fait parallèles. Il faut immédiatement avvertir le premier juge de ligne. La partie sera tout de même jouée malgré la pièce défectueuse, puisque la même chaîne sert pour les deux équipes en présence. Après la partie, on avisera aussi le responsable de l'équipement qui procédera aux vérifications qui s'imposent. Peut-être que des chaînes moins vigilantes que vous se sont servis d'une chaîne défectueuse pendant des années sans jamais s'en rendre compte.

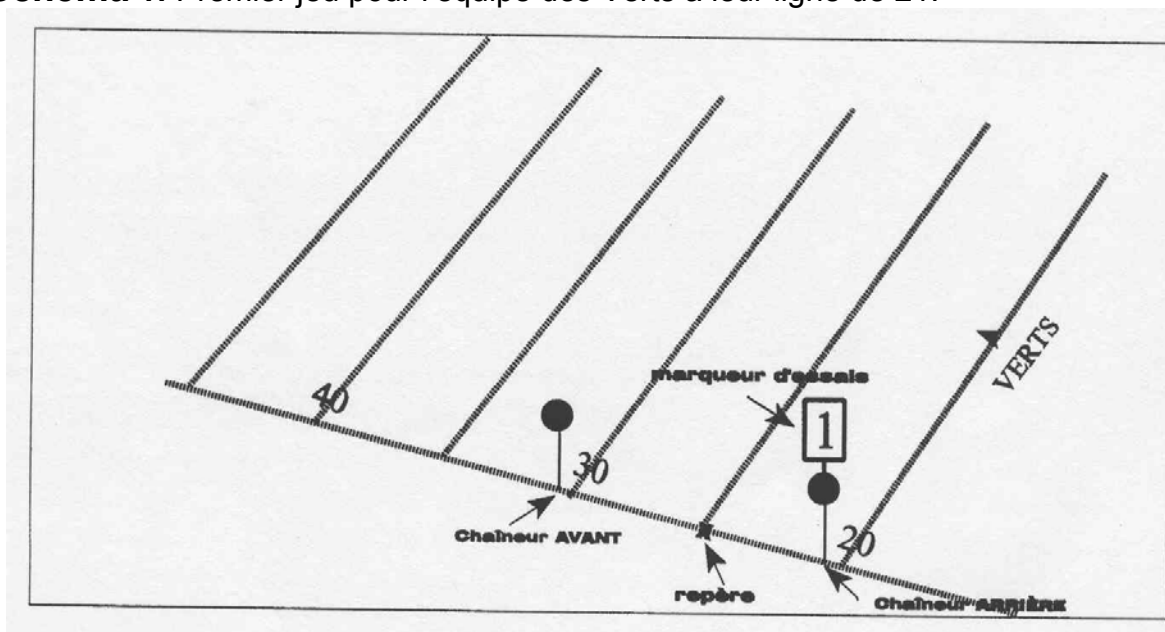
Pendant ce temps, l'indicateur d'essais, lui, profitera des dernières minutes avant la partie pour se familiariser avec le système de son marqueur d'essais. À première vue, ceci peut sembler superflu, mais plus tard dans la partie, il sera tellement facile de tourner les panneaux du mauvais côté sans s'en rendre compte et de montrer un 4ème essai, alors que les équipes en sont seulement au 2ème essai, et l'indicateur d'essais se sentira tellement ridicule dans une telle situation qu'il vaut mieux être prévoyant.

### PENDANT LA PARTIE :

#### Premier jeu -

Le botté d'envoi retourné, le jeu mort, l'indicateur d'essais place son marqueur d'essais vis-à-vis l'extrémité **AVANT** du ballon. Il doit être en dehors de l'aire de jeu, donc immédiatement sur la ligne de côté. Certains juges de ligne sont complaisants et indiquent avec le pied là où le marqueur d'essais devrait se trouver, mais lorsque le juge de ligne est trop occupé pour lui fournir cette aide, il faut que l'indicateur d'essais trouve un point de repère de l'autre côté du terrain pour se placer le plus exactement possible au point où se trouvera la ligne de mêlée. Le chaîneur **ARRIÈRE** se place directement derrière son collègue, le chaîneur **AVANT** s'en va dix verges plus loin, prenant bien soin que la chaîne soit parfaitement tendue. Le premier juge de ligne peut à ce moment choisir de déléguer à l'indicateur d'essais le soin de placer le repère (CLIP) sur la chaîne, vis-à-vis l'arrière de la ligne du terrain le plus près du chaîneur **ARRIÈRE** (the back of the back). Si c'est le cas, c'est l'indicateur d'essais qui prend la responsabilité temporaire de la position du repère sur la chaîne.

**Schéma 1:** Premier jeu pour l'équipe des Verts à leur ligne de 21.

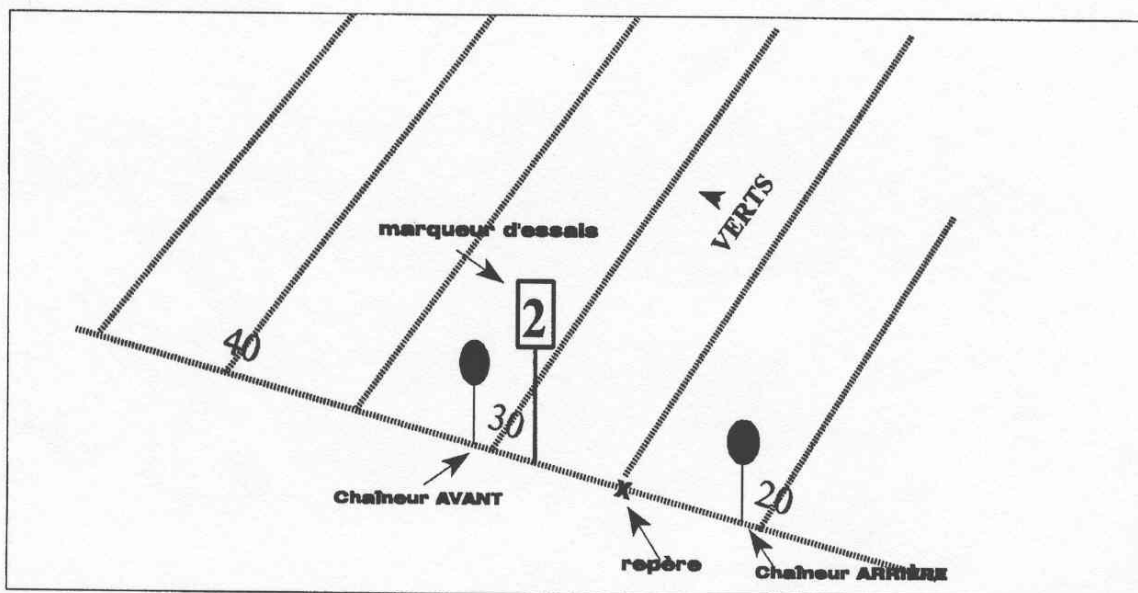


### Deuxième jeu -

Lorsque les équipes sont en mouvement à la reprise du jeu, les chaînes se concentrent sur les officiels qui peuvent indiquer une infraction, selon ce qui a été décrit plus haut. L'indicateur d'essais attend que le premier juge de ligne lui indique avec les doigts de la main qu'on va jouer le deuxième essai. Si l'indicateur d'essais est persuadé que le premier juge de ligne ne lui a pas indiqué le bon essai, il en discute avec ce dernier immédiatement.

L'indicateur d'essais montre le numéro en question sur le marqueur d'essais et va se placer vis-à-vis la nouvelle position du ballon, selon le gain ou la perte de terrain par l'équipe à l'attaque. Comme exemple, supposons que l'équipe A a gagné 7 verges par une course hors l'aile, voici comment les trois seront disposés:

### Schéma 2: Deuxième jeu et 3 verges à faire pour les Verts de leur ligne de 28.



### Sécurité -

Lors d'une course au sol, si le porteur du ballon se dirige vers les lignes de côté, il est essentiel que les chaînes pensent d'abord à leur sécurité: ce n'est pas le temps de mourir au combat. Le chaîneur qui est le plus immédiatement menacé laisse tomber son poteau parallèlement à la ligne de côté (pour éviter que les joueurs ne se blessent en tombant sur le bout du poteau) et s'empresse de courir en sens inverse du porteur du ballon se réfugier hors de danger. Pour les mêmes raisons de sécurité, si les chaînes croient que certains spectateurs sont trop près du jeu et présentent des risques de blessures (bicyclettes, poussettes avec bébés, gens assis par terre, etc.), ils font bien de prévenir le premier juge de ligne. S'il est du même avis, ce dernier se chargera d'avertir les fautifs, puisqu'il a l'autorité de le faire. Si les trois officiels mineurs sur la ligne de côté doivent abandonner leur positions et se mettre hors de danger, le repère va servir à remettre la chaîne à sa position originale exacte.

### Tentative de botté de placement -

Sur une tentative de placement de plus de 35 verges, il est plus important que jamais que les chaînes ne bougent pas avant d'avoir la confirmation que le botté est réussi, car si cette tentative est ratée, le ballon est remis au jeu à l'ancienne ligne de mêlée par l'équipe adverse.

### **Punition -**

Lorsqu'il y a un mouchoir sur le terrain, les chaînes attendent obligatoirement la décision de l'arbitre, à savoir si le ballon bouge dans un sens l'autre ou s'il y a simplement perte d'essai. Un petit truc: l'indicateur d'essais peut montrer à l'arbitre le collant qui marque sur la chaîne la distance de 5 verges. Sur une punition de hors-jeu, par exemple, cela aide le capitaine concerné à prendre la décision d'accepter ou de décliner la punition. L'indicateur d'essais regarde le juge de mêlée qui indique le nombre de verges et se déplace en même temps que lui vers la nouvelle ligne de mêlée.

### **Les signaux de l'arbitre -**

Il est utile que l'indicateur d'essais, plus que tout autre, comprenne bien les signaux de l'arbitre en ce qui concerne le numéro de l'essai à venir, lorsque l'officiel s'adresse aux deux instructeurs, il peut alors se préparer à changer son panneau et ne sera pas en retard lorsque le premier juge de ligne lui donnera l'autorisation de le faire. De même, il connaîtra la nature des infractions, ainsi que le nombre de verges accompagnant la pénalité. (Voir annexe)

### **Mesurage -**

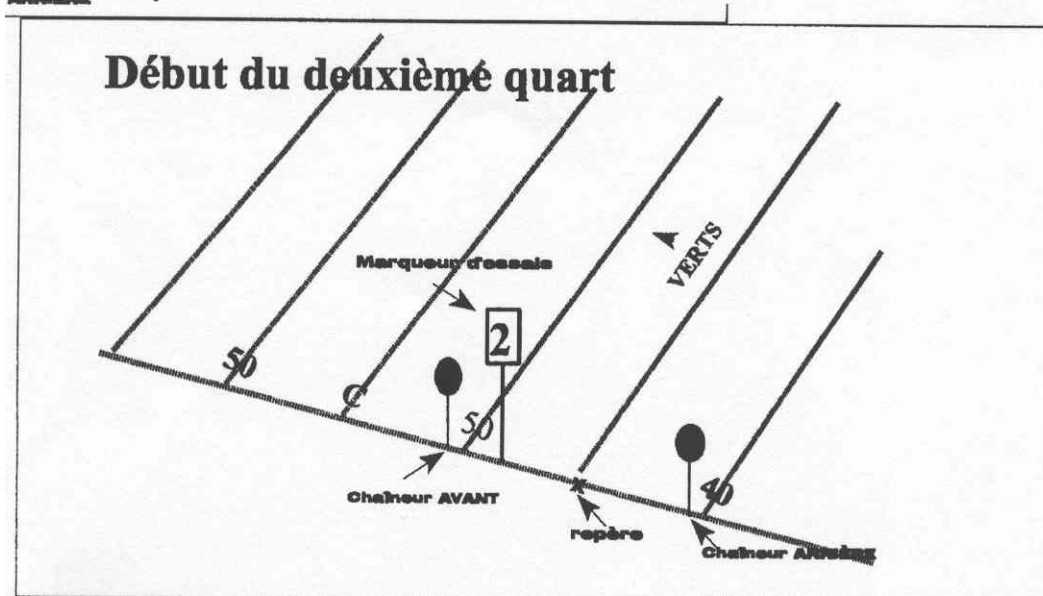
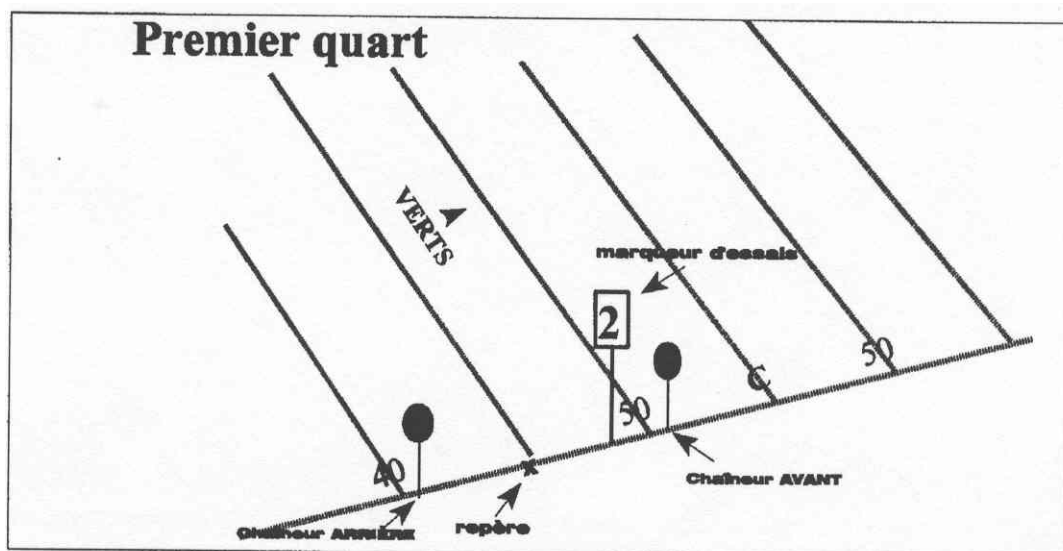
Lorsqu'un mesurage est requis, le rôle des chaînes devient primordial. Quand l'arbitre fait signe qu'il désire un mesurage (voir annexe), le premier juge de ligne vérifie si le repère est bien au bon endroit sur la chaîne, le place lui-même si le repère n'y est pas déjà, va placer son pied là où le poteau du chaîneur AVANT se trouve et donne aux deux chaînes l'autorisation d'aller sur le terrain rejoindre les autres officiels. Le chaîneur ARRIÈRE prend alors la chaîne près du repère, sans toutefois y toucher, car celui-ci doit demeurer visible à tous pendant tout le temps que dure la course des chaînes vers le ballon.

Dans l'intervalle, l'indicateur d'essais demeure à l'endroit où il était. Une fois le mesurage terminé, les chaînes reviennent sur la ligne de côté et montrent le résultat du mesurage. (Certains arbitres aiment bien l'opinion d'un chaîneur fiable avant de demander un mesurage. Le chaîneur AVANT se placera donc du côté de son poteau correspondant à la position où il croit être le ballon, s'il tient à manifester une quelconque opinion. Si ce n'est pas clair pour lui, il vaut mieux que le chaîneur s'abstienne et il se place alors directement derrière son poteau afin de présenter une bonne cible à l'arbitre).

### **Fins de quarts -**

À la fin des premier et troisième quarts, les deux équipes inversent les positions sur le terrain et les chaînes font de même. L'indicateur d'essais mémorise sur quelle ligne est placé le repère. Le premier juge de ligne prend la chaîne, fait pivoter les deux chaînes avant d'entreprendre la course vers la nouvelle position du repère à un point correspondant de l'autre côté. Le chaîneur ARRIÈRE demeure alors le chaîneur ARRIÈRE et reste vis-à-vis la même équipe offensive sur le terrain, mais la direction de la course sera inversée lorsque le ballon sera remis en jeu.

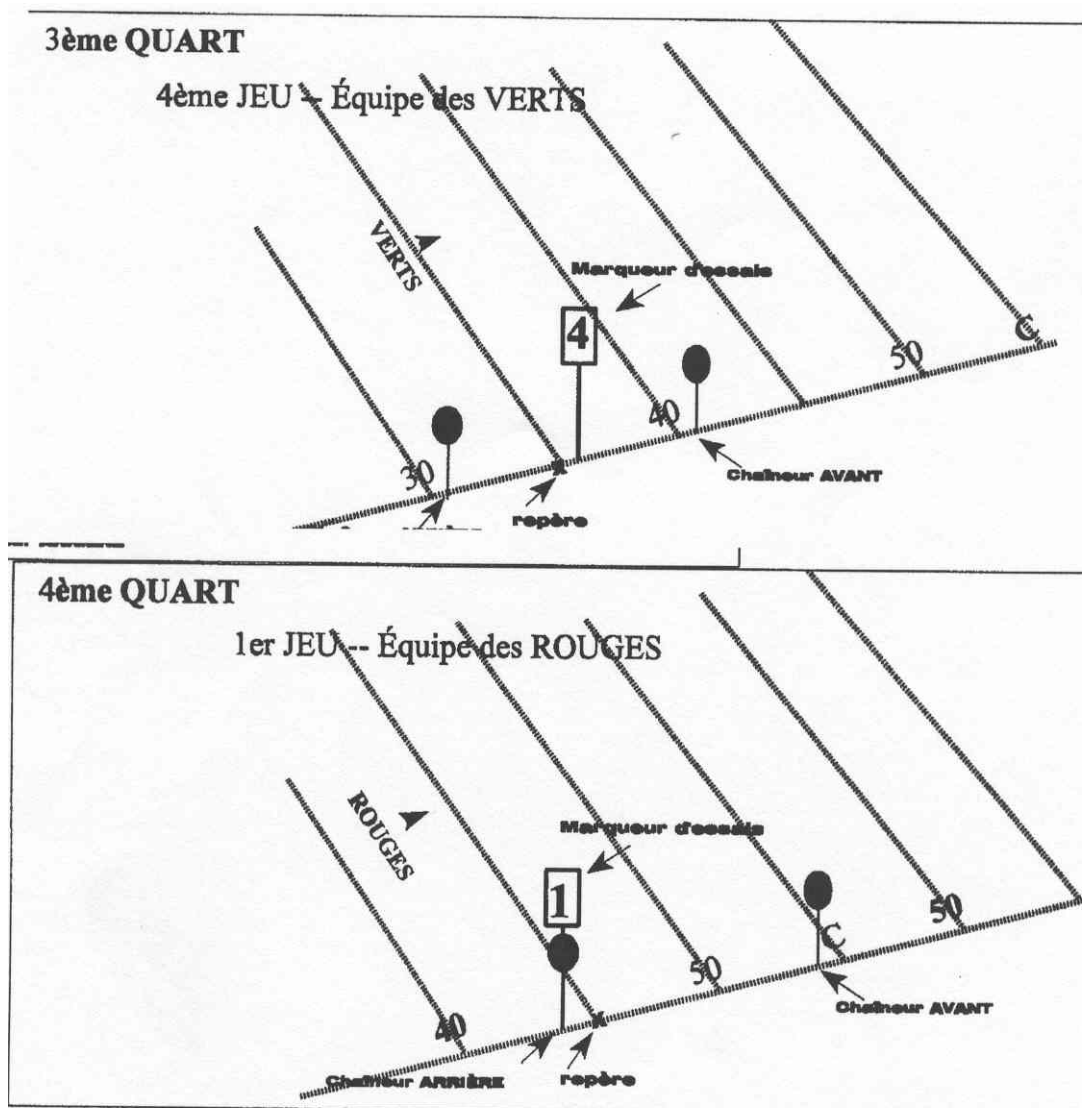
**Schéma 3:** Fin du premier quart : l'équipe des Verts à leur ligne de 48, 2 verges à franchir.



**Changement de possession -**

Ce que les chaînes doivent faire à la fin d'un quart est un peu plus complexe s'il y a eu un changement de possession sur le dernier jeu du quart (botté, interception, ballon échappé, etc.). Pour éviter bien des complications, il faut se fier alors au premier juge de ligne qui indiquera aux chaînes que le ballon sera transporté dans la même direction que précédemment après le pivot.

**Schéma 4:** Fin du troisième quart: l'équipe des VERTS effectue un botté de dégagement de 42 verges.



#### Éviter les surprises -

Il est bon de se préparer mentalement à cette opération de fin de quart avant qu'elle devienne nécessaire. Les chaîneurs se préviennent donc mutuellement que la fin du quart est imminente au tableau indicateur ou annoncée par le drapeau du chronométreur et qu'il ne reste que quelques secondes. Le premier juge de ligne va aussi généralement prévenir ses chaîneurs lorsqu'il s'agit du dernier jeu du quart.

### **Botté de dégagement -**

Si l'équipe à l'attaque ne peut franchir les dix verges nécessaires en trois tentatives, elle choisira probablement de remettre le ballon à l'équipe adverse au quatrième jeu en effectuant un botté de dégagement. Encore une fois, il faut que les chaînes soient bien patients avant de bouger car il se décerne beaucoup de punitions sur les bottés de dégagement et les chaînes sont presque toujours loin de l'action dans ces circonstances.

Si l'équipe adverse prend possession du ballon, les chaînes vont prendre position là où se trouve la nouvelle ligne de mêlée, le repère est inséré à sa nouvelle place sur la chaîne. Celui qui était le chaîne ARRIÈRE devient alors le chaîne AVANT pour la nouvelle série de jeux.

### **Touchés -**

Quand le chaîne AVANT doit se positionner dans la zone des buts, il n'est pas nécessaire de placer le repère.

Lorsqu'un touché est marqué, on procède au converti. L'indicateur d'essais devrait théoriquement se placer à la ligne d'engagement mais il est très rare que cela se fasse dans le football scolaire ou intercollégial. S'il y a 4 arbitres ou moins, ces derniers apprécient souvent que l'un des chaînes se place au fond de la zone des buts pour capter le ballon après le botté et le remettre aux arbitres. L'autre chaîne tient alors le poteau de son collègue.

## **APRÈS LA PARTIE:**

### **Remettre les outils en ordre -**

Les chaînes enroulent la chaîne autour des deux poteaux puisque les chaînes qui vont travailler lors de la prochaine partie ainsi que le responsable de l'équipement vont sûrement apprécier qu'on leur facilite les choses.

### **Esprit sportif -**

Tous les officiels se serrent la main dans un geste de solidarité et d'appréciation des autres membres de l'équipe.

### **Remarques des officiels -**

Les chaînes apprécient à ce moment que les officiels sur le terrain leur fassent les remarques appropriées car, au niveau amateur, ces officiels se doivent d'être des éducateurs responsables d'individus avant de se voir simplement en charge du bon déroulement d'un jeu. Les jeunes en présence ne sont pas des professionnels, mais des humains qui sont en train d'apprendre à jouer un jeu fort complexe. Or, il n'est jamais facile pour quelqu'un de s'améliorer lorsque les gens en position d'autorité sont avares de commentaires sur ce qu'il fait. Une erreur commise à un moment ou l'autre de la partie devrait généralement être considérée comme un détail: la plupart du temps, le chaîne réalise lui-même qu'il a fait une bêtise et il n'a pas toujours besoin qu'on tourne le fer dans la plaie dans la suite. Ce qui est plus important cependant, ce sont les mêmes erreurs commises à répétition, quart après quart, partie après partie. Si ces fautes sont répétées, cela veut fort probablement dire que les chaînes les font sans s'en rendre compte et ils risquent alors de continuer à les faire pendant des années si on les laisse dans l'ignorance. Les officiels sur le terrain ont un important rôle à jouer à ce niveau-là.

## **EN RÉSUMÉ :**

### **AVANT LA PARTIE**

- s'habiller convenablement ;
- être ponctuel ;
- vérifier l'équipement (chaîne, marqueur d'essais, ...)

### **PENDANT LA PARTIE**

- quand il y a un premier jeu, aligner le marqueur d'essais et le poteau arrière avec l'avant du ballon ;
- s'assurer que la chaîne est bien tendue ;
- attendre le signal du premier juge de ligne pour se déplacer ou changer le marqueur d'essais ;
- toujours être concentré sur la partie et attentif aux signaux des arbitres.

### **APRÈS LA PARTIE**

- remettre les outils en ordre;
- saluer cordialement tous les arbitres de la partie;
- écouter attentivement les remarques que les officiels de la partie pourraient être appelés à faire sur le travail des chaîneurs.

## **CONCLUSION:**

Rappelez-vous que les deux équipes, les arbitres et les partisans comptent sur vous pour que la partie se déroule sans anicroche. Ne les décevez pas !!!

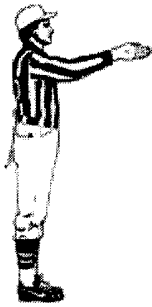
La fonction de chaîneur est le premier échelon idéal dans l'apprentissage d'une carrière possible d'arbitre à l'intérieur d'un sport qui prend de l'ampleur au Québec et qui va continuer à grandir. Même si vos ambitions sont plus humbles que d'aller officier au match de la Coupe Grey, le travail de chaîneur vous garde en contact avec le sport en question.

Enfin, l'aspect plein air de l'activité n'est pas non plus à négliger: c'est plaisant d'avoir l'initiative d'aller à l'extérieur au lieu de se faire dire par son père ou sa mère d'aller jouer dehors au lieu d'errer dans la maison.

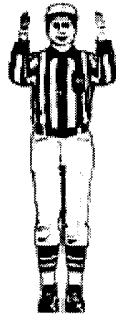
## ANNEXE

### Quelques signaux d'arbitres importants pour les chaînesurs

(Notamment pour ne pas se déplacer avant le temps requis)



Premier essai



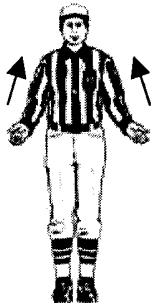
Deuxième essai



Troisième essai



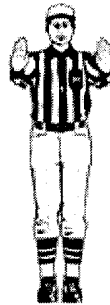
Quatrième essai



Mesurage



Passe incomplète



Obstruction



Hors-jeu



Retenu



Simple



Touché



Touché de sûreté