



Formation arbitre niveau 1



Les Niveaux Européens



- Niv1 : Local / National



- Niv2 : International / Européen 1



- Niv3 : International / Européen 2



- Niv 4 : International / Mondial 1



- Niv 5 : International / Mondial 2

Les Objectifs

- Informer les cadres des équipes sur les règles fondamentales du jeu
- Entrer dans le cursus arbitral
- Être capables de transmettre aux coéquipiers les règles élémentaires du jeu, et mieux comprendre les décisions arbitrales.
- Répondre aux questions de chacun.

La Mission

- Les Arbitres sont les garants du respect des règles du jeu, et de l'*Esprit Touch*.
- Ils sont au service du jeu et des joueurs.
- S'assurer que le jeu soit agréable pour toutes et tous.
- Avec un maximum de discrétion, leur présence doit être constante

Le Savoir Être

- Prendre plaisir à arbitrer.
- Être en bonne condition physique
- Connaître les règles fondamentales
- Communiquer clairement
- Se comporter avec assurance
- Humilité, honnêtetéetc.
- Savoir compter jusqu'à 6 !

La théorie

La composition d'une équipe

General:

- 14 joueurs sur la feuille de match au maximum
- 6 joueurs sur le terrain au maximum
- 4 au minimum pour débiter le match

Pour le mixte :

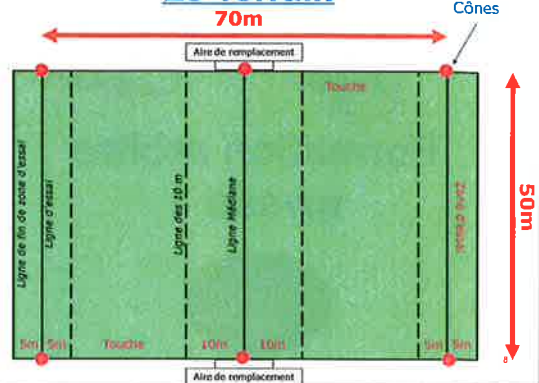
- Maximum: 3 joueurs
- Minimum: 1 joueur

Mixité

Uniforme :

- Maillot + Short + Chaussette
- Numéro dans le dos
- Pas le Jaune !

Le Terrain



Le ballon



36cm long x 55cm
circonférence

Le Toss

Le gagnant du toss obtient :



Ballon

Sens du
jeu à
l'engage-
ment

La boîte
de remplace-
ment

Temps de jeu

- Officiel: 2 x 20min avec une pause de 3min
 - Mais variable selon l'organisateur
 - En compétition: utilisation d'une sirène (pour synchroniser entre les terrains)
 - L'arbitre doit décompter le temps
 - Blessé: stopper le temps si possible
- Fin du match:
 - Au 1^{er} ballon mort après la fin du temps (sirène)
 - Les capitaines signent la feuille de match.
- Prolongation (drop off) :
 - Si égalité à la fin du temps réglementaire
 - Dans chaque équipe on enlève immédiatement un joueur puis un toutes les 2 minutes jusqu'à 3 vs 3.
 - Arrêt au premier essai si chacun une possession durant les prolongations.

Les remises en jeu

Il existe deux formes de remises en jeu :

- Le **Roll Ball**, utilisé suite à un touch, ou à un changement de possession de balle (pénalités incluses), et pour les cas autres que ceux cités ci-dessous.

Un Roll Ball doit être effectué sans délai

- Le **Tap Ball**, utilisé pour l'engagement, après un essai, ou classiquement suite à une pénalité.

Le Tap Ball est joué après autorisation de l'arbitre

Le Roll Ball : comment faire ?

Le joueur placé face à la ligne d'en but adverse,
Il pose le ballon à terre sur la marque
Il l'enjambe, ou le fait rouler entre ses
jambes vers l'arrière, sur une distance
n'excédant pas 1m

* la marque est l'endroit où le joueur a été touché, ou bien l'endroit désigné par l'arbitre. Dans le premier cas, c'est au joueur touché à effectuer le roll ball, dans les autres cas n'importe quel joueur de l'équipe reprenant possession du ballon peut effectuer le roll ball.

13

Le TAP BALL

Quand: Lorsque l'arbitre a indiqué la marque

Comment :

Le joueur est placé face à la ligne d'en but adverse,
Il pose le ballon à terre sur la marque indiquée par l'arbitre.
Il doit lâcher des 2 mains le ballon
Il pousse d'un pied le ballon, sur une distance ne pouvant pas excéder 1m.
Il récupère le ballon *proprement*, et joue

N'importe quel joueur de l'équipe bénéficiant d'une pénalité ou de l'engagement, peut effectuer le tap ball. Ce joueur n'est pas alors considéré comme ½.

Sur les pénalités, la remise en jeu peut être effectuée par un RollBall. Dans ce cas, il n'y a pas de notion de ½, le joueur remissant la balle peut marquer, voir se faire toucher sans qu'il y ait changement de possession ...

14

Les Fautes

De deux types :

- Fautes "**techniques**", entraînant un changement de possession de balle.
 >> **ROLL BALL**
- Fautes "**contre la règle**", sanctionnées par une pénalité.
 >> **TAP BALL**

15

Fautes "techniques"

- Ballon tombé au sol.
- ½ touché ballon en main.
- ½ marquant un essai
- Joueur possédant le ballon, sortant des limites du terrain.
- Mauvaise remise en jeu (roll & tap)
- Sixième touch...!!!

Entraînent un changement de possession de balle. La remise en jeu s'effectue par un Rollball

Fautes "contre la règle"

Sanctionnées par une pénalité, elles entraînent un changement de possession de balle.

- Touch & Pass (late pass)
- Passe en avant
- Over-stepping (off the mark)
- Roll ball volontaire: Roll ball initié sans avoir été touché.
- Conduite contre l'esprit du jeu

Sanctionnées par une pénalité, elles n'entraînent pas changement de possession de balle.

- No Touch (=phantom Touch): Touch annoncé à tort.
- Hors jeu (5 & 10m)

17

Fautes "contre la règle"(2)

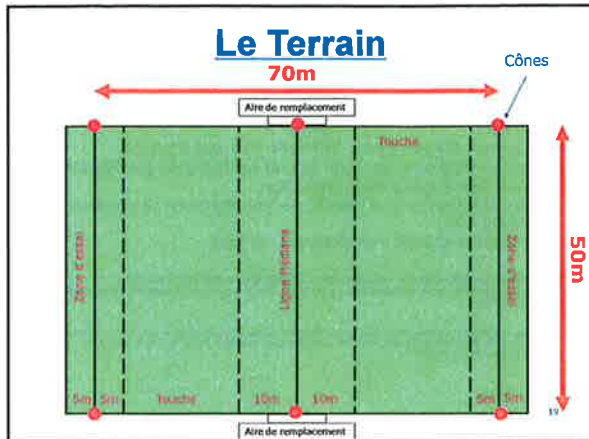
- Plus de joueurs que réglementairement sur le terrain.
- Remplacement incorrect.

Pour ces 2 pénalités la marque sera à l'endroit où était le ballon au moment de la constatation de la faute

- Obstruction volontaire / Cache-cache.
- Jeu rugueux sur un touch.
- Mauvaise conduite.

Sin Bin: un joueur peut être envoyé en "prison", pour mauvaise conduite, ou fautes répétées (hors jeu ...).

18



Jeu sur la zone des 5m

Règle spéciale:

- Lorsqu'un des défenseurs a au moins un pied dans la zone des 5m (lignes comprises),
- dès que le 1/2 touche le ballon,
- toute la défense **DOIT** avancer d'un mouvement continu
- jusqu'à l'imminence du touch.

- Sinon → pénalité
- Répétition de la faute → sortir le joueur (boite de remplacement jusqu'au changement de possession)
- Lorsque le ballon est **DANS** la zone des 5m, la défense n'est pas/plus tenue d'avancer

20

Interceptions

Principe

Toute interception ratée (i.e un ballon touché par la défense), donnera droit à une possession supplémentaire (6 de plus) pour l'équipe attaquante

Exception

Si le défenseur ne fait pas action (geste ou position) et si l'attaquant envoie délibérément le ballon sur le défenseur alors il ne peut avoir interception manquée. Si le ballon tombe il y a perte de possession.

L'avantage

- Objectif: Ne pas hacher le jeu (le - de pénalités possible)
- Toute faute n'entraînant pas directement un ralentissement, une gêne de l'attaque doit être occultée au profit de l'avantage.
L'arbitre signifie cet avantage par un '**JOUEZ!**' tonitruant.
- Un avantage est mesurable sur deux critères:
 - Gain de ballon
 - Gain de terrain (distance ?)

Si l'un de ces 2 critères n'est pas rempli : FAUTE !

22

Quelques Stats

Parmi les fautes pénalisées, on observe :

- 33% de Hors-Jeu sur roll ball
- 25% de Touch & Pass
- 20% de Passes en avant
- 8% d'obstructions
- 5% de Hors-Jeu sur tap ball
- 9% autres

23

Glossaire

- **Roll Ball**: remise en jeu
- **Tap ball**: remise en jeu
- **Demi**: joueur ramassant le ballon derrière un roll ball
- **No Touch**: Touch annoncé à tort.
- **Touch**: action de toucher l'adversaire
- **Rollball volontaire**: rollball initié sans avoir été touché.
- **Over Stepping**: ne pas respecter la marque après un touch
- **Marque**: Endroit où doivent se jouer les roll et tap ball.
- **Touch & Pass**: passer le ballon après avoir été touché.
- **Hors Jeu**: défense à distance non réglementaire

24

Arbitre attitude

25

Placements / Déplacements

- Etre le premier au bon endroit
 - ✓ Derrière la défense
 - ✓ Décalé de l'axe du ballon (45°), placé grand coté
 - ✓ Entre 5 et 10m du ballon (élastique)
- Avoir les yeux sur le ballon
- Avoir le maximum de joueurs dans son champ de vision
- Retarder son coup de sifflet pour être placé à la fin du sifflement.

26

Les arbitres de touches

Suivant la position de l'action, surveillent la ligne de défense. Ils contrôlent l'ailier et le lien.

Signalent à l'arbitre de champ quand il le regarde, les fautes de type, en-avant, hors-jeu, touch, ballon tombé ...

Appelle la défense à se placer à 5m, ou 10m.

Il ne siffle pas.

Leur rôle est consultatif

Quand le ballon est proche (10m) de la ligne de touch
→ ça tourne : L'arbitre latéral entre et prend le contrôle tandis que l'arbitre central sort sans gêner.

27

Sons & Images

- Les modulations du sifflet
 - Long et fort = pénalité
 - Bref et moyen = changement & rollball
- Bonne communication verbale
 - Clair et bref : pas d'explication de texte !
 - S'adresser à l'équipe qui a fait la faute
 - Se faire entendre par le + de joueurs
 - Ton apaisé (pas de stress ou de colère)

28

Sons & Images (2)

■ Les gestes élémentaires

- Engagement
- Ballon tombé
- Demi touché
- Passe en avant
- 5ème Touch
- 6ème Touch
- Validation essai
- Overstepping
- Touch & Pass
- 6 de plus
- « Jouez! »

29

