RUGBY

Aide à la formation jeunes officiels

UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

Romain LEQUEFFRINEC
Gilles LE HÉRISSÉ
Odile SOREL
Jean-Baptiste LEPUISSANT
Rémi BOURGES
Sylvie POUILLET

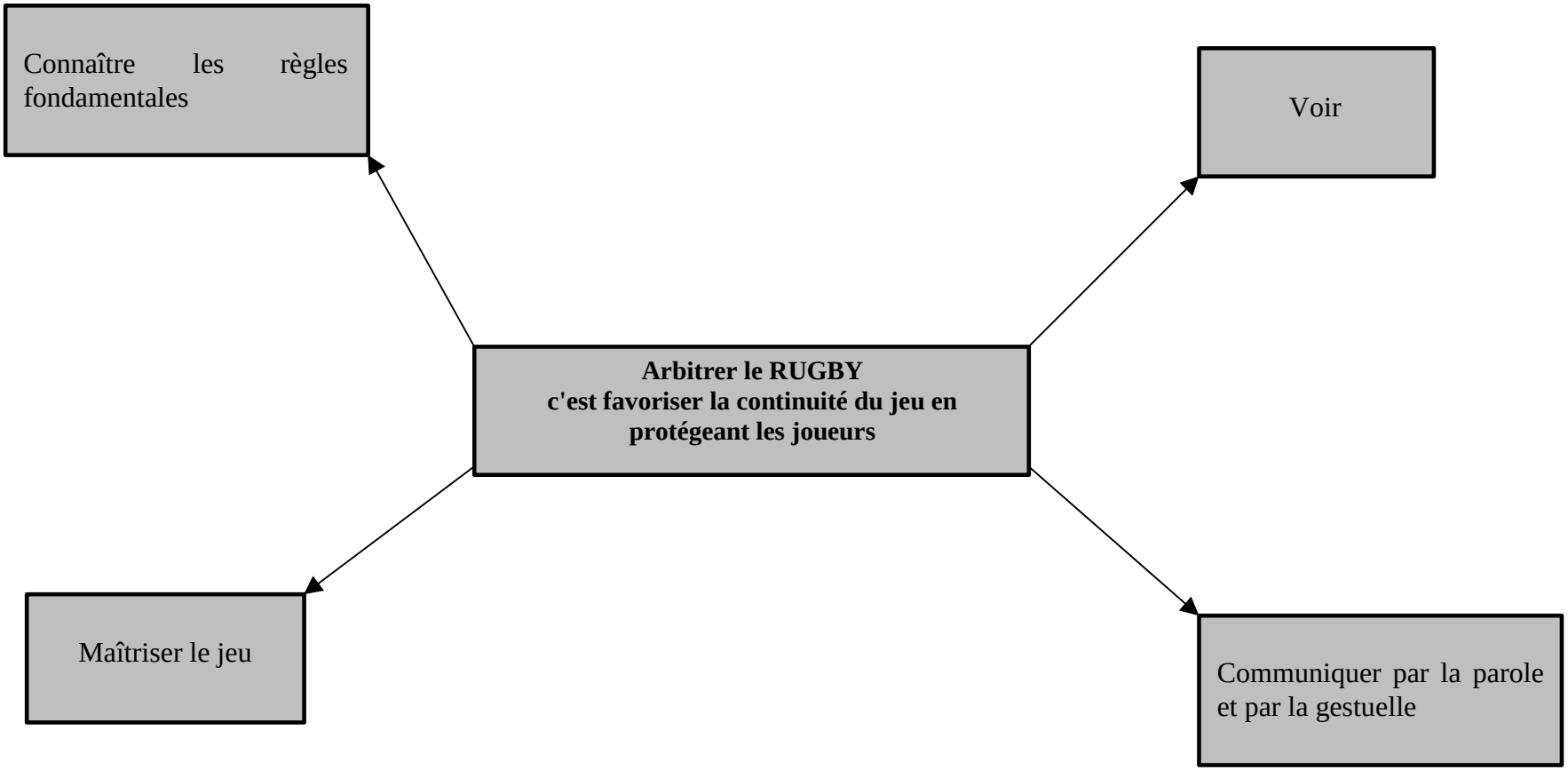
JANVIER 2014

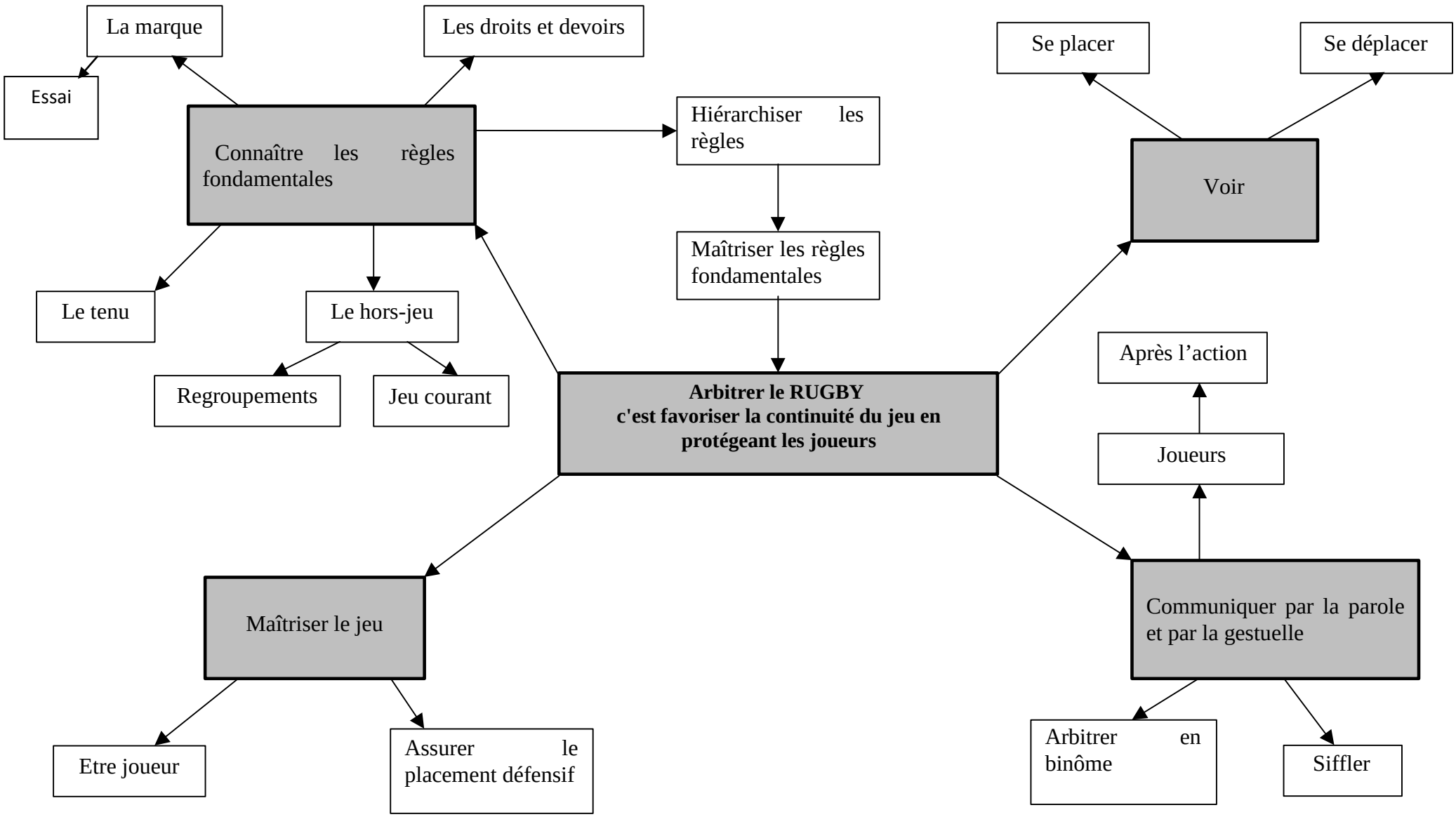
Présentation

Dans le cadre de la formation de formateur de jeunes officiels en rugby, l'UNSS régional commande aux membres de la CMR la réécriture et la formalisation du document réalisé par Romain LEQUEFFRINEC en 2002.

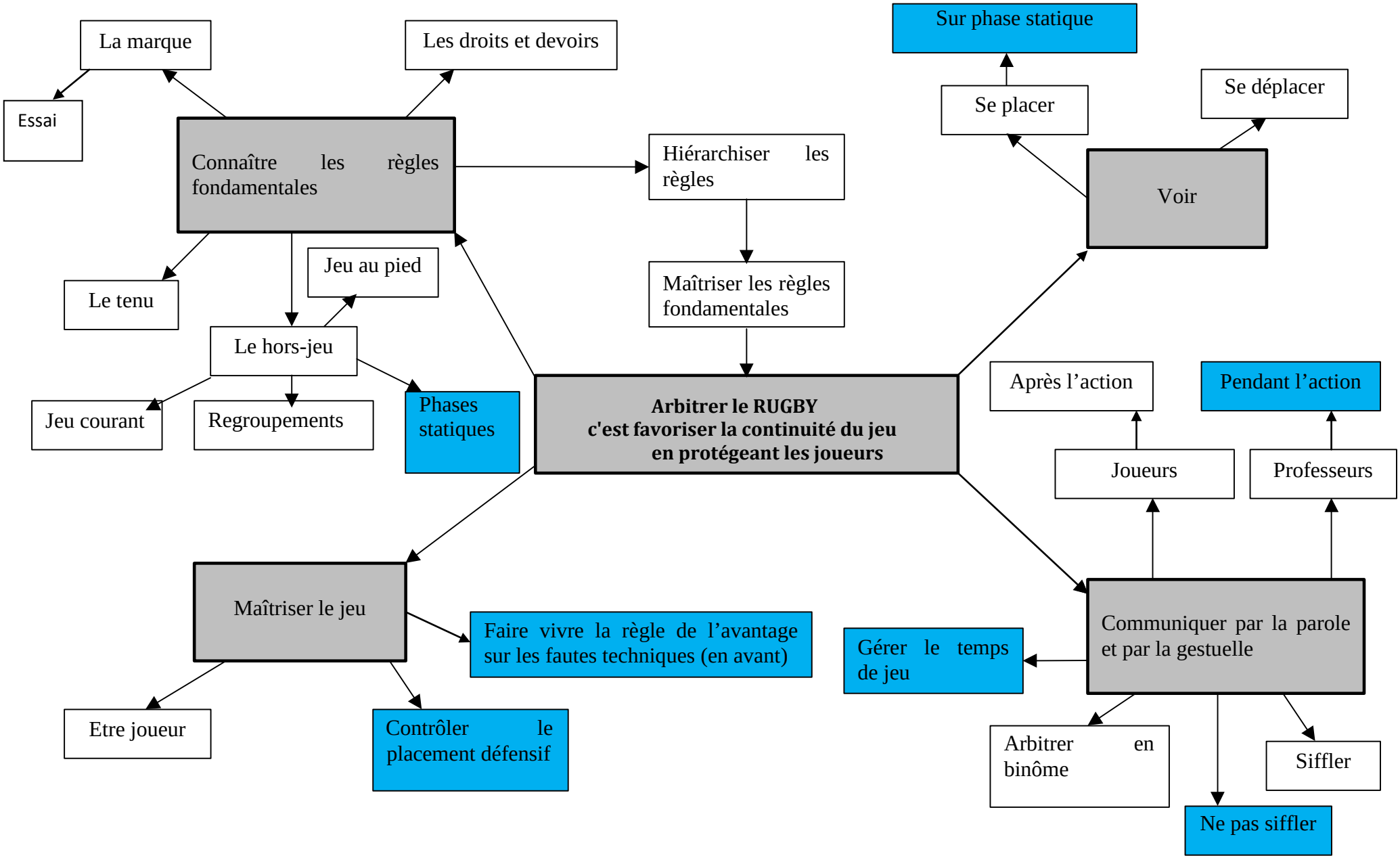
Romain LEQUEFFRINEC
Gilles LE HERISSE
Jean-Baptiste LEPUISSANT
Sylvie POUILLET
Odile SOREL
Rémi BOURGES

Professeurs d'EPS
Académie de Caen

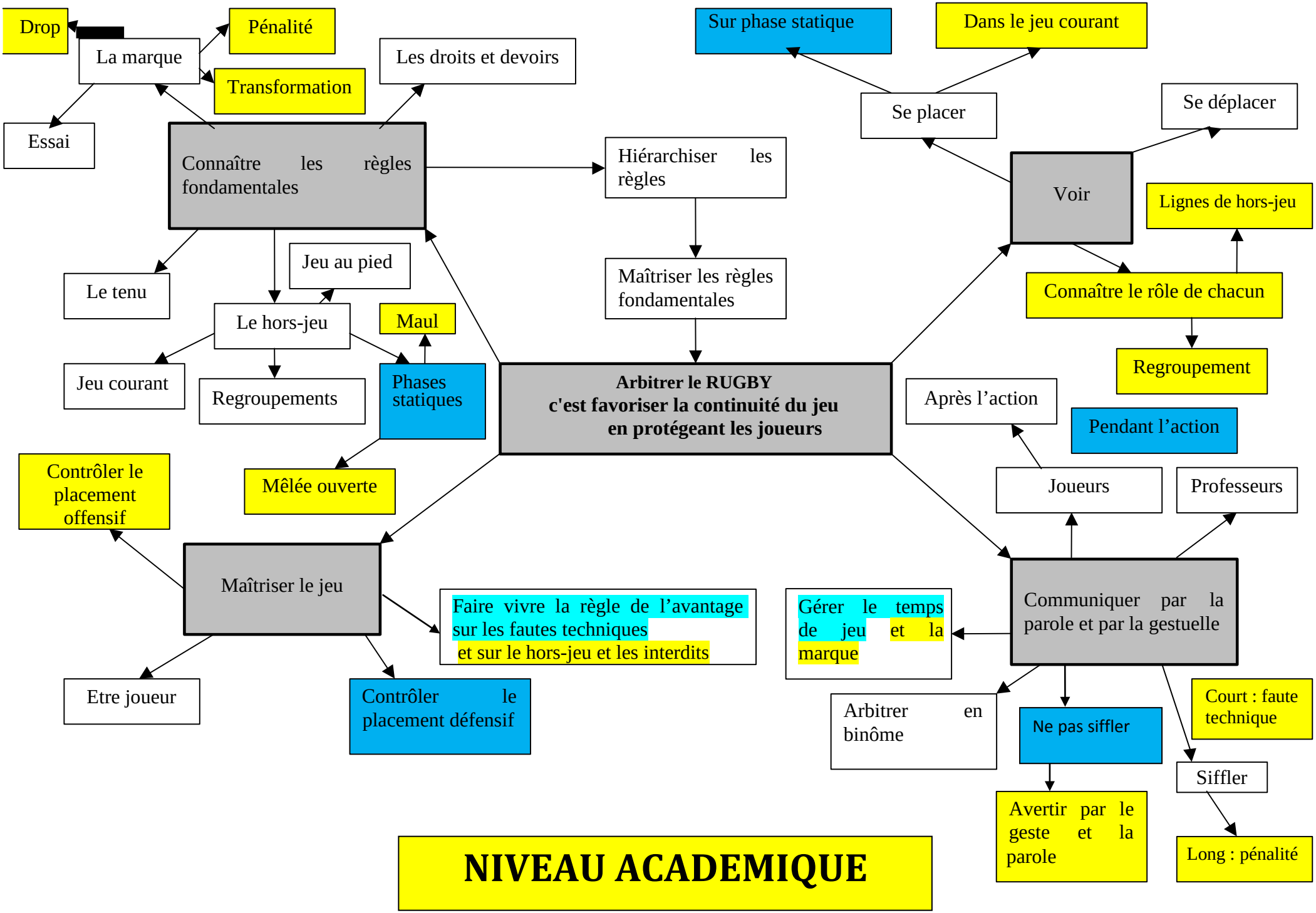

Connaître les règles fondamentales
Voir
Arbitrer le RUGBY
c'est favoriser la continuité du jeu en protégeant les joueurs
Maîtriser le jeu
Communiquer par la parole et par la gestuelle



NIVEAU DISTRICT



NIVEAU DEPARTEMENTAL


Drop
La marque
Pénalité
Transformation
Essai
Les droits et devoirs
Connaître les règles fondamentales
Hiérarchiser les règles
Maîtriser les règles fondamentales
Le tenu
Jeu au pied
Le hors-jeu
Maul
Jeu courant
Regroupements
Phases statiques
Mêlée ouverte
Arbitrer le RUGBY
c'est favoriser la continuité du jeu
en protégeant les joueurs
Sur phase statique
Dans le jeu courant
Se placer
Se déplacer
Voir
Lignes de hors-jeu
Connaître le rôle de chacun
Regroupement
Après l'action
Pendant l'action
Joueurs
Professeurs
Contrôler le placement offensif
Maîtriser le jeu
Faire vivre la règle de l'avantage sur les fautes techniques et sur le hors-jeu et les interdits
Gérer le temps de jeu et la marque
Communiquer par la parole et par la gestuelle
Etre joueur
Contrôler le placement défensif
Arbitrer en binôme
Ne pas siffler
Court : faute technique
Siffler
Avertir par le geste et la parole
Long : pénalité
NIVEAU ACADEMIQUE

Arbitrage Rugby UNSS
Benjamins à 7

Nombre de joueurs : 7 (minimum 6, maximum 12)
Taille du ballon : 4
Temps de jeu : 55 minutes en tournoi

Les Règles Fondamentales :

La marque : (l'essai)

Siffler une fois
A l'endroit où il est marqué
Faire le geste

Validation :

Un essai est marqué en effectuant, en premier un touché à terre dans l'en-but ou sur la ligne de but adverse.

Le joueur porteur du ballon, l'aplatit au sol avec sa main ou ses mains en exerçant sur lui une pression de haut en bas
ou le ballon est au sol dans l'en-but et un joueur de l'équipe attaquante l'aplatit avec sa main ou ses mains, ou plonge sur le ballon de telle sorte que celui-ci soit entre le sol et la partie avant de son corps située entre son cou et ses hanches (le dos ne compte pas)
ou le porteur du ballon est plaqué prés de la ligne de but, et, sans ramper au sol, dans le mouvement, fait un touché à terre.

Accorder un essai

Engagement :

- au milieu du terrain par l'équipe qui à encaissé l'essai en coup de pied tombé
- l'équipe adverse est située à 5 mètres
- siffler dès que les joueurs sont placés (attaquants et défenseurs)
- le jeu reprend lorsqu'un attaquant a touché volontairement la balle avec son pied (type coup de pied franc ou coup de pied de pénalité).

Les droits et devoirs :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Tout joueur peut :
- porter le ballon, passer le ballon, charger ses adversaires.
- s'opposer à la progression de l'adversaire et le **plaquer au niveau de la ceinture ou plus bas.**

Tout joueur ne peut pas :
- faire obstruction, manquer de loyauté, être incorrect, jouer dangereusement, avoir un comportement anti-sportif, faire justice lui-même, commettre des fautes répétées.
- plaquer dans un regroupement ou le faire écrouler.

Sanctions :

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Le joueur fautif peut être exclu :
- Temporairement (blanc) faute technique
- Temporairement (jaune)énervement
- Temporairement (rouge), brutalité, insulte

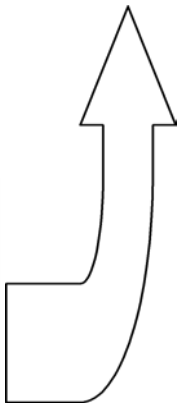
Un essai de pénalité peut être accordé si sans la faute d'anti-jeu commise, il aurait été marqué.

Coup de pied de pénalité

Plaquage haut

Obstructions

Ecrouler un regroupement



Le jeu au sol (ou tenu) :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Il y a **plaquage** lorsqu'un porteur du ballon est tenu par un ou plusieurs adversaires de telle sorte que, pendant qu'il est ainsi tenu, il est mis au sol ou que le ballon vient en contact avec le sol.
Un joueur est au sol, s'il a un genou au sol, ou les deux, ou est assis, ou est en contact avec un joueur au sol.

Les obligations :

Le **plaqué** doit immédiatement **passer**, **lâche**r ou **placer** le ballon au sol (pas en avant) puis se relever et s'éloigner du ballon.
NB : *Un essai peut être marqué si le joueur porteur du ballon pénètre sur sa lancée dans l'en-but adverse et aplatit même s'il est plaqué.*

Le **plaqueur** doit immédiatement **relâcher** le joueur plaqué et **se relever** ou **s'éloigner** du joueur plaqué et du ballon.
Les autres joueurs peuvent lutter pour le ballon à condition qu'ils soient sur leurs pieds et qu'ils arrivent de leur camp.

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Coup de pied de pénalité

Tomber sur des joueurs au sol

Garder le ballon au sol

Le Hors-jeu :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Dans les regroupement,
les cas de Hors-jeu sont les suivants :
- le joueur **ne vient pas se lier par son camp**
- le joueur non-porteur participant au regroupement (pas de contact avec la balle) se retrouve **dans le camp adverse** et **continu son action** (ne se détache pas pour se replier).
- le joueur est **en avant de la ligne de hors-jeu** qui passe par les pieds du partenaire participant au regroupement le plus en arrière (un joueur participe à un regroupement s'il est lié avec le bras et l'épaule à un partenaire ou un adversaire).

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres).

Coup de pied de pénalité

Hors-jeu des non participants

Coup de pied de pénalité

En dehors des regroupements,
il y a hors-jeu si :
- je passe la balle à un partenaire situé devant moi (passe en-avant).

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Il n'y a **pas de jeu au pied** en benjamins, donc il n'y **pas de hors-jeu** sur jeu au pied (si un élève joue au pied volontairement ou involontairement une pénalité est accordée à l'équipe adverse à l'endroit de la faute).

NB : *Si je perds le contrôle de la balle et qu'elle touche le sol, un partenaire ou un adversaire situé devant moi, je fais également un en-avant (personne n'est hors-jeu mais un coup de pied de pénalité est accordé à l'équipe adverse à l'endroit de la faute).*

En Avant

La mise en jeu :

Au début de chaque mi-temps
Coupe de pied tombé (drop) qui doit faire 5 mètres
Adversaire à 5 mètres

S'il y a touche d'en-but → Coup de pied de pénalité au centre du terrain pour l'équipe adverse

Les remises en jeu :

Indiquer verbalement la sortie (siffler si nécessaire pour rappeler les joueurs)
Marquer le lieu de la remise
Pas de coup de sifflet pour la reprise du jeu

Lors des sorties en touche de jeu (ou d'en-but), la remise en jeu à lieu à 5 mètres de la ligne de touche (et à 5 mètres de l'en-but),
- les défenseurs se mettent à 5 mètres (les faire reculer si nécessaire),
- le jeu reprend lorsqu'un attaquant a touché volontairement la balle avec son pied (type coup de pied franc ou coup de pied de pénalité).

Si le ballon est injouable (15''), le jeu reprend par une pénalité pour l'équipe, qui ne possédait pas la balle à la création du maul, qui avançait lors de la mêlée ouverte.

Les sanctions sportives :

La Pénalité :

Siffler une fois
Indiquer le lieu de la faute
Faire le geste

Coup de pied de pénalité

L'arbitre se met de dos par rapport à l'équipe fautive quand il fait le geste.
La faute se joue généralement **à l'endroit où elle a été commise** mais toujours **à 5 mètres des lignes de touche et d'en-but**.
L'arbitre fait reculer les défenseurs à 5 mètres du lieu de remise en jeu.
Le jeu reprend quand un attaquant touche volontairement la balle avec son pied (coup de pied de pénalité, pas de coup de sifflet).

Les sanctions disciplinaires :

Avertissement, Carton Jaune pour énervement, jeu dangereux (5' d'exclusion avec remplacement obligatoire), Carton Rouge pour jeu dangereux manifeste, insulte à l'arbitre (exclusion du tournoi).

Les sanctions disciplinaires sont gérées par le superviseur adulte.

Placement et déplacement

PLACEMENT : en doublette, répartition sur demi-terrain divisé en longueur.
Les arbitres se font face dos à la touche.
DEPLACEMENT : Se déplacer pour être au plus près du ballon

La communication :

Les arbitres sont responsables de l'arrêt et de la reprise du jeu
Les adultes sont responsables du temps de jeu et du décompte des points

L'arbitre doit siffler :

- à chaque début de match ou de mi-temps
- pour arrêter le jeu quand une faute est commise
- fort pour arrêter le jeu et que le combat s'arrête

L'arbitre ne doit pas siffler :

- lors des remises en jeu après essai, des coups de pied de renvoi, à la touche, en mêlée, sur les coups de pied-franc ou de pénalité

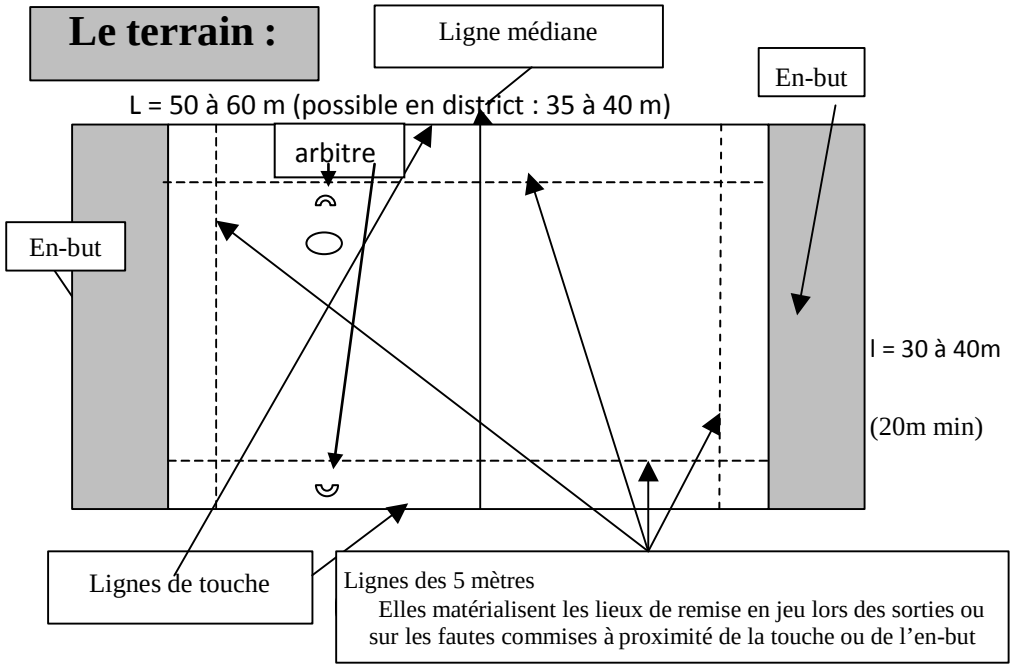
L'arbitre doit parler et prévenir :

- pour renforcer la sécurité (notamment dans le jeu au sol)
- pour permettre au jeu de se dérouler avec ***le plus de continuité possible***

L'arbitre doit faire les gestes appropriés :

- pour les joueurs qui ne l'auraient pas entendu
- pour les spectateurs

Le terrain :



Arbitrage UNSS Minimes/Cadets à 7

Nombre de joueurs : 7 (minimum 6, maximum 12)
Taille du ballon : 4 (Minimes et cadettes), 5 (Cadets)
Temps de jeu : 60 min (Minimes) 70 min (Cadets) en Tournoi

Les Règles Fondamentales :

Presque toutes les règles du niveau benjamin restent valables, mais les remises en jeu se différencient (touche ou mêlée ou pénalité) selon l'action de jeu, et le jeu au pied apparaît.

La marque : (l'essai)

Siffler une fois à l'endroit où il est marqué
Faire le geste

Validation :

Un essai est marqué en effectuant, en premier un touché à terre dans l'en-but ou sur la ligne de but adverse.

Le joueur porteur du ballon, l'aplatit au sol avec sa main ou ses mains en exerçant sur lui une pression de haut en bas.
ou le ballon est au sol dans l'en-but et un joueur de l'équipe attaquante l'aplatit avec sa main ou ses mains, ou plonge sur le ballon de telle sorte que celui-ci soit entre le sol et la partie avant de son corps située entre son cou et ses hanches (le dos ne compte pas).
ou le porteur du ballon est plaqué prés de la ligne de but, et, sans ramper au sol, dans le mouvement, fait un touché à terre.
Il n'y a pas essai si :
- le porteur pose un appui sur la ligne de touche ou de touche d'en-but avant d'aplatir.
- le porteur lâche la balle devant lui puis aplatit

Accorder un essai

Engagement :

- au milieu du terrain par l'équipe qui encaisse l'essai,
- l'équipe adverse est située à 5 mètres.
- siffler dès que les joueurs sont placés (attaquants et défenseurs).
- par un coup de pied tombé (drop) qui doit faire 5 mètres.

Les droits et devoirs :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Tout joueur peut :
- porter le ballon, passer le ballon, charger ses adversaires.
- s'opposer à la progression de l'adversaire et le **plaquer au niveau de la ceinture ou plus bas.**

Tout joueur ne peut pas :
- faire obstruction, manquer de loyauté, être incorrect, jouer dangereusement, avoir un comportement antisportif, faire justice lui-même, commettre des fautes répétées.

Sanctions :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Le joueur fautif peut être exclu :
- Temporairement (blanc) faute technique
- Temporairement (jaune) énervement
- Temporairement (rouge), brutalité, insulte

NB : *Un essai de pénalité peut être accordé si sans la faute d'anti-jeu commise, il aurait été marqué*

Coup de pied de pénalité

Plaquage haut

Obstructions

Ecrouler un regroupement

Le jeu au sol (ou tenu) :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Il y a **plaquage** lorsqu'un porteur du ballon est tenu par un ou plusieurs adversaires de telle sorte que, pendant qu'il est ainsi tenu, il est mis au sol ou que le ballon vient en contact avec le sol.
Un joueur est au sol, s'il a un genou au sol, ou les deux, ou est assis, ou est en contact avec un joueur au sol.

Les obligations :
Le **plaqué** doit immédiatement **passer**, **lâche**r ou **placer** le ballon au sol (pas en avant) puis se relever et s'éloigner du ballon.

Le **plaqueur** doit immédiatement **relâcher** le joueur plaqué et **se relever** ou **s'éloigner** du joueur plaqué et du ballon.
Les autres joueurs peuvent lutter pour le ballon à condition qu'ils soient sur leurs pieds et qu'ils arrivent de leur camp.

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Coup de pied de pénalité

Tomber sur des joueurs au sol

Garder le ballon au sol

Ballon garde au sol.

Le Hors-jeu :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Dans les regroupement,
les cas de Hors-jeu sont les suivants :
- le joueur **ne vient pas se lier par son camp**
- le joueur non-porteur participant au regroupement (pas de contact avec la balle) se retrouve **dans le camp adverse** et **continue son action** (ne se détache pas pour se replier).
- le joueur est **en avant de la ligne de hors-jeu** qui passe par les pieds du partenaire participant au regroupement le plus en arrière (un joueur participe à un regroupement s'il est lié avec le bras et l'épaule à un partenaire ou un adversaire).

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Coup de pied de pénalité

Passe en avant

Hors-jeu des non participants

En dehors des regroupements,
il y a hors-jeu si :
- Je passe la balle à un partenaire situé devant moi (passe en-avant, mon partenaire est hors-jeu).
NB : *Si je perds le contrôle de la balle et qu'elle touche le sol, un partenaire ou un adversaire situé devant moi, je fais également un en-avant (personne n'est hors-jeu mais une mêlée est accordée à l'équipe adverse à l'endroit de la faute).*

La sanction :
mêlée pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

- Je suis devant un partenaire qui botte au pied et :
je récupère la balle
je ne fais pas action de repli
je défends sur un adversaire

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

En avant

Coup de pied de pénalité

Coup de pied de pénalité.

Mêlée ordonnée

Les Règles Complémentaires :

La touche:

Indiquer verbalement la sortie (siffler si nécessaire pour rappeler les joueurs)
Marquer le lieu de la remise
Pas de coup de sifflet pour la reprise du jeu

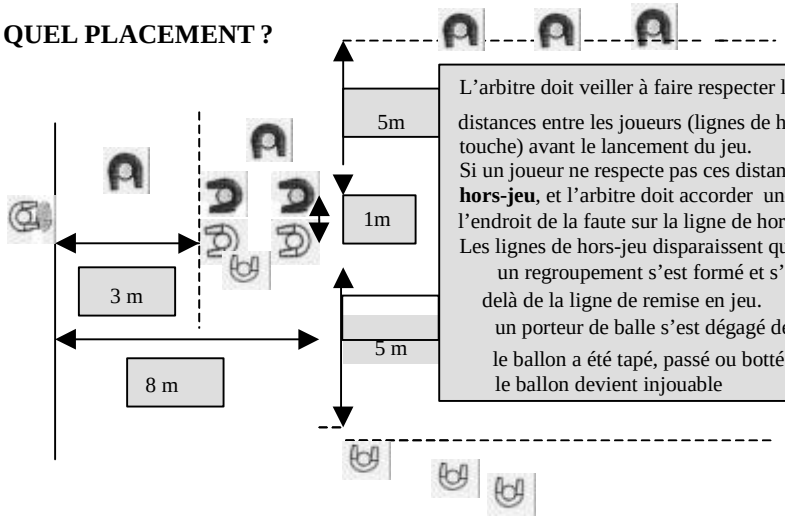
QUAND ? Lorsque le ballon sort de l'air de jeu
Lorsque le porteur de balle sort du terrain (la ligne de touche n'appartient pas au terrain).

OU ? à l'endroit de la sortie si le joueur est porteur de la balle,
à l'endroit de la sortie si le joueur tape directement en touche depuis son en-but (sans y rentrer pour taper).
à l'endroit
à l'endroit de la sortie si le ballon est tapé de n'importe quel endroit du terrain et rebondit dans le terrain avant de sortir

MAIS PAS A MOINS DE 5 METRES DE L'EN-BUT

QUI ? un lanceur
un relayeur
deux sauteurs (minimum et maximum)

QUEL PLACEMENT ?



L'arbitre doit veiller à faire respecter les différentes distances entre les joueurs (lignes de hors-jeu de la touche) avant le lancement du jeu.
Si un joueur ne respecte pas ces distances il est **hors-jeu**, et l'arbitre doit accorder une pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.
Les lignes de hors-jeu disparaissent quand :
un regroupement s'est formé et s'est déplacé au delà de la ligne de remise en jeu.
un porteur de balle s'est dégagé de l'alignement
le ballon a été tapé, passé ou botté
le ballon devient injouable

COMMENT ? Le ballon est lancé dans le couloir des 1 mètre par le lanceur

Il est interdit de lever un joueur en touche

NB : *Si le lancer n'est pas droit ou qu'il ne fait pas 3 mètres, l'arbitre propose à l'équipe en défense une mêlée aux 5 mètres avec l'introduction ou de refaire la touche avec le lancer.*

La mêlée :

Siffler
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste

Veiller à faire respecter les commandements

QUAND ?

Si un joueur fait un en-avant (passe en avant ou perte de contrôle du ballon) et que l'équipe adverse n'en tire pas avantage.
Si le ballon est injouable dans un maul.
Si le ballon est injouable dans une mêlée ouverte.
Si l'équipe non fautive en touche demande une mêlée.

OU ? A l'endroit de la faute sur l'en-avant
Au 5 mètres sur la touche
A l'endroit où le ballon devient injouable

MAIS PAS A MOINS DE 5 METRES DE L'EN-BUT OU DE LA TOUCHE

POUR QUI ?

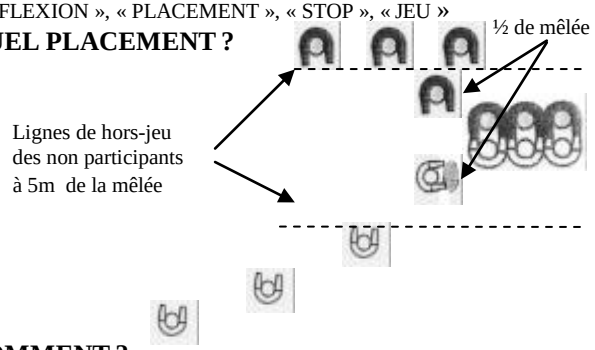
L'équipe non fautive sur en-avant et touche.
L'équipe qui n'était pas en possession de la balle à la formation du maul.
L'équipe qui progressait au coup de sifflet sur mêlée ouverte.

Mêlée ordonnée

QUELS COMMANDEMENTS ?

« FLEXION », « PLACEMENT », « STOP », « JEU »

QUEL PLACEMENT ?



L'arbitre doit veiller à faire respecter les différentes distances entre les joueurs (lignes de hors-jeu de la mêlée 5 m) avant le lancement du jeu.
Si un joueur ne respecte pas ces distances il est **hors-jeu**, et l'arbitre doit accorder une pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.
Les lignes de hors-jeu disparaissent quand :
le ½ de mêlée sort le ballon

COMMENT ?

Le ballon est lancé sur le sol entre les joueurs par le ½ de mêlée

Le ballon est gagné par l'équipe qui introduit et il n'y a pas de poussée

Le ½de mêlée de l'équipe adverse doit venir du côté de son vis-à-vis au départ de la mêlée, en aucun cas il ne suit pas la progression sinon il est hors-jeu.

NB : *Si un joueur ne respecte pas les commandements, l'arbitre accorde un coup de pied franc à l'équipe adverse.*
Si le ballon n'est pas talonné, l'arbitre fait refaire la mêlée.

La mise en jeu :

Au début de chaque mi-temps
Coupe de pied placé qui doit faire 5m
Adversaire à 5m

S'il y a touche direct ou d'en-but, si le ballon ne fait pas 5 mètres ou si les partenaires partent avant le coup de pied → Coup de pied franc au centre du terrain pour l'équipe adverse.

Les remises en jeu :

Indiquer verbalement la sortie (siffler si nécessaire pour rappeler les joueurs)
Marquer le lieu de la remise
Pas de coup de sifflet pour la reprise du jeu

Lors des sorties en touche de jeu, le jeu reprend sur une touche.
Lors des sorties en touches d'en-but, le jeu reprend sur :
une mêlée au point de départ sur un coup de pied adverse
un renvoi (coup de pied tombé qui doit franchir la ligne, partenaires derrières le botteur et rebond dans le terrain) aux 5 mètres si le porteur est un attaquant ou un défenseur qui a pris la balle dans son en-but.
une mêlée à 5 mètres si le porteur est un défenseur qui est entré dans son en-but
Lors des touchés en-but, le jeu reprend sur :
un renvoi (coup de pied tombé=drop) aux 5 mètres si le ballon est mis dans l'en-but par l'attaque.

une mêlée à 5 mètres pour l'attaque si le ballon est mis dans l'en-but par la défense.

Lors d'un arrêt de volée dans les 5 mètres défendant :
coup de pied franc à l'endroit de l'arrêt de volée
Lorsque le ballon est injouable (15'') l'arbitre doit siffler:
le jeu reprend par une mêlée

La règle de l'avantage :

L'arbitre ne doit pas siffler immédiatement les fautes de jeu (en-avant, passe en avant, hors-jeu) afin de laisser l'avantage à l'équipe non fautive :
si l'avantage profite à l'équipe non fautive (gain de terrain+possession de la balle) il laissera le jeu se poursuivre.
si l'avantage ne profite pas à l'équipe non fautive il reviendra à la faute initiale et accordera une mêlée ou une pénalité selon les cas.
Sur les fautes d'anti-jeu l'arbitre doit siffler immédiatement et sanctionner.

Les sanctions sportives :

La Pénalité :

Siffler une fois
Indiquer le lieu de la faute
Faire le geste

L'arbitre se met de dos par rapport à l'équipe fautive quand il fait le geste.
La faute se joue généralement **à l'endroit où elle a été commise** mais toujours **à 5 mètres des lignes de touche et d'en-but**.
L'arbitre fait reculer les défenseurs à 5 mètres du lieu de remise en jeu.
Le jeu reprend lorsqu'un attaquant a touché volontairement la balle avec son pied (coup de pied de pénalité, il n'y a pas de coup de sifflet) soit pour lui même soit pour botter en touche.

Coup de pied de pénalité

En situation, l'arbitre doit dans la mesure du possible prévenir le joueur fautif (« lâchez le ballon », « restez debout », « reculez »,…) afin qu'il cesse son action, avant de le sanctionner. Il fera en sorte de laisser profiter de la règle de l'avantage l'équipe non fautive

Le coup-franc :

Siffler une fois
Indiquer le lieu de la faute
Faire le geste

L'arbitre se met de profil par rapport à l'équipe fautive quand il fait le geste.
La faute se joue à l'endroit où elle a été commise.
L'arbitre fait reculer les défenseurs à 5 mètres du lieu de remise en jeu.
On siffle un coup-franc si :
un joueur ne respecte pas les commandements en mêlée.
un joueur agit sur un adversaire non-porteur en touche.
un joueur effectue un arrêt de volée dans les 5 mètres défendant.
la mise en jeu (coup de pied d'envoi) ou le coup de pied de renvoi (à 5 mètres) sont non conformes.

Coup de pied franc

Les sanctions disciplinaires :

Avertissement, Carton Jaune (3' d'exclusion sans remplacement), Carton Rouge (exclusion de la rencontre).

Les sanctions disciplinaires sont gérées par le superviseur adulte.

Placement et Déplacement :

PLACEMENT : Se placer pour voir l'ensemble du jeu
En doublette, répartition sur demi-terrain divisé en longueur.
Les arbitres se font face dos à la touche

DEPLACEMENT : Se déplacer pour être au plus prés du ballon

La communication :

Les arbitres sont responsables du décompte des points, de l'arrêt de la reprise du jeu

L'arbitre doit siffler :

- à chaque début de match ou de mi-temps
- pour arrêter le jeu quand une faute d'anti-jeu est commise
- pour arrêter le jeu quand une faute de jeu est commise et que l'avantage ne profite pas
- quand le ballon est injouable lors d'un regroupement (1 5 ' ')
- fort pour arrêter le jeu et que le combat s'arrête

L'arbitre ne doit pas siffler :

- sur les fautes de jeu afin de laisser l'avantage
- lors des remises en jeu après essai, des coups de pied de renvoi, à la touche, en mêlée, sur les coups de pied-franc ou de pénalité

L'arbitre doit parler et prévenir :

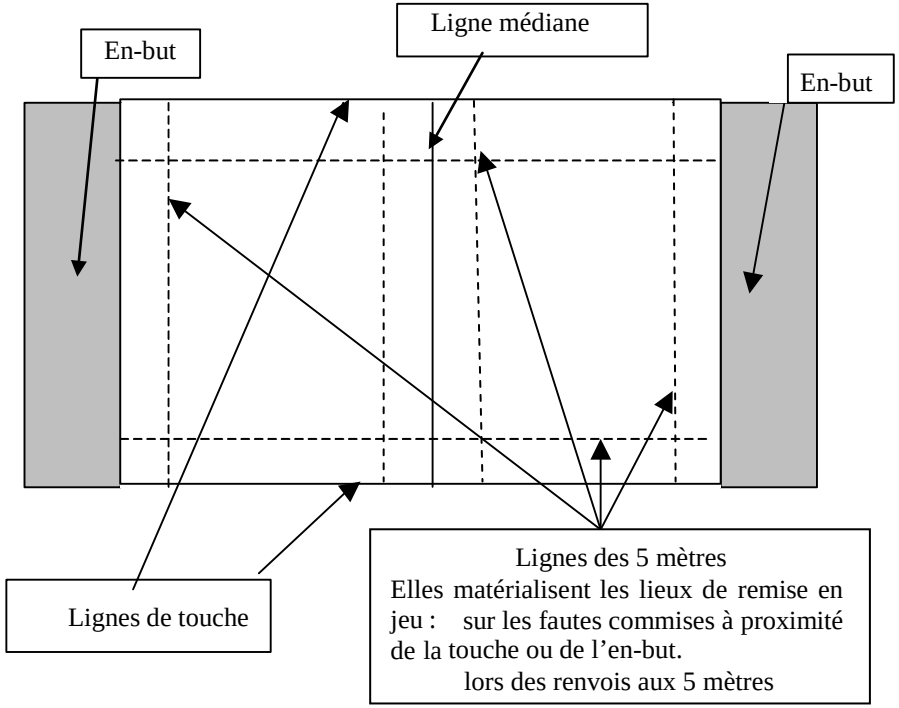
- pour renforcer la sécurité (notamment dans le jeu au sol)
- pour permettre au jeu de se dérouler avec ***le plus de continuité possible***

L'arbitre doit faire les gestes appropriés :

- pour les joueurs qui ne l'auraient pas entendu
- pour les spectateurs

Le terrain :

55 m (+/- 5 m) sur 45 m (+/- 5 m)



Arbitrage Rugby UNSS Juniors/Séniors

Rugby à 7

Nombre de joueurs : 7 (minimum 6, maximum 13)
Taille du ballon : 5
Temps de jeu : 60 minutes en tournoi
Terrain : 100m*70m (garçons), 65m*60m (filles)

Les Règles Fondamentales :

TOUTES LES REGLES DU NIVEAU MINIMES RESTENT VALABLES

La marque : (l'essai)

Siffler une fois **(par l'arbitre le plus proche)**
A l'endroit où il est marqué
Faire le geste

Validation :

Un essai est marqué en effectuant, en premier un touché à terre dans l'en-but ou sur la ligne de but adverse.

Le joueur porteur du ballon, l'aplatit au sol avec sa main ou ses mains en exerçant sur lui une pression de haut en bas.
ou le ballon est au sol dans l'en-but et un joueur de l'équipe attaquante l'aplatit avec sa main ou ses mains, ou plonge sur le ballon de telle sorte que celui-ci soit entre le sol et la partie avant de son corps située entre son cou et ses hanches (le dos ne compte pas).
ou le porteur du ballon est plaqué prés de la ligne de but, et, sans ramper au sol, dans le mouvement, fait un touché à terre.
Il n'y a pas essai si :
- le porteur pose un appui sur la ligne de touche ou de touche d'en-but avant d'aplatir.
- le porteur lâche la balle devant lui puis aplatit

Après chaque essai, transformation en coup de pied tombé (perpendiculaire à la marque).

Accorder un essai

Engagement :

- au milieu du terrain par l'équipe qui encaisse l'essai,
- l'équipe adverse est située à 5 mètres pour les filles (10 m garçons).
- siffler dès que les joueurs sont placés
- par un coup de pied tombé (drop) qui doit faire 5 ou 10 mètres.

Les droits et devoirs :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Tout joueur peut :
- porter le ballon, passer le ballon, charger ses adversaires.
- s'opposer à la progression de l'adversaire et le **plaquer au niveau de la ceinture ou plus bas.**

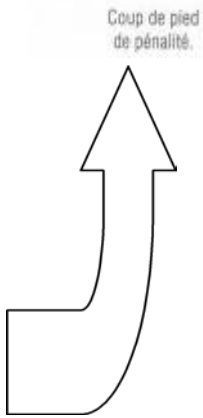
Tout joueur ne peut pas :
- faire obstruction, manquer de loyauté, être incorrect, jouer dangereusement, avoir un comportement anti-sportif, faire justice lui-même, commettre des fautes répétées.

Sanctions :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute (faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Le joueur fautif peut être exclu :
- Temporairement (blanc) faute technique
- Temporairement (jaune)énervement
- Temporairement (rouge), brutalité, insulte

***NB :** Un essai de pénalité peut être accordé si sans la faute d'anti-jeu commise, il aurait été marqué*

Coup de pied de pénalité



Plaquage haut

Obstructions

Ecrouler un regroupement

Le jeu au sol (ou tenu) :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Il y a **plaquage** lorsqu'un porteur du ballon est tenu par un ou plusieurs adversaires de telle sorte que, pendant qu'il est ainsi tenu, il est mis au sol ou que le ballon vient en contact avec le sol.
Un joueur est au sol, s'il a un genou au sol, ou les deux, ou est assis, ou est en contact avec un joueur au sol.

Les obligations :
Le **plaqué** doit immédiatement **passer**, **lâche**r ou **placer** le ballon au sol (pas en avant) puis se relever et s'éloigner du ballon.

Le **plaqueur** doit immédiatement **relâcher** le joueur plaqué et **se relever** ou **s'éloigner** du joueur plaqué et du ballon.
Les autres joueurs peuvent lutter pour le ballon à condition qu'ils soient sur leurs pieds et qu'ils arrivent de leur camp.

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)

Coup de pied de pénalité

Tomber sur des joueurs au sol

Garder le ballon au sol

Ballon garde au sol.

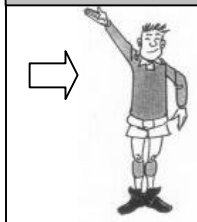
Le Hors-jeu :

Siffler la pénalité, faire le geste
Expliquer la faute aux joueurs
Faire le geste (de la pénalité)

Dans les regroupement,
les cas de Hors-jeu sont les suivants :
- le joueur **ne vient pas se lier par son camp**
- le joueur non-porteur participant au regroupement (pas de contact avec la balle) se retrouve **dans le camp adverse** et **continue son action** (ne se détache pas pour se replier).
- le joueur est **en avant de la ligne de hors-jeu** qui passe par les pieds du partenaire participant au regroupement le plus en arrière (un joueur participe à un regroupement s'il est lié avec le bras et l'épaule à un partenaire ou un adversaire).

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute
(faire reculer les adversaires à 5 m (10 m en juniors et seniors)).

Coup de pied de pénalité



Hors-jeu des non participants

Coup de pied de pénalité

En dehors des regroupements,
il y a hors-jeu si :
- Je passe la balle à un partenaire situé devant moi (passe en-avant, mon partenaire est hors-jeu).
NB : *Si je perd le contrôle de la balle et qu'elle touche le sol, un partenaire ou un adversaire situé devant moi, je fait également un en-avant (personne n'est hors-jeu mais une mêlée est accordée à l'équipe adverse à l'endroit de la faute).*

La sanction :
mêlée pour l'équipe adverse à l'endroit de la faute.

- Je suis devant un partenaire qui botte au pied et :
  je récupère la balle
  je ne fait pas action de repli
  je défend sur un adversaire

La sanction :
Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
(faire reculer les adversaires à 5 mètres)
NB : *Un joueur situé devant le botteur est remis en jeu (donc pas hors-jeu) si :*
- *Le coup de pied est contré*
- *Le réceptionneur fait en-avant*
- *Le réceptionneur fait 5 mètres ou joue au pied*

Passe en avant

En avant

Mêlée ordonnée

Les Règles Complémentaires :

La touche:

Indiquer verbalement la sortie (siffler si nécessaire pour rappeler les joueurs)
Marquer le lieu de la remise
Pas de coup de sifflet pour la reprise du jeu

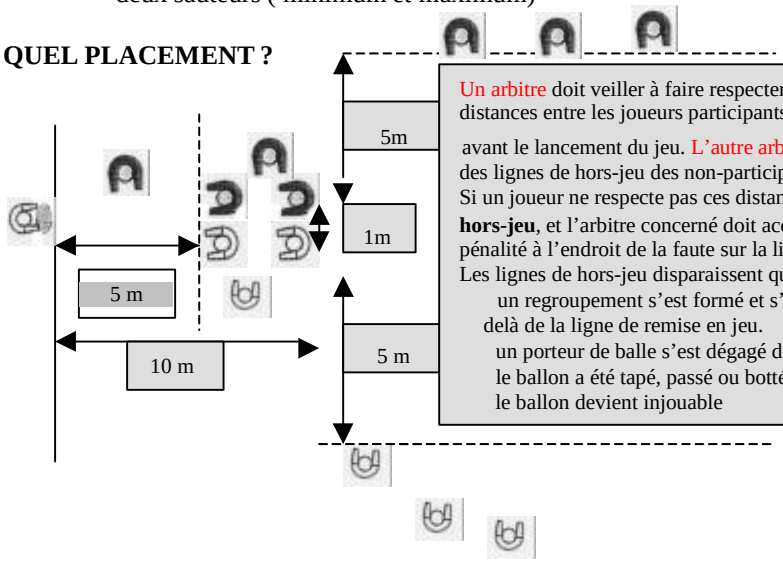
QUAND ? Lorsque le ballon sort de l'air de jeu
Lorsque le porteur de balle sort du terrain (la ligne de touche n'appartient pas au terrain).

OU ? à l'endroit de la sortie si le joueur est porteur de la balle,
à l'endroit de la sortie si le joueur tape directement en touche depuis son en-but (sans y rentrer pour taper).
à l'endroit
à l'endroit de la sortie si le ballon est tapé de n'importe quel endroit du terrain et rebondit dans le terrain avant de sortir

MAIS PAS A MOINS DE 5 METRES DE L'EN-BUT

QUI ? un lanceur
un relayeur
deux sauteurs (minimum et maximum)

QUEL PLACEMENT ?



Un arbitre doit veiller à faire respecter les différentes distances entre les joueurs participants à la touche avant le lancement du jeu. L'autre arbitre s'occupe des lignes de hors-jeu des non-participants.
Si un joueur ne respecte pas ces distances il est **hors-jeu**, et l'arbitre concerné doit accorder une pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.
Les lignes de hors-jeu disparaissent quand :
un regroupement s'est formé et s'est déplacé au delà de la ligne de remise en jeu.
un porteur de balle s'est dégagé de l'alignement
le ballon a été tapé, passé ou botté
le ballon devient injouable

COMMENT ? Le ballon est lancé dans le couloir des 1 mètre par le lanceur

Il est interdit de lever un joueur en touche

NB : *Si le lancer n'est pas droit ou qu'il ne fait pas 5 mètres, l'arbitre propose à l'équipe en défense une mêlée aux 5 mètres avec l'introduction ou de refaire la touche avec le lancer*

La mêlée :

Veiller à faire respecter les commandements

Mêlée ordonnée

QUAND ?
Si un joueur fait un en-avant (passe en avant ou perte de contrôle du ballon) et que l'équipe adverse n'en tire pas avantage.
Si le ballon est injouable dans un maul (2 attaquant,1 défenseur, ballon porté).
Si le ballon est injouable dans une mêlée ouverte (1 attaquant et 1 défenseur liés debout, ballon au sol entre les deux).
Si l'équipe non fautive en touche demande une mêlée.

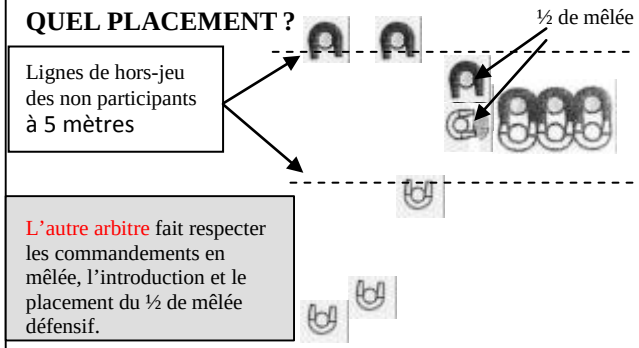
OU ? A l'endroit de la faute sur l'en-avant
Au 5 mètres sur la touche
A l'endroit où le ballon devient injouable

MAIS PAS A MOINS DE 5 METRES DE L'EN-BUT OU DE LA TOUCHE

POUR QUI ?
L'équipe non fautive sur en-avant et touche.
L'équipe qui n'avait pas la balle à la formation d
L'équipe qui progressait au coup de sifflet sur mêlée ouverte.

QUELS COMMANDEMENTS ?
« FLEXION », « PLACEMENT », « STOP », « JEU »

QUEL PLACEMENT ?



L'autre arbitre fait respecter les commandements en mêlée, l'introduction et le placement du ½ de mêlée défensif.

Un arbitre doit veiller à faire respecter les différentes distances entre les joueurs (lignes de hors-jeu de la mêlée) avant le lancement du jeu.
Si un joueur ne respecte pas ces distances il est **hors-jeu**, et cet arbitre doit accorder une pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.
Les lignes de hors-jeu disparaissent quand :
le ½ de mêlée sort le ballon

COMMENT ?
Le ballon est lancé sur le sol entre les joueurs par le ½de mêlée

Le ballon est gagné par l'équipe qui introduit et il n'y a pas de poussée

Le ½de mêlée de l'équipe adverse ne suit pas la progression sinon il est hors-jeu

NB : *Si un joueur ne respecte pas les commandements, l'arbitre accorde un coup de pied franc à l'équipe adverse.*
Si le ballon n'est pas talonné, l'arbitre fait refaire la mêlée.

La mise en jeu :

Au début de chaque mi-temps
Coup de pied placé qui doit faire 5 m
Adversaire à 5m

S'il y a touche direct ou d'en-but, si le ballon ne fait pas 5 mètres ou si les partenaires partent avant le coup de pied → Coup de pied franc au centre du terrain pour l'équipe adverse.

Les remises en jeu :

Indiquer verbalement la sortie (siffler si nécessaire pour rappeler les joueurs)
Marquer le lieu de la remise
Pas de coup de sifflet pour la reprise du jeu

Lors des sorties en touche de jeu, le jeu reprend sur une touche.
Lors des sorties en touches d'en-but, le jeu reprend sur :
- une mêlée au point de départ sur un coup de pied adverse
- un renvoi (coup de pied tombé qui doit franchir la ligne, partenaires derrières le botteur et rebond dans le terrain) aux 5 mètres si le porteur est un attaquant ou un défenseur qui a pris la balle dans l'en-but.
- une mêlée à 5 mètres si le porteur est un défenseur qui est entré dans son en-but

Lors des touchés en-but, le jeu reprend sur :
- un renvoi (coup de pied tombé=drop) aux 5 mètres si le ballon est mis dans l'en-but par l'attaque.
- une mêlée à 5 mètres pour l'attaque si le ballon est mis dans l'en-but par la défense.

Lors d'un arrêt de volée dans les 5 mètres défendant :
- coup de pied franc à l'endroit de l'arrêt de volée

Lorsque le ballon est injouable (l'arbitre doit siffler):
- le jeu reprend par une mêlée

La règle de l'avantage :

L'arbitre ne doit pas siffler immédiatement les fautes de jeu (en-avant, passe en avant, hors-jeu) afin de laisser l'avantage à l'équipe non fautive :
- si l'avantage profite à l'équipe non fautive (gain de terrain+possession de la balle) il laissera le jeu se poursuivre.
- si l'avantage ne profite pas à l'équipe non fautive il reviendra à la faute initiale et accordera une mêlée ou une pénalité selon les cas.

Sur les fautes d'anti-jeu l'arbitre peut siffler et sanctionner immédiatement mais peut également laisser l'avantage et sanctionner après coup s'il considère que l'équipe non fautive peut marquer ou tirer avantage.

Les sanctions sportives :

La Pénalité :

Siffler fort une fois
Indiquer le lieu de la faute
Faire le geste

Coup de pied de pénalité

L'arbitre qui a sifflé se met de dos par rapport à l'équipe fautive quand il fait le geste.
La faute se joue généralement **à l'endroit où elle a été commise** mais toujours **à 5 mètres des lignes de touche et d'en-but**.
Le second arbitre fait reculer les défenseurs à 5 mètres du lieu de remise en jeu (10 mètres en juniors et seniors garçons).
Le jeu reprend lorsqu'un attaquant a touché volontairement la balle avec son pied (coup de pied de pénalité, il n'y a pas de coup de sifflet) soit pour lui même soit pour botter en touche.

En situation, l'arbitre doit dans la mesure du possible prévenir le joueur fautif (« lâchez le ballon », « restez debout », « reculez »,…) afin qu'il cesse son action, avant de le sanctionner. Il fera en sorte de laisser profiter de la règle de l'avantage l'équipe non fautive

Le coup-franc :

Siffler brièvement une fois
Indiquer le lieu de la faute
Faire le geste

Coup de pied franc

L'arbitre qui a sifflé se met de profil par rapport à l'équipe fautive quand il fait le geste.
La faute se joue à l'endroit où elle a été commise.
Le second arbitre fait reculer les défenseurs à 5 mètres du lieu de remise en jeu (10 mètres en juniors et seniors garçons).
On siffle un coup-franc si :
- un joueur ne respecte pas les commandements en mêlée.
- un joueur agit sur un adversaire non-porteur en touche.
- un joueur effectue un arrêt de volée dans les 5 mètres défendant.
- la mise en jeu (coup de pied d'envoi) ou le coup de pied de renvoi (à 5 mètres) sont non conformes.

Les sanctions disciplinaires :

Avertissement, Carton Jaune (3’ d’exclusion sans remplacement du joueur), Carton Rouge (exclusion de la rencontre)
.

Les sanctions disciplinaires sont gérées par le superviseur adulte.

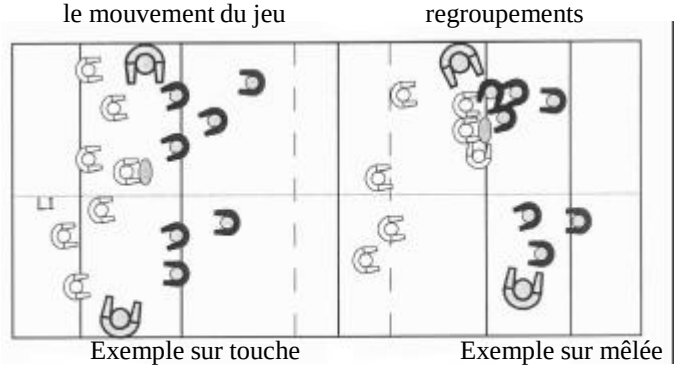
Placement et Déplacement :

PLACEMENT : Il s’agit de partager le terrain en deux dans le sens de la longueur (L1). Chaque arbitre gère sa moitié de terrain et peut siffler une faute qui se commet dans l’autre partie si le deuxième arbitre ne la voit pas.

DEPLACEMENT : Se déplacer pour être au plus proche des actions de sa zone

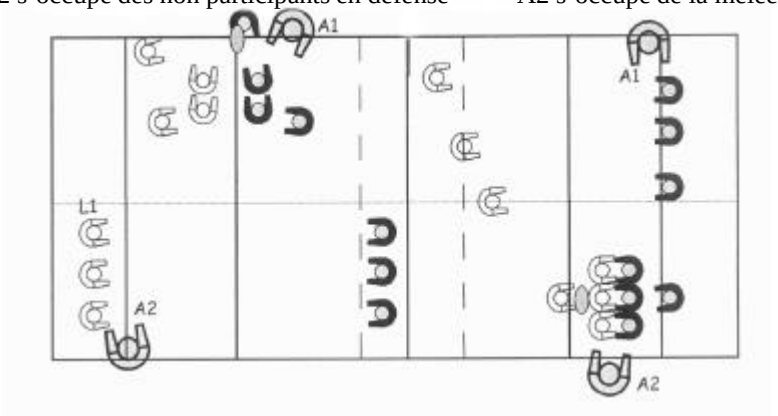
Exemple pendant le mouvement du jeu

Exemple sur blocages ou regroupements



Exemple sur touche
A1 s’occupe des participants à la touche
A2 s’occupe des non participants en défense

Exemple sur mêlée
A1 s’occupe des non participants
A2 s’occupe de la mêlée



La communication :

Les arbitres sont responsables du temps de jeu, du décompte des points, de l’arrêt,de la reprise du jeu

L’arbitre doit siffler :

- à chaque début de match ou de mi-temps
- pour arrêter le jeu quand une faute de jeu ou d’anti-jeu est commise et que l’avantage ne profite pas
- quand le ballon est injouable lors d’un regroupement (15’’)
- fortement et longuement pour une faute d’anti-jeu
- sèchement et brièvement pour une faute de jeu

L’arbitre ne doit pas siffler :

- sur les fautes de jeu et d’anti-jeu afin de laisser l’avantage (il indiquera « jouer » et tendra le bras du coté de l’équipe non-fautive)
- lors des remises en jeu après essai, des coup de pied de renvoi, à la touche, en mêlée, sur les coup de pied-franc ou de pénalité

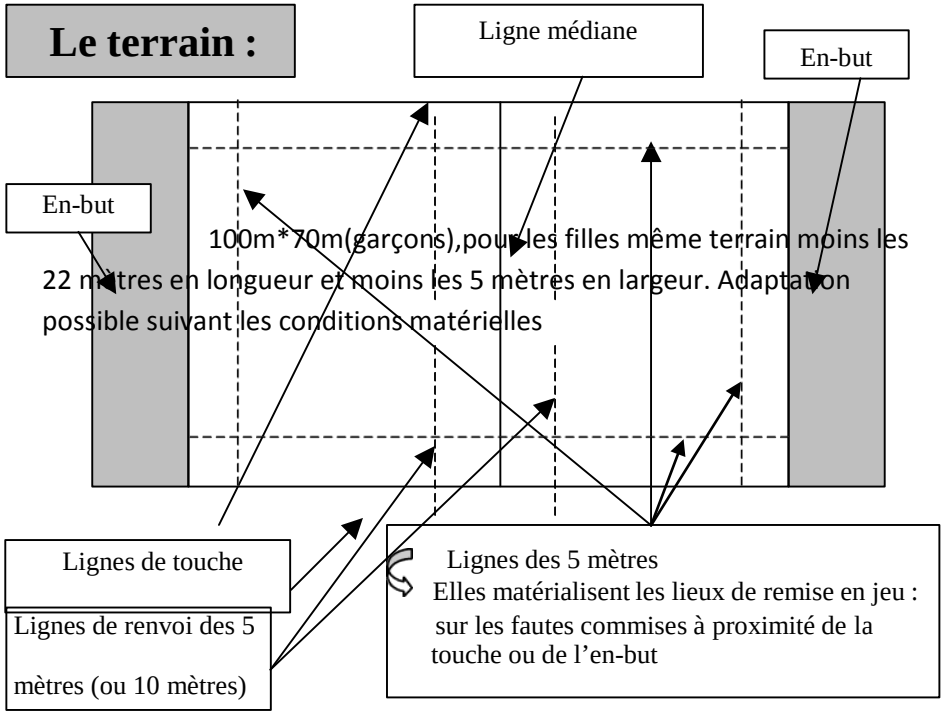
L’arbitre doit parler et prévenir :

- pour renforcer la sécurité (notamment dans le jeu au sol)
- pour permettre au jeu de se dérouler avec ***le plus de continuité possible***

L’arbitre doit faire les gestes appropriés :

- pour les joueurs qui ne l’auraient pas entendus
- pour les spectateurs

Le terrain :



FEUILLE D'OBSERVATION JEUNE OFFICIEL RUGBY

Nom : Prénom :		**Autorité, présence, prise de décision**	**Protection du joueur**	**Connaissance du règlement**	**Communication gestuelle/ Coups de sifflets**	**Placement /jeu**
Pour chaque item l'évaluateur attribue un niveau au JO Si le niveau 2 en sécurité n'est pas acquis : PAS DE VALIDATION	Niveau 1 = 1 pt	Ne prend pas de décision, ne parle pas,	N'assure pas la sécurité du joueur	Ne connaît pas ou très peu le règlement	Inexistants, rares	Loin, immobile, laisse son binôme prendre le jeu à son compte
	Niveau 2 = 2 pts	Hésitant, influençable, parle peu	Gère uniquement les incidents évidents liés à la sécurité	Connaît la plupart des règles essentielles	Coups de sifflets faibles (intensité), mal perçus Gestes approximatifs	Se déplace un peu mais reste assez loin de l'action sur son demi-terrain
	Niveau 3 = 3 pts	Prend une majorité de bonnes décisions, parle fort mais parfois influençable sous forte pression	Assure la sécurité des joueurs	Connaît les règles essentielles (1.droits et devoirs, 2.marque, 3.tenu et 4. Hors-jeu)	Coups de sifflets entendus et nets, utilise la majorité des gestes	Est proche de l'action sur son demi terrain et soutient son binôme
	Niveau 4 = 4 pts	Décide vite, non influençable, prévient les joueurs, applique l'avantage	Anticipe et prévient les situations à risque	Maîtrise complètement le règlement dont la règle de l'avantage	Coups de sifflets clairs, nets, entendus et nuancés Utilise toute la gestuelle	Vigilant, près de l'action, et maitrise l'arbitrage en binôme notamment dans la prise de décisions
Mon évaluation	/20					
Professeur	/ 20					
Evaluation finale	**/ 20**					

NOTATION

Niveau DISTRICT : 8 à 11 Niveau DEPARTEMENTAL : 12 à 15 Niveau ACADEMIQUE : 16 à 20

O. Sorel 2013

RUGBY
FEUILLE de MATCH 7

Date : **Lieu :** ..... **Catégorie : B - M - C - J/S (entourez)**

Établissement :	**Établissement :** .....
Ville :	**Ville :** .....
Académie :	**Académie :** .....
Accompagnateur :	**Accompagnateur :** .....
N°de l'établissement = les 5 premiers chiffres des licences UNSS	**N°de l'établissement = les 5 premiers chiffres des licences UNSS**

LISTE des JOUEURS de l'ÉQUIPE A

	NOMS	Prénoms	N° Licences 4 derniers chiffres	C.J.	C.R.
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					

LISTE des JOUEURS de l'ÉQUIPE B

	NOMS	Prénoms	N° Licences 4 derniers chiffres	C.J.	C.R.	C.R.
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						

C.J. = carton jaune **C.R.** = carton rouge (exclusion)

Jeune-Arbitre :

Jeune-Arbitre :

Équipe A			Équipe B
	Essai :	**5 pts**	
	Transformation :	**2 pts**	
	Pénalité :	**3 pts**	
	Drop :	**3 pts**	

RÉSULTATS : l'équipe bat l'équipe SCORE : à

Signature Capitaine A **Signatures des Arbitres** **Signature Capitaine B**

RÉSERVES ET RÉCLAMATIONS :
À rédiger par un Jeune-Arbitre sous la dictée du Capitaine de l'équipe plaignante.
À confirmer par lettre dans les 24 heures. Montant des droits Articles III.3.60, III.3.61; III.3.62, III.3.62 du Règlement Intérieur : 16 €

.....
.....
.....
.....
.....
.....

SIGNATURE DU CAPITAINE DE L'ÉQUIPE PLAIGNANTE	SIGNATURE DU JEUNE ARBITRE	SIGNATURE DU CAPITAINE DE L'ÉQUIPE ADVERSE

ATTENTION : SI VOUS AVEZ OUBLIÉ VOTRE LICENCE OU VOTRE DUPLICATA, NE JOUEZ PAS .
Articles III.3.29, III.3.30, III.3.30, III.3.31, III.3.32

Attention, cette feuille ne doit comporter aucune rature. En cas d'erreur, corriger et faire viser cette correction par l'arbitre et le Capitaine de l'équipe adverse.