

U²⁰¹⁸NSS

40 – Rugby XIII

Mise à jour : 16 octobre 2017

Sommaire



Introduction	Page 3
I. Pour un sport scolaire ambitieux démocratisé et accessible	Page 4
II. Pour un sport scolaire innovant	Page 14
III. Pour un sport scolaire éthique, solidaire démocratique et responsable	Page 17
Membres CMN	Page 20
Annexes	Page 21

Introduction

La réglementation du sport se réfère à la fois au Règlement Intérieur, au Règlement Fédéral UNSS et à la fiche sport.

La fiche sport Rugby XIII a pour objectif de préciser à travers les trois axes de développement de l'UNSS, **Accessibilité, Innovation et Responsabilité**, les directives réglementaires et les moyens de développement du sport.

La fiche sport donne le cadre obligatoire des championnats inter-académiques et de France.

Elle offre par ailleurs des pistes de développement et une grande souplesse d'organisation du sport pour les AS et lors des phases départementales et académiques. Elle intègre dans la vie des AS et dans le déroulement des championnats les axes prioritaires du PNDSS.

La Direction Nationale après concertation avec la CMN, peut décider, en fonction du nombre d'inscrits à la date butoir des qualifications, d'annuler un CF.

En tout état de cause un CF ne pourra être organisé avec moins de **QUATRE** AS qualifiées¹.

Valable l'année scolaire 2017 - 2018, la Fiche Sport pourra être mise à jour au cours de cette période.

¹ Cette disposition ne concerne :

- ni les championnats de France sport partagé
- ni les championnats de France des LP (**UN** seul LP pourra être récompensé)



Accessibilité

Pour un sport scolaire ambitieux démocratisé et accessible à tous les publics, sur tous les territoires, ouvert sur le monde

Compétition

Calendrier

Se référer au Fichier « Calendrier des Championnats de France », régulièrement mis à jour sur le site.

Catégories d'âge 2018

Benjamins	nés en 2005 2006 et 2007
Minimes	nés en 2003 et 2004
Cadets	nés en 2001 et 2002
Juniors	nés en 1999 et 2000
Seniors	nés en 1998 et avant

Modalités de remboursement aux équipes

La Direction nationale effectue des remboursements des déplacements aux championnats de France en fonction des kms parcourus et du nombre de personnes transportées.

Certificat Médical

Le Certificat Médical n'est plus nécessaire sauf pour les sports suivants :

- Rugby à 13²
- Boxe Assaut,
- Savate boxe française,
- Tir sportif,
- Parapente.

« 9° Pour la pratique du rugby à XIII, une attention particulière est portée sur l'examen orthopédique de l'appareil locomoteur. »

Présentation de l'activité

Né en Angleterre en 1895 suite à une scission au sein de la fédération portant sur le défraiement des joueurs, le rugby à XIII est un sport porté principalement sur l'utilisation du ballon, tourné vers le spectacle et la lutte contre la violence. Il est implanté en France en 1934 avec la création de la Ligue Française de Rugby à XIII.

Le premier match international oppose la France à L'Angleterre au stade Buffalo à Montrouge le 15 avril 1934 devant 20 000 personnes. Basé sur l'adresse et la rapidité, ce sport séduit et s'en suit un rapide développement bloqué par un Décret de dissolution de la Ligue Française de Rugby à XIII le 19 décembre 1941 sous le gouvernement de Vichy pour cause de professionnalisme. Tous les biens du Rugby à XIII sont saisis.

Le Rugby à XIII sera rétabli par le Comité Français de la Libération Nationale, par le Décret signé le 24 juillet 1944 à Alger par le Général de Gaulle et par le Gouvernement provisoire de la République Française, il ne retrouvera pas son nom. La Fédération Française de Jeu à XIII sera créée en 1947 et ses biens ne lui seront pas restitués.

Après la libération, le rugby à XIII se reconstruit. Suite à une tournée triomphale aux Antipodes, l'équipe de France est Championne du Monde en 1951 et finaliste de la Coupe du Monde 1968. A partir des années 70, les relations dégradées avec l'autre rugby, les résultats en baisse de l'équipe nationale, la violence sur les terrains ont dégradé l'image de la discipline.

Dès les années 90, l'image du Rugby à XIII est redorée. En 1993, suite à des batailles juridiques, l'Etat reconnaît la discipline et réhabilite le nom de **Rugby à XIII**.

En 1995, la France Rugby League voit le jour dans un championnat estival opposant les régions de Rugby à XIII. La compétition associera sport et spectacle musical. Dès 1996, l'équipe professionnelle du Paris Saint Germain Rugby League est créée pour jouer dans le Championnat Anglais de Super League.

Née en 2000 de la fusion du XIII Catalan et de Saint-Estève, l'Union Treiziste Catalane (UTC) crée en 2005 une équipe professionnelle dans la Super League regroupant les onze meilleurs clubs anglais. Et c'est en 2006 que démarre sportivement l'histoire des Dragons Catalans qui évoluent encore dans ce championnat composé de 12 équipes actuellement.

En 2016, le Toulouse Olympique XIII fait ses premiers pas en League One, compétition Anglaise, et en terminant premier s'est qualifié en championship pour la saison 2017, niveau qui lui permettrait d'accéder à la Super League et rejoindre les Dragons Catalans au plus haut niveau Européen.

Conditions de participation pour les équipes aux Championnats de France excellence - Rugby à XIII

Conditions de participation

Les Championnats sont ouverts à tous les élèves d'association sportive sauf :

- Les élèves inscrits sur les listes de Haut Niveau du Ministère de la Jeunesse et des sports (Jeunes, Espoirs, Partenaires d'entraînement) de la FFR XIII et de la FFR.

Modalités de qualification

- Dans la catégorie « **Minimes Filles** », 6 équipes (issues des phases académiques ou de matches de barrage), sont qualifiées pour la phase finale :
 - une équipe d'Aix-Marseille
 - une équipe de Bordeaux
 - une équipe de Montpellier
 - une équipe de Toulouse
 - une équipe de Lyon
 - une équipe issue des autres académies.

Si une des académies n'a pas de minimes filles alors le quota est donné à l'académie championne de France 2017 sauf s'il y a trois équipes qui participent en inter académiques. Dans ce cas, les deux premières équipes seront qualifiées.

- Dans « **toutes les autres catégories** », 6 équipes (issues des phases académiques ou de matches de barrage), sont qualifiées pour la phase finale :
 - une équipe issue de l'académie championne en 2017
 - une équipe de Bordeaux
 - une équipe de Montpellier
 - une équipe de Toulouse
 - une équipe de Lyon
 - une équipe issue des « autres académies ».

Si pas d'équipes « autres académies », on prend une équipe de l'académie vice-championne France 2017.

Pour les équipes issues des « autres académies », les inscriptions se feront par les Services Régionaux concernés :

lionel.veysseyre@unss.org copie à Philippe.dekeyser@unss.org avant le **10 janvier 2018.**

Des matches de barrage pourront être organisés en cas d'inscriptions multiples pour sélectionner le participant au championnat de France.

Il n'y a plus de dérogation permettant la constitution d'une équipe avec des joueurs de plusieurs associations sportives d'un secteur proche.

Précisions spécifiques Rugby à XIII Garçons

LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	Benjamins surclassés Minimes Cadets Juniors		
	MINIMES	CADETS	JUNIORS
COMPOSITION DES ÉQUIPES	M1, M2 + B3 surclassés (présentation obligatoire d'un certificat médical de surclassement)	M2, C1, C2	C2, J1, J2
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM SUR LE TERRAIN	5	7	7
NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH	11	13	13
NOMBRE DE JOUEURS POUR UN TOURNOI	14	16	16
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM POUR S'ENGAGER DANS LE TOURNOI	9	11	11
TYPE DE JEU	à 7	à 9	à 9
REGLEMENT ³	UNSS à 7	UNSS à 9	UNSS à 9
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre valide par équipe qualifiée. Niveau académique minimum. Il peut être d'une autre association sportive de l'académie. Il ne peut pas être joueur lors de la compétition. En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat de France.		
JEUNE COACH	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Jeune Coach obligatoire par équipe qualifiée - Il ne peut pas être d'une autre association sportive de l'académie - Il ne peut pas être joueur lors de la compétition <p style="text-align: center;">En cas d'absence, l'association sportive concernée sera déclassée</p>		
BALLONS	Taille 5	Taille 5	Taille 5
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 10'	2 x 30'	2 x 30'
SI 2 MATCHS DANS LA MÊME JOURNÉE ET DURÉE DES MATCHS DE POULES AU CHAMPIONNAT DE FRANCE	4 x 7'	2 x 15'	2 x 15'
FINALES DES CHAMPIONNATS DE FRANCE	2 x 10'	2 x 15'	2 x 15'
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	60'	90'	90'
MIXITÉ	Pas de mixité		
TAILLE DES TERRAINS	60m de long 40m de large sans les en but	Terrain normal réduit à 50m en largeur	Terrain normal réduit à 50m en largeur

³ Cf Annexe

Informations complémentaires

FORMULE DE COMPÉTITION	Matchs de poules, 1/2 finales, matchs de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau académique
NOMBRE D'ÉQUIPES	6 équipes maximum par championnat
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Excellence minimes garçons Champion de France UNSS Excellence cadets Champion de France UNSS Excellence juniors

Précisions spécifiques Rugby à XIII Filles

LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	Minimes Cadettes Juniors première année	
	MINIMES	LYCEES Filles
COMPOSITION DES ÉQUIPES	M1, M2 + 2 C1 maximum sur la feuille de tournoi et de match	C1, C2 + 4 J1 maximum sur la feuille de tournoi et de match
NOMBRE DE JOEUSES MINIMUM SUR LE TERRAIN	5	
NOMBRE DE JOEUSES SUR LA FEUILLE DE MATCH	11	
NOMBRE DE JOEUSES POUR UN TOURNOI	14	
NOMBRE DE JOEUSES MINIMUM POUR S'ENGAGER DANS LE TOURNOI	9	
TYPE DE JEU	à 7	
RÈGLEMENT	UNSS à 7, en annexe	
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre valide par équipe qualifiée. Niveau académique minimum (pastille jaune). Il ou elle peut être d'une autre association sportive de l'académie. Il ou elle ne peut pas être joueur lors de la compétition. En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat de France.	
JEUNE COACH	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Jeune Coach obligatoire par équipe qualifiée - Il ne peut pas être d'une autre association sportive de l'académie - Il ne peut pas être joueur lors de la compétition - En cas d'absence, l'association sportive concernée sera déclassée 	
BALLONS	Taille 5	Taille 5
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 10'	
SI 2 MATCHS DANS LA MÊME JOURNÉE ET DURÉE DES MATCHS AU CHAMPIONNAT DE FRANCE	4 x 7'	
FINALES DES CHAMPIONNATS DE FRANCE	2 x 10'	
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	60'	
MIXITÉ	Pas de mixité	
TAILLE DES TERRAINS	60m de long 40m de large sans les en but	

Informations complémentaires

FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, ½ finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau académique
NOMBRE D'ÉQUIPES	6 équipes maximum par championnat
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Excellence minimex filles. Champion de France UNSS Excellence cadettes.

INNOVATION : Compétition d'équipes mixtes : Le Master XIII

A l'essai sur le département du Gers et lors des finales académiques de Midi Pyrénées et en présentation lors du Championnat de France Minimes garçons et Filles

LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	Minimes	
MIXITE	MINIMES (3 garçons et 3 filles + un élève minime au choix)	
COMPOSITION DES ÉQUIPES	M1, M2 (pas de surclassement autorisé)	
NOMBRE DE JOUEURS(S) MINIMUM SUR LE TERRAIN	/	
NOMBRE DE JOUEURS(S) SUR LA FEUILLE DE MATCH	11	
NOMBRE DE JOUEURS(S) POUR UN TOURNOI	14	
NOMBRE DE JOUEURS(S) MINIMUM POUR S'ENGAGER DANS LE TOURNOI	10	
TYPE DE JEU	à 7	
RÈGLEMENT	UNSS à 7, en annexe	
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Arbitre valide par équipe qualifiée. Niveau académique minimum (pastille jaune). Il ou elle peut être d'une autre association sportive de l'académie. Il ou elle ne peut pas être joueur lors de la compétition. En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat de France.	
JEUNE COACH	<ul style="list-style-type: none">- 1 jeune coach obligatoire par équipe qualifiée.- Il ne peut pas être d'une autre association sportive de l'académie.- Il ne peut pas être joueur lors de la compétition.- En cas d'absence, l'association sportive concernée sera déclassée.	
BALLONS	Taille 5	Taille 5
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 10'	
SI 2 MATCHS DANS LA MÊME JOURNÉE ET DURÉE DES MATCHS AU CHAMPIONNAT DE FRANCE	4 x 7'	
FINALES DES CHAMPIONNATS DE FRANCE	2 x 10'	
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	60'	
TAILLE DES TERRAINS	60m x 40m sans les en buts	

Les serpentins des Championnats de France

Les 2 Poules seront composées en fonction des résultats de l'année précédente.

Saisie en ligne des Élèves de Sections Sportives Scolaires

Chaque Service Régional fournira à la Direction Nationale la liste de ses Sections Sportives Scolaires avec leurs effectifs.

L'identification des élèves inscrits dans ces Sections sera à la charge des responsables des Sections lors de la prise de licence.

Ils devront inscrire TOUS les élèves de la liste officielle déposée au Rectorat.

Date butoir :

- 23 décembre 2017

À cette date, un listing de tous les élèves inscrits dans les Sections Sportives Scolaires sera réalisé, vérifié par la Direction Nationale et transmis à tous les services.

Faute de saisie des élèves ou en cas de saisie partielle de la liste rectorale à la date indiquée, TOUS les élèves de l'Association Sportive seront considérés comme appartenant à la Section Sportive Scolaire et donc interdits de participation aux Championnats de Rugby par Équipe d'Établissement dans la catégorie concernée

Points attribués et gestion des égalités

Les informations ci-dessous sont applicables à tous les types de championnats.

Les points attribués en formule « poule » pour le résultat d'un match sont :

Match gagné	3 points
Match nul	2 points
Match perdu	1 point
Equipe déclassée (absence de jeune coach)	0 point avec match perdu 5 essais à 0.
Forfait	0 point

Forfait : y compris pour le nombre de joueurs insuffisant sur le terrain après exclusion ou blessure.
Dans ce cas : match gagné 5 essais à 0.

En cas d'égalité sur un match de poule, utiliser successivement les critères ci-après :

1. Le goal-average particulier : différence des points marqués et encaissés sur les rencontres ayant opposé les équipes entre elles.
2. Le goal-average général : différence des points marqués et encaissés sur l'ensemble des rencontres.
3. L'atteinte du score d'égalité : en cas d'égalité sur une rencontre entre deux équipes qui totalisent le même nombre de points, c'est l'équipe qui atteint la 1^{ère} le score d'égalité qui est classée en tête.
4. Le moins de points de pénalité sur l'ensemble des matches de poules (carton rouge 3 pts, carton jaune 2 pts)
5. En cas de score vierge, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de match).

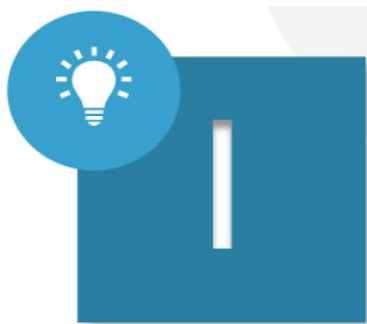
En cas d'égalité à la fin d'un match éliminatoire (1/2 finale, finale), utiliser successivement les critères ci-après :

Catégorie juniors : (uniquement pour la finale)

1. La règle du point en or s'applique. Après un nouveau Toss, 5 minutes de temps de jeu. La première équipe qui marque gagne. A l'issue des 5 minutes, si aucun point n'est marqué le règlement suivant sera appliqué.

Toutes catégories :

2. Le plus grand nombre d'essais durant le match (Cadets et juniors).
3. Le plus grand nombre de pénalités marquées (Cadets et juniors).
4. L'atteinte du score d'égalité : en cas d'égalité sur la rencontre entre deux équipes qui totalisent le même nombre de points, l'équipe qui atteint la 1^{ère} le score d'égalité gagne.
5. Le moins de points de pénalité durant le match (carton rouge 3 pts, carton jaune 2 pts).
6. En cas de score vierge, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de match).



Pour un sport scolaire innovant, s'appuyant sur les besoins et les attentes des licenciés, qui promeut sa différence par l'ouverture et la créativité

Innovation

Outre les compétitions traditionnelles, les formes nouvelles de pratique permettent de nombreuses rencontres, avec des règlements adaptés.

Les expériences locales permettent d'étudier des pratiques innovantes, tenant compte des spécificités locales et des contraintes d'organisation, d'identifier les pratiques intéressantes et de les proposer ensuite au niveau national.

Le cadre de formation Départementale :

Afin de promouvoir la discipline, la formation des enseignants et celle des jeunes officiels, un cadre de formation a été établi en partenariat avec la Fédération. Prévoir une journée Départementale : accueil des équipes à 11h00 avec une formation sur des ateliers pour les joueurs et une formation pour les jeunes officiels accompagnés de leurs enseignants jusqu'à 12H30 ; début à 13h15 du Tournoi.

Le TAG XIII

A l'essai sur le département du Gers et lors des finales académiques de Midi Pyrénées et en présentation lors du Championnat de France Minimes garçons et Filles

C'est une pratique aménagée du rugby à XIII qui utilise des ceintures équipées de TAG de chaque côté. L'arrachage d'un TAG simule le placage. En écartant la dimension physique liée au placage, l'élève peut se centrer sur l'utilisation du ballon, la coopération, la lecture des espaces et le jeu dans ces intervalles. Cette pratique favorise la mixité, le jeu en sécurité (santé) sans dénaturer la logique interne du rugby à XIII favorisant le droit à l'erreur et l'égalité des chances au travers des 5 tenus successifs pour chaque équipe (accès à la règle et à la citoyenneté).

La formule TAG permet de faciliter l'appropriation des règles et l'engagement des élèves (forme nouvelle de pratique, elle permet de nombreuses rencontres, notamment dans le jeu à effectif réduit et sur des surfaces variées (herbe, sable, etc.).

L'international

Des invitations aux pays limitrophes seront envoyées pour une participation lors des championnats de France.

Handicap

La réflexion est ouverte sur la pratique de rugby fauteuil en milieu scolaire.

La Santé

Un stand d'informations sur les conduites addictives, sur les conduites à risques et sur les bonnes habitudes alimentaires sera proposé sur les championnats de France.

Le Développement Durable

Les élèves participants seront sensibilisés aux bonnes conduites en matière de développement durable. Des gobelets réutilisables ou des bidons seront offerts aux élèves sur les championnats de France. Un tri sélectif sera organisé sur les lieux de restauration.

Jeune coach

Un jeune coach est un élève licencié UNSS qui connaît l'activité et adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne (définition reprise du cadre général jeune coach). Il n'y a pas de certification mais une validation de l'engagement sur OPUSS.

Le jeune coach accompagne l'équipe et se positionne comme adjoint du professeur d'EPS, animateur d'AS dans la gestion du groupe. Le niveau d'intervention du jeune coach varie en fonction de son âge, de sa maturité et de son investissement.

La CMN préconise la présence et la formation du jeune coach lors des compétitions académiques.

HORS RENCONTRE/COMPÉTITION			PENDANT RENCONTRE/COMPÉTITION		
Co anime	Anime	Dirige	Assiste	Conseille	Dirige
L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur : duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

Le jeune coach en COLLÈGE	<ul style="list-style-type: none">>Participation aux obligations administratives-inscriptions aux compétitions,-feuilles de matchs,-contrôle des licences ou listings>participation à la gestion de l'échauffement avec l'enseignant>participation à la gestion des remplacements>participation au respect des protocoles d'avant et d'après match>participation au respect des biens et des personnes
Le jeune coach en LYCÉE	<ul style="list-style-type: none">>Gestion des obligations administratives-inscriptions aux compétitions,-feuilles de matchs,-contrôle des licences ou listings>gestion de l'échauffement>gestion des remplacements>participation à la gestion des temps morts (choix du moment et prise de parole éventuelle)-participation aux choix stratégiques-participation à la modération des comportements des joueurs-veille au respect des protocoles d'avant et d'après match-veille au respect des biens et des personnes

La Formation

En complément du programme « *Vers une génération responsable* » destiné aux Jeunes arbitres, Jeunes organisateurs et Jeunes dirigeants, l'UNSS développe un pôle formation à destination des enseignants d'EPS, animateur de l'association sportive.

Concernant le Rugby à XIII :

- Valorisation des initiatives locales en matière de formation des enseignants (niveau district et départemental). En lien avec la FFR XIII et grâce à un appel à projet, une dotation financière ou matérielle pourra être remise aux associations et aux services de l'UNSS.
- Sur chaque championnat de France, une soirée formation sera réalisée à destination des enseignants présents sur l'événement. À destination des spécialistes, mais aussi des enseignants participant à l'organisation, l'enjeu est de permettre par une relation UNSS-comité/ligue de Rugby à XIII, la valorisation et la diffusion des bonnes pratiques. Les thématiques et l'organisation de la formation sont du ressort de l'UNSS et du comité et/ou de la ligue FFR XIII.

Éthique – Protocole fin de rencontre

Pour être en conformité avec le Règlement Fédéral UNSS, chaque match se terminera de la façon suivante :

Textes de Référence :

- Règlement Fédéral UNSS 2016 - 2020

- À la fin de la rencontre, les deux équipes se croisent en ligne.
- Les joueuses ou joueurs se tapent dans les mains entre adversaires les uns après les autres en se suivant.
- Les joueuses et joueurs font de même avec les jeunes arbitres de la rencontre.



Pour un sport scolaire éthique, solidaire démocratique et responsable, pour favoriser l'engagement, le vivre ensemble et les projets collectifs

Responsabilité

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

L'UNSS au travers de ces différentes compétitions et formation à la capacité de proposer aux jeunes licenciés de s'impliquer dans différents rôles :



1. Le Jeune juge/arbitre

L'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire. Chaque activité possède un livret Jeune juge/arbitre spécifique à l'activité et disponible sur le site national de l'UNSS. Il permet de proposer à l'élève et à l'enseignant les contenus à acquérir à chaque niveau de certification.

La formation des Jeunes juges/arbitres doit être liée à la pratique.

Se référer au livret « Je suis Jeune Officiel en Rugby à XIII », disponible sur le site de l'UNSS nationale. La formation des Jeunes Officiels doit être liée à la pratique du Rugby à XIII scolaire.

Niveau Départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE EN BINÔME	Connaître et faire appliquer les règles du jeu pour effectif à 7 et à 9 (catégories Minimes et Cadets) Se répartir les tâches avec l'autre arbitre	Faire respecter le tenu, le hors jeu, l'en-avant, l'esprit Prendre des décisions nettes, gère le temps Ne se laisse pas influencer par l'entourage ni par les joueurs Etre aidé avant, pendant et après le match par les enseignants
JUGE DE TOUCHE	Connaître son rôle et assiste les arbitres en binôme	Signaler les sorties de balle et les fautes d'esprit du jeu
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Le JO doit être en possession de son passeport Arbitrer au moins 4 rencontres dans les journées de promotion ou arbitrer au moins 2 rencontres du championnat départemental Catégories : Benjamin, Minime, Cadet (Rugby à 7 et à 9) Certification proposée par les enseignants EPS chargés de l'organisation des rencontres et/ou par le cadre technique fédéral responsable de l'arbitrage en UNSS S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue	

Niveau Académique

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE EN BINÔME	Connaître et faire appliquer toutes les règles, dans toutes les catégories Communiquer plus étroitement avec l'autre arbitre Utiliser la règle et l'esprit du règlement	Idem niveau Départemental, + faire respecter les règles de la mêlée Appliquer la règle de l'avantage Connaître les principaux gestes d'arbitre Etre aidé avant, pendant et après le match par les enseignants EPS organisateurs ou les cadres techniques fédéraux
JUGE DE TOUCHE	Connaître son rôle et assister les arbitres en binôme	Signaler les sorties de balle, les fautes d'esprit du jeu et donne des indications sur les en-avants, ... Connaître les gestes principaux
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue Arbitrer au moins 2 rencontres du championnat d'académie (toutes catégories) Certification proposée par les enseignants EPS chargés de l'organisation des rencontres et/ou par le cadre technique fédéral responsable de l'arbitrage en UNSS S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte	

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
ARBITRE EN BINÔME	<p>Connaître et faire appliquer toutes les règles, dans toutes les catégories</p> <p>Connaître les particularités du jeu</p> <p>S'adapter à la rencontre</p> <p>Maîtriser parfaitement en étant discret</p> <p>Collaborer intelligemment avec l'autre arbitre, mais également les juges de touche</p> <p>Se fixer des objectifs, se former, s'auto évaluer</p>	<p>Idem niveaux Départemental et Académique, + se faire respecter dans toutes circonstances</p> <p>Connaître tous les gestes d'arbitre</p> <p>Gérer le cas particulier</p> <p>Expliquer la faute si nécessaire</p> <p>Etre acteur du jeu</p> <p>Peut être aidé, à sa demande, avant, pendant et après le match par les enseignants EPS organisateurs ou les cadres techniques fédéraux</p>
JUGE DE TOUCHE	<p>Connaître son rôle et collaborer avec les arbitres en binôme</p> <p>Etre toujours en communication avec ces derniers</p>	<p>Signaler les sorties de balle, les fautes d'esprit du jeu et donne des indications sur les en-avants</p> <p>Connaître tous les gestes</p>
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune</p> <p>Arbitrer au moins deux rencontres des phases finales du championnat d'académie et/ou arbitrer au moins une rencontre du championnat de France UNSS (toutes catégories)</p> <p>Certification proposée par le responsable du suivi des jeunes officiels lors du championnat de France UNSS (membre de la CMN, enseignant EPS ou cadre fédéral)</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte</p>	

La formation de jeunes officiels doit être liée à la pratique du Rugby à XIII scolaire. L'arbitrage se fait en double, spécificité de l'UNSS, avec deux juges de touche. La formation doit permettre de passer du Rugby à XIII à 7 au Rugby à XIII à 9.

2. Dispositif du haut niveau du sport scolaire

La circulaire n°2012-093 du 08 juin 2012 précise que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau. Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires ».

L'arrêté du 07 juillet 2015 précise que ce dispositif est également accessible pour les élèves inscrits au baccalauréat professionnel

Cette formation est assurée au sein de chaque AS. Un livret spécifique par activité est dédié à cette formation. Il est téléchargeable sur le site www.unss.org

3. Les autres rôles de Jeunes Officiels (cf. dossier intitulé Jeunes officiels vers une génération responsable 2016-2017)

L'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir s'impliquer dans différents rôles (jeune organisateur, jeune dirigeant etc. ...) au sein de son Association Sportive (AS) et dans le cadre de l'UNSS (Union Nationale du Sport Scolaire). Toute vie associative nécessite une organisation. Chaque licencié doit pouvoir trouver sa place comme bénévole de l'AS en fonction de ses motivations et de ses compétences.

Ils peuvent être certifiés du niveau départemental au niveau académique. Les jeunes dirigeants, les vices présidents élève, les jeunes organisateurs, les jeunes reporters et les jeunes secouristes peuvent obtenir une certification en référence à l'activité « multi activités ».

Les propositions ci-dessous permettent d'orienter la mission du Jeune Organisateur sur des actions en adéquation avec les priorités de l'UNSS :

- accueil du championnat en remplissant le maximum de rôles possibles
- accueil dans les gymnases et répartition des vestiaires
- poissons pilotes pour les équipes
- reporters pour réaliser un reportage sur le championnat (photos, films, interviews, ...)

En revanche le jeune coach peut obtenir une certification en référence à l'activité pour laquelle il intervient.

Inscription des meilleurs Jeunes Arbitres hors académiques

Chaque Directeur Régional saisira les meilleurs Jeunes Arbitres de son académie pour les Championnats Excellence, si nécessaire et en accord avec la CMN.

Adresse de saisie : <http://udb.unss.org/qualifscf>

Code d'accès : propre à chaque SR

Clôture des saisies : 10 jours avant le début des championnats, date inscrite dans le calendrier

Un par catégorie et par catégorie d'âge pour chaque académie.

Seules les propositions supplémentaires doivent recevoir l'aval de la Direction Nationale.

Pour les Championnats Excellence, selon les dates d'organisation un appel particulier sera effectué par la Direction Nationale UNSS.

Les membres de la Commission Mixte Nationale

Directeur adjoint de l'UNSS en charge de l'activité : Philippe DEKEYSER

FFR XIII

Patrice RODRIGUEZ

Emmanuel FAUVEL

UNSS

Pascal CANCIANI

Patrice DRUAIS

Délégué technique UNSS

Lionel VEYSSEYRE

Responsable Communication

**Équipes n'ayant pas assisté au Protocole en 2017
et n'étant pas autorisées à participer en
Équipes d'Établissement ou en Excellence en 2018**

NÉANT

**AS ayant fait forfait avant les Championnats de France en
2017 et n'étant pas autorisées à participer en 2018**

NÉANT

Annexe 3

Règlements Minimes filles et garçons et **Lycées Filles**

COUP D'ENVOI	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 5m La défense est placée à 5m	Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée pour l'équipe défendante à 10m de la touche dans l'axe de sortie du ballon. Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi à la main à 10 m de la ligne de but (au milieu) Sortie directe en touche. Remise en jeu par une pénalité au centre du terrain pour l'équipe qui réceptionnait
COUP DE RENVOI	Après un essai Faute de l'équipe défendante dans la zone en but Faute de l'équipe attaquante dans la zone en but	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai. Les défenseurs devront être à 5m Renvoi en coup de pied tombé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 5m Si le ballon sort directement en touche, pénalité pour l'équipe non fautive à 5m de l'en but (au milieu du terrain) Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée (à 10m de la touche) pour l'équipe défendante à l'endroit de sortie du ballon Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 10m de la ligne de but (au milieu du terrain) Les défenseurs à 5m
TENU	La ligne de hors jeu est à 5m. Jusqu'à 2 marqueurs autorisés.	
MÊLÉE	Les mêlées sont composées de 3 joueurs. Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute mais à 10m minimum de la touche et de la ligne de but	Le ballon devra être introduit dans le couloir. Le ballon reste à l'équipe qui introduit. Aucune poussée autorisée. Les défenseurs seront à 5m. Seul le demi de mêlée adverse peut rester derrière sa mêlée. Il ne peut intervenir que lorsque le ballon est sorti derrière les pieds du talonneur.
PÉNALITÉ	La pénalité se joue à la main, au sifflet et aux pieds de l'arbitre. Le joueur qui remet en jeu doit obligatoirement lâcher le ballon. Les défenseurs seront à 5m ou sur la ligne d'enbut si la pénalité est sifflée à moins de 5m de celle-ci.	
CARTON	<p><u>Un avertissement oral</u> pourra être donné avant toute exclusion.</p> <p>Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe.</p> <p>Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.</p> <p><u>Carton rouge</u> (brutalité, incorrection, récidive après exclusion temporaire): expulsion définitive sur le match en cours et le match suivant au minimum. La commission de discipline pourra se réunir pour alourdir la sanction en cas de fait grave.</p> <p><u>Carton jaune</u> (jeu dangereux, anti-jeu, énervement) : 5 minutes d'expulsion</p> <p><u>ATTENTION</u> : Si un joueur est exclu 3 fois temporairement (lors de matchs différents), il ne sera pas autorisé à rejouer dans le match suivant</p>	

Règlements Cadets et Juniors

COUP D'ENVOI	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé, devant faire 10m La défense est placée à 10m	Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée pour l'équipe défendante à 10m de la touche dans l'axe de sortie du ballon. Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi en coup de pied tombé au milieu de la ligne d'enbut (entre les poteaux). Le ballon devra faire 10m (cf règles coup de renvoi)
COUP DE RENVOI	Après un essai Faute de l'équipe défendante dans la zone en but Faute de l'équipe attaquante dans la zone en but	Renvoi en coup de pied placé par l'équipe ayant encaissé l'essai. Le ballon devra faire 10m. Les défenseurs seront placés à 10m. Renvoi en coup de pied tombé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 10m, défense placée à 10m Si le ballon sort directement en touche ou ne fait pas 10m, pénalité à 10m de l'en but face aux poteaux pour l'équipe non fautive. Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée pour l'équipe défendante à l'endroit de sortie du ballon, à 10m de la touche. Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 20m de la ligne de but (au milieu) Les défenseurs à 5m
TENU	La ligne de hors jeu est à 5m. Jusqu'à 2 marqueurs autorisés.	
MÊLÉE	Les mêlées sont composées de 3 joueurs. Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute à 10 mètres minimum de la touche et de la ligne d'en but minimum.	Le ballon devra être introduit dans le couloir. Le ballon reste à l'équipe qui introduit. Aucune poussée autorisée. Les défenseurs seront à 5m et seul le demi de mêlée adverse peut rester derrière sa mêlée. Il ne peut intervenir que lorsque le ballon est sorti derrière les pieds du tallonneur.
PÉNALITÉ	Les défenseurs seront à 5m La pénalité se joue :	
	<ul style="list-style-type: none"> - à la main (au sifflet et aux pieds de l'arbitre/le ballon devra être lâché) - ou au pied (coup de pied en touche directe avec remise en jeu à la main par l'équipe qui a tapé, à 10m de la touche dans l'axe de la sortie du ballon) 	
CARTON	<p><u>Un avertissement oral</u> pourra être donné avant toute exclusion.</p> <p>Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe. Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.</p> <p><u>Carton rouge</u> (brutalité, incorrection, récidive après exclusion temporaire): expulsion définitive sur le match en cours et le match suivant au minimum. La commission de discipline pourra se réunir pour alourdir la sanction en cas de fait grave.</p> <p><u>Carton jaune</u> (jeu dangereux, anti-jeu, énervement) : 5 minutes d'expulsion</p> <p>ATTENTION : Si un joueur est exclu 3 fois temporairement (lors de matches différents), il ne sera pas autorisé à rejouer dans le match suivant</p>	
40/20	Cette règle ne s'applique pas	

INNOVATION : Règlements Master XIII

COUP D'ENVOI	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 5m La défense est placée à 5m	Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée pour l'équipe non responsable de la sortie du ballon à 10m de la touche dans l'axe de sortie du ballon. Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi à la main à 10 m de la ligne de but (au milieu) Sortie directe en touche. Remise en jeu par une pénalité au centre du terrain pour l'équipe qui réceptionnait
COUP DE RENVOI	Après un essai Faute de l'équipe qui défend dans son en but Faute de l'équipe attaquante dans la zone en but	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai. Les défenseurs devront être à 5m Renvoi en coup de pied tombé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 5m Si le ballon sort directement en touche, pénalité pour l'équipe non fautive à 5m de l'en but (au milieu du terrain) Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée (à 10m de la touche) pour l'équipe défendante à l'endroit de sortie du ballon Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 10m de la ligne de but (au milieu du terrain) Les défenseurs à 5m
LE PLAQUAGE	Les garçons plaquent les garçons, les filles plaquent les filles. Lorsqu'il y a une opposition garçon/fille ou fille/garçon, le plaquage s'effectue en arrachant un tag de la ceinture du porteur de balle. Il n'est plus possible de venir arracher le tag lorsque le plaquage garçon/garçon ou fille/fille a été réalisé.	
SPECIFICITES	Dans l'opposition Garçons/Filles ou Filles/Garçons, la pratique du tag est privilégiée. Dans ce rapport de un contre un, l'arrachage du ballon, le raffut et la toupie ne sont pas autorisés. Impacter directement un adversaire défenseur ou attaquant est une faute.	
LE TENU	Suite à un plaquage, le tenu est réalisé selon les règles habituelles. Suite à l'arrachage d'un tag, le joueur revient à l'endroit où celui-ci a été arraché et joue son tenu. Il ramasse et replace son tag uniquement lorsque le tenu a été joué pour pouvoir reprendre le jeu. Un joueur ne peut prendre part au jeu que lorsqu'il possède un tag de chaque côté de sa ceinture.	
MÊLÉE	La mêlée est remplacée par un Tap Penalty à l'endroit de la faute pour l'équipe non fautive. Il se joue à 10m minimum de la touche et de la ligne de but	Le ballon est posé au sol puis touché avec le pied avant d'être joué. Les défenseurs sont à 5m et ne montent que lorsque le ballon a été touché par le pied de l'attaquant.
PÉNALITÉ	La pénalité se joue à la main, au sifflet et aux pieds de l'arbitre. Le joueur qui remet en jeu doit obligatoirement lâcher le ballon. Les défenseurs sont à 5m ou sur la ligne d'en but si la pénalité est sifflée à moins de 5m de celle-ci.	
CARTON	Un <u>avertissement oral</u> pourra être donné avant toute exclusion. Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe. Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match. <u>Carton rouge</u> (brutalité, incorrection, récidive après exclusion temporaire): expulsion définitive sur le match en cours et le match suivant au minimum. La commission de discipline pourra se réunir pour alourdir la sanction en cas de fait grave. <u>Carton jaune</u> (jeu dangereux, anti-jeu, énervement) : 5 minutes d'expulsion <u>ATTENTION</u> : Si un joueur est exclu 3 fois temporairement (lors de matchs différents), il ne sera pas autorisé à rejouer dans le match suivant	