



JE SUIS

JEUNE OFFICIEL

EN

RUGBY

Programme 2004 / 2008

PRÉAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE
2. DOIT CONNAITRE LES RÈGLES DU RUGBY
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
5. DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

1- LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE À REMPLIR SON RÔLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu, le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité.
- être sensible à l'esprit du jeu.
- être objectif et impartial.
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

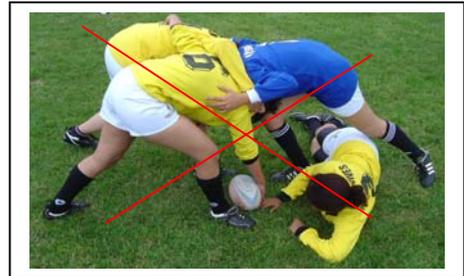
- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

2- LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU RUGBY

LES RÈGLES ESSENTIELLES DU RUGBY À 7



Introduction.

L'arbitrage à deux jeunes arbitres doit être systématique, car il permet une meilleure sécurité pour les joueurs, mais aussi pour les arbitres.

La formation des arbitres doit se faire parallèlement à celle du joueur et de façon progressive. Cette progression comporte trois étapes.

Première étape :

Les arbitres découvrent 4 règles : LA MARQUE, LA SÉCURITÉ, LE TENU, LE HORS-JEU dans un jeu simple où le ballon est déplacé par un seul joueur. Au cours de cette première étape l'arbitre se familiarise avec les notions fondamentales d'avancée, de lutte un contre un et de disponibilité constante du ballon qui sont abordées simplement.

Deuxième étape :

Les arbitres abordent les règles de lutte collective autour du ballon au sol (mêlée spontanée) et autour du ballon porté (maul).

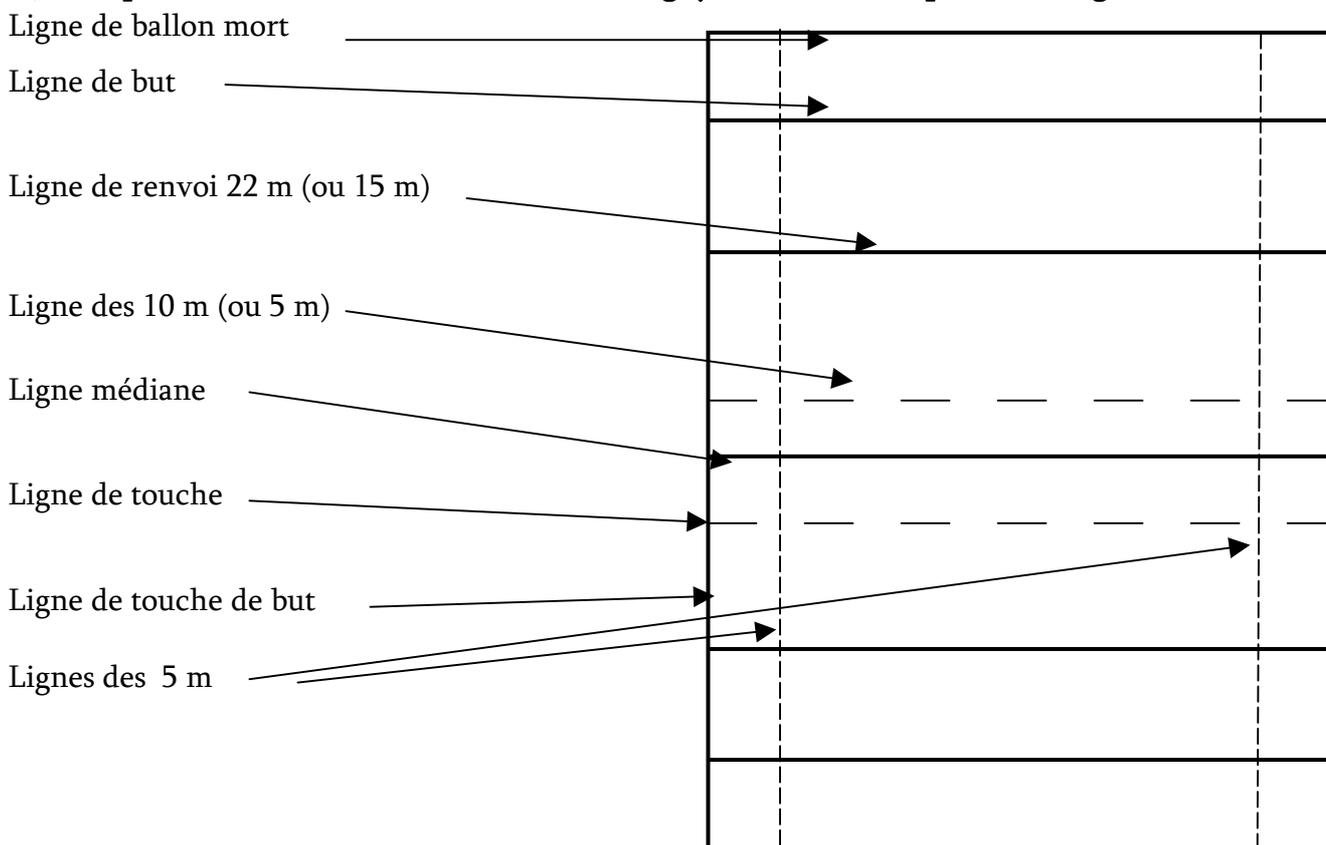
Troisième étape :

Les arbitres découvrent les conventions et règles spécifiques aux remises en jeu sur mêlée, touche, coup de pied de pénalité, coup de pied franc, coup d'envoi et de renvoi.

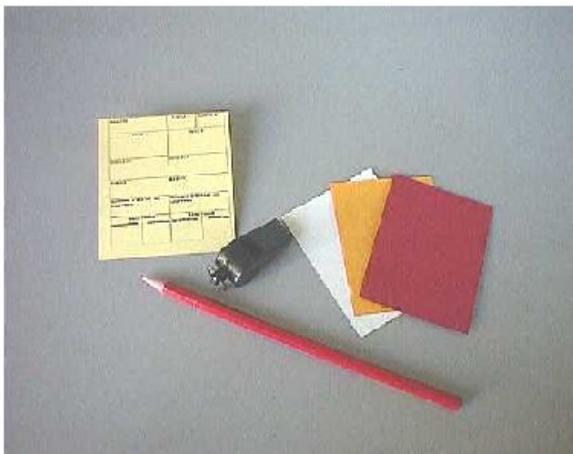
Le terrain.

- Minimes à 7, Collèges à 7 55 m de long sur 40 m de large sans les « en but ».
- Cadets à 7, Lycées Filles à 7 55 m de long sur 45 m de large sans les « en but ».
- Juniors/Seniors à 7 Terrain normal moins 5 m en largeur.

Quelle que soit sa dimension, le terrain de rugby à 7 devra comporter les lignes suivantes :



Arbitrer à deux.



Les arbitres doivent toujours avoir une tenue correcte (maillot, short, chaussettes, chaussures) et la plus distincte possible par rapport à la tenue des joueurs sur le terrain.

Les arbitres doivent disposer d'un sifflet, d'un chronomètre, de cartons (jaune et rouge), d'un carton de marque et d'un crayon de papier.

Au niveau National, ils revêtiront leur tenue MAIF.

Les deux arbitres :

- connaissent le jeu et sa logique.
- connaissent les règles et les font respecter.
- ont une bonne condition physique.
- se font respecter en étant calmes et en faisant preuve de caractère.
- sont complices et complémentaires.

Les deux arbitres doivent :

OBSERVER	pour évaluer les forces en présence.
PRÉVENIR	pour permettre le moins d'arrêt de jeu possible.
SANCTIONNER	en sifflant rapidement et FORT pour assurer la sécurité des joueurs.
ANIMER	pour imposer un climat de sérénité et de fair-play. (arrêter, faire reprendre le match pour expliquer, préciser une décision, rester maître du chronomètre, gérer les remplacements à l'arrêt de jeu par le centre du terrain ...)
COMMUNIQUER	entre eux, avec les joueurs, le banc de touche, le public. (il y a des gestes explicites à apprendre, différentes façons de désigner un fautif selon la gravité de la faute, il y a une attitude, une expression du visage à avoir pour maîtriser ses émotions, ses sentiments, pour rester bienveillant et serein en toute circonstance...)
ÊTRE BIEN PLACÉS	pour être crédibles.

La prévention est préférable à la sanction, mais il ne faut pas confondre prévention et sanction. La prévention ne peut se faire que sur une faute qui n'a pas encore eu lieu. Quant la faute se produit, il y a coup de sifflet ou avantage pour l'équipe non fautive.

Exemple : un joueur tombe au sol au-delà du ballon, c'est trop tard pour lui dire de rester sur ses pieds, l'arbitre décide d'accorder une pénalité ou d'accorder l'avantage à l'équipe non fautive.

Les deux arbitres font particulièrement attention :

- **à la règle de l'avantage** : avant de siffler une faute, l'arbitre doit vérifier que son partenaire n'a pas déjà signalé cette faute en tendant le bras vers l'équipe non fautive pour laisser l'avantage.
- **à ce qu'un seul arbitre siffle** par action de jeu. C'est le premier arbitre qui a sifflé qui ordonne la suite du match. En cas de désaccord les deux arbitres se consultent à l'écart des joueurs.

Les arbitrent sifflent :

- À chaque début de match ou de mi-temps.
- Pour arrêter le jeu quand une faute se produit.
- Fort, que tous les joueurs entendent et que la lutte s'arrête instantanément, pour préserver la sécurité.
- Bref et sec pour une faute de jeu.
- Long et fort (au moins une seconde) pour une faute d'anti-jeu.

Les arbitrent ne sifflent pas :

- Si malgré une faute de jeu, ils voient que l'équipe non fautive peut obtenir un avantage (gain de terrain, possession du ballon). Dans ce cas, ils ne sifflent pas, mais indiquent « jouer » et tendent le bras du côté de l'équipe non fautive. Dans le cas contraire, les arbitres sifflent immédiatement et reviennent à la première faute.
- La remise en jeu après essai, la touche, la mêlée, le coup de pied franc ou le coup de pied de pénalité.

Le placement des deux arbitres :

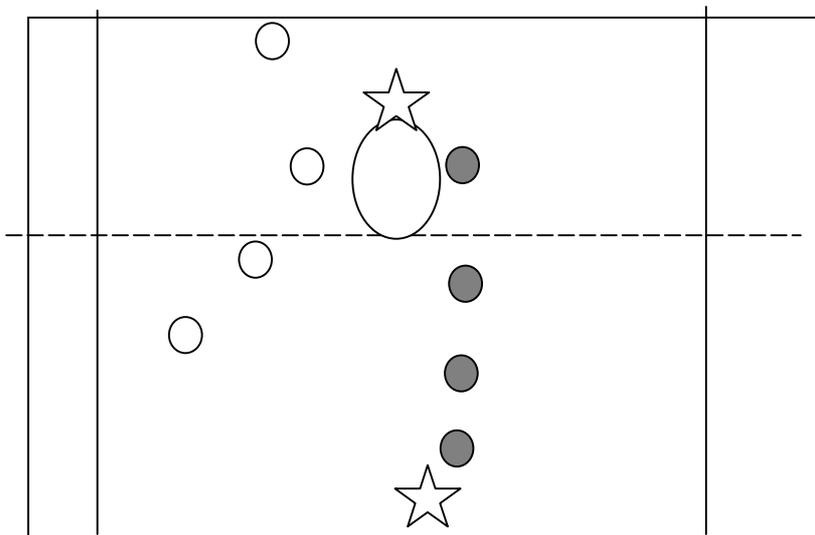
Les deux arbitres se font toujours face pour favoriser leur communication.

Le terrain est partagé en deux dans le sens de la longueur.

Le partage des responsabilités entre les deux arbitres dépendra de la zone de terrain dans laquelle sera le ballon. Pour simplifier, on pourrait dire que :

- « Si le ballon est dans ma moitié de terrain, je m'occupe de tout ce qui sera proche du ballon et je suis moi-même proche du ballon ».
- « Si le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain, je m'occupe des joueurs plutôt éloignés du ballon et ceux invisibles pour mon partenaire, en portant une attention particulière aux lignes de hors-jeu. Je me place toujours pour avoir devant moi le plus de joueurs possible ».

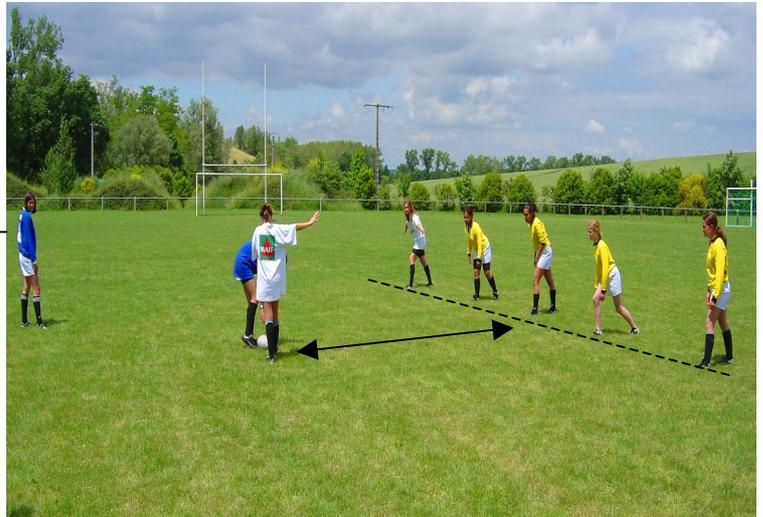
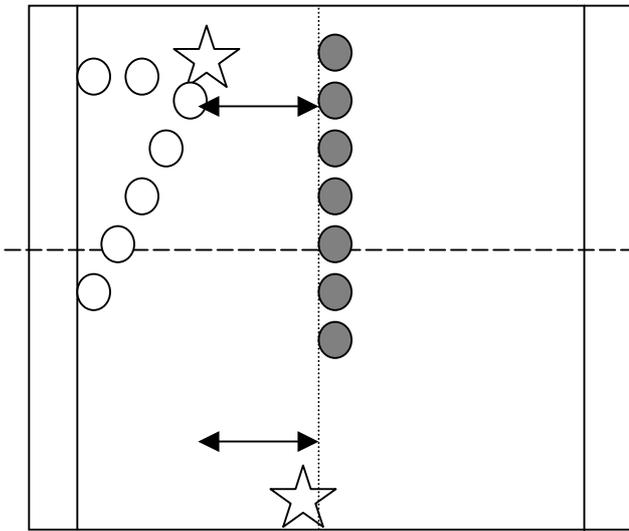
Dans tous les cas : se déplacer vite, et être proche des actions.



- Chaque arbitre gère sa moitié de terrain, mais peut siffler une faute qui se commet dans l'autre partie si le deuxième arbitre ne la voit pas.

Le placement des arbitres sur coup de pied de pénalité (CPP) ou franc (CPF).

Un arbitre marque le point de faute. Le deuxième arbitre va se placer à 5 m (en Minimes et Cadets) ou à 10 m (en Juniors/Seniors) et vérifie qu'il n'y a pas d'adversaire dans l'espace ainsi déterminé.



(Les deux arbitres sont en blanc)

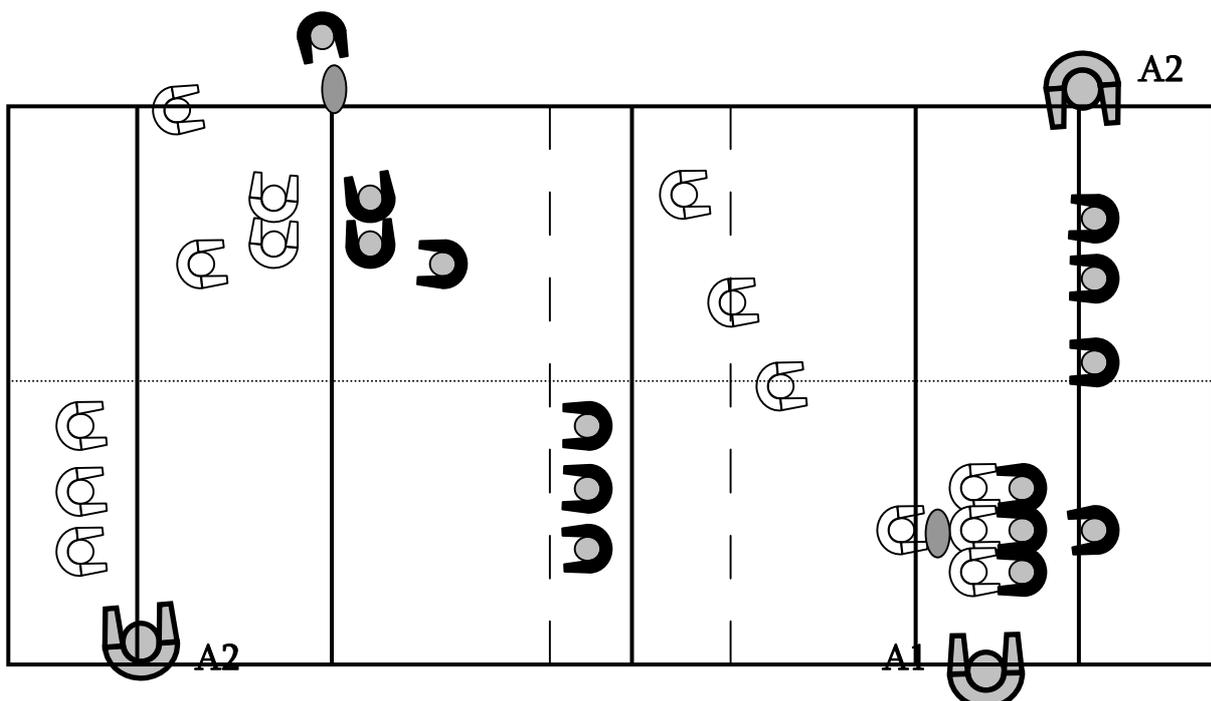
Le placement des arbitres sur TOUCHE

A1 s'occupe des participants à la touche
A2 s'occupe des non participants en défense



Le placement des arbitres sur MÊLÉE

A1 s'occupe des participants à mêlée
A2 s'occupe des non participants en défense



Les 4 règles fondamentales.

1 - La marque.

Manières de marquer un essai :

Le joueur porteur du ballon, l'aplatit au sol avec sa ou ses mains en exerçant sur lui une pression de haut en bas.



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 sa taille (le dos de compte pas).



Il y a essai le ballon est entre la ligne des épaules et des hanches.



Ici il n'y a pas essai le ballon n'est pas aplati avec le haut du corps.



Ici il y a essai, le porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but, et, sans ramper au sol, dans le mouvement, aplati dans l'en-but ou sur la ligne de but.



Pour que l'essai puisse être validé le porteur du ballon ne doit pas avoir une partie de son corps en touche. Ci-contre le joueur est en touche.

BUT : En juniors/seniors, un but est marqué en envoyant le ballon, au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but adverses au moyen d'un coup de pied placé ou tombé.

SCORE :

- essai :	5 points.
- but après essai :	2 points.
- but sur coup de pied de pénalité :	3 points.
- but sur coup de pied tombé :	3 points.

En Minimes et Cadets, seul l'essai compte.

En Juniors/Seniors, le but après essai et la pénalité se tentent en coup de pied tombé.

2 - La sécurité.

Le joueur peut, en jouant loyalement conformément aux règles du jeu :

En attaque : **porter, passer, botter** le ballon et **charger** ses adversaires.

En défense : amener le porteur de balle au sol, afin de rendre le ballon disponible à tous ou arracher le ballon.

Il a le **devoir de respecter** ses adversaires, partenaires et arbitres.

Le joueur ne doit pas :

Faire des **obstructions**, manquer de **loyauté**, être **incorrect**, jouer **dangereusement**, avoir un comportement **anti-sportif**, se faire **justice lui-même**, et commettre des **fautes répétées**.



Le porteur de balle a le droit de charger.



Mais il est interdit de charger un adversaire en raffûtant au visage.



Il est interdit de charger avec la tête.



Le défenseur ne peut saisir le porteur de balle qu'en dessous de la ligne des hanches et avec les deux bras.



Soulever le porteur de balle est interdit.



Projeter le porteur de balle est interdit.



Défendre en percutant le porteur de balle avec l'épaule est interdit.



Les cuillères et croches-pattes sont interdits.

SANCTIONS :

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.
Le fautif peut être exclu.

Il existe trois degrés d'exclusion :

1. demander à l'enseignant de remplacer temporairement le joueur (sur énervement uniquement, pas sur brutalité).
2. donner un carton jaune : exclusion jusqu'à la fin de la mi-temps (énervement, faute technique répétée).
3. donner carton rouge : exclusion définitive (brutalité, insulte etc...).

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

En cas de brutalité, d'insulte ou autre, le joueur sera exclu sans préavis.

En juniors/seniors après un carton rouge, l'arbitre donne un coup pied de pénalité sur la ligne des 22m face aux poteaux ou au point de faute, au choix de l'équipe non fautive.

3 - Le tenu.

Il y a **PLAQUAGE** lorsqu'un joueur 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. Si le porteur du ballon, tenu, a un ou deux genoux au sol, ou est assis sur le sol, ou se trouve sur un autre joueur lui-même au sol, il est estimé comme ayant été mis au sol et considéré comme étant un joueur plaqué. Tous les adversaires du joueur plaqué impliqué dans le plaquage et qui vont au sol sont assimilés à des plaqueurs.

OBLIGATIONS :

Le **PLAQUÉ** doit **immédiatement** :

ou	passer,
ou	lâcher,
ET	placer le ballon au sol vers son camp,
	se relever ou s'éloigner du ballon.

Le **PLAQUEUR** doit plaquer avec les deux bras en saisissant le porteur de ballon entre la taille et les chevilles et **immédiatement** :

relâcher le joueur plaqué,
ET **se relever ou s'éloigner** - du joueur plaqué
- et du ballon.

Un deuxième joueur appelé « bloqueur » peut saisir le porteur du ballon au niveau des bras, mais dans le seul but de disputer le ballon ou d'empêcher une passe.

Le ballon étant libéré, les **AUTRES JOUEURS** peuvent lutter pour le ballon et entrer en contact avec l'adversaire à condition :

- qu'ils le fassent en **arrivant par leur camp**,
- qu'ils soient **sur leurs pieds et non en contact avec un joueur au sol**,
- **et uniquement dans la zone de plaquage** (1 m autour du ballon).

Remarque : Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué sauf pour marquer un essai.

SANCTION : Un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.



Le plaqué doit lâcher la balle.



Le plaqué ne doit pas garder le ballon près de son corps.



Le plaqueur et le plaqué doivent immédiatement quitter la zone de plaquage.



Ici, le plaqueur ne s'éloigne pas et gêne la sortie du ballon, il doit être pénalisé.

4 - Le hors-jeu dans le jeu courant.

On parle de jeu courant quand le ballon est déplacé par un seul joueur, qu'il soit botté, porté, ou passé.

Un joueur est hors-jeu si le ballon :

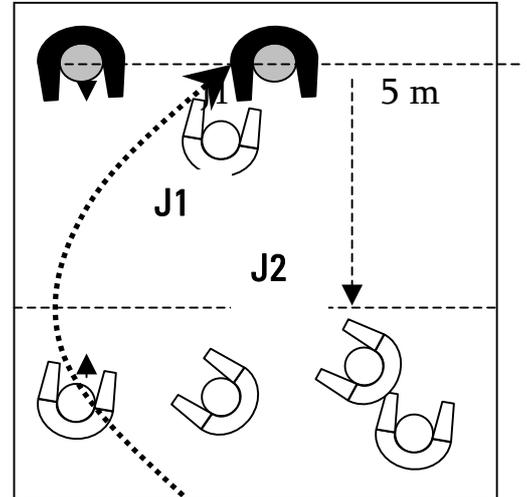
A été **botté** ou **touché** ou **porté** par un joueur de son équipe **placé derrière lui**.

Un joueur hors-jeu doit :

Se retirer sans délai (J1) jusqu'à la ligne imaginaire située à 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors/Seniors) du point de chute du ballon.

La ligne imaginaire des 5 m (minimes et cadets), 10 m (juniors/seniors) s'étend d'une ligne de touche à l'autre et est parallèle aux lignes de but.

Un joueur hors-jeu (J2) ne doit pas avancer ou se déplacer vers le ballon.



SANCTION : Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

NOTE : Si le joueur porteur du ballon, le donne à un joueur hors jeu, l'arbitre ne le pénalisera pas, mais le sanctionnera d'un en avant et donnera le ballon ou ordonnera une mêlée au bénéfice de l'équipe non fautive.

Les différentes façons pour les joueurs hors jeu de pouvoir à nouveau participer au jeu :

Un joueur **hors jeu à moins de 5 m (10 m)** du ballon (J1) ne peut être remis en jeu **que par lui-même** en se repliant vers son camp pour être à au moins 5m du ballon.

Un joueur **hors jeu à plus de 5 m (10 m)** du ballon (J2) peut être remis en jeu :

- **Par lui-même** en se replaçant derrière le porteur du ballon.
- **Par le botteur** du ballon **ou un de ses partenaires** parti derrière le botteur, si ceux-ci le dépassent ou viennent à son niveau.
- **Par son adversaire** si celui-ci attrape le ballon et le **passe** ou **court** 5 m ou le **botte**, **ou fait une faute**, ou si celui-ci **tente intentionnellement** d'attraper le ballon sans y parvenir.

○ Hors-jeu sur ballon porté.

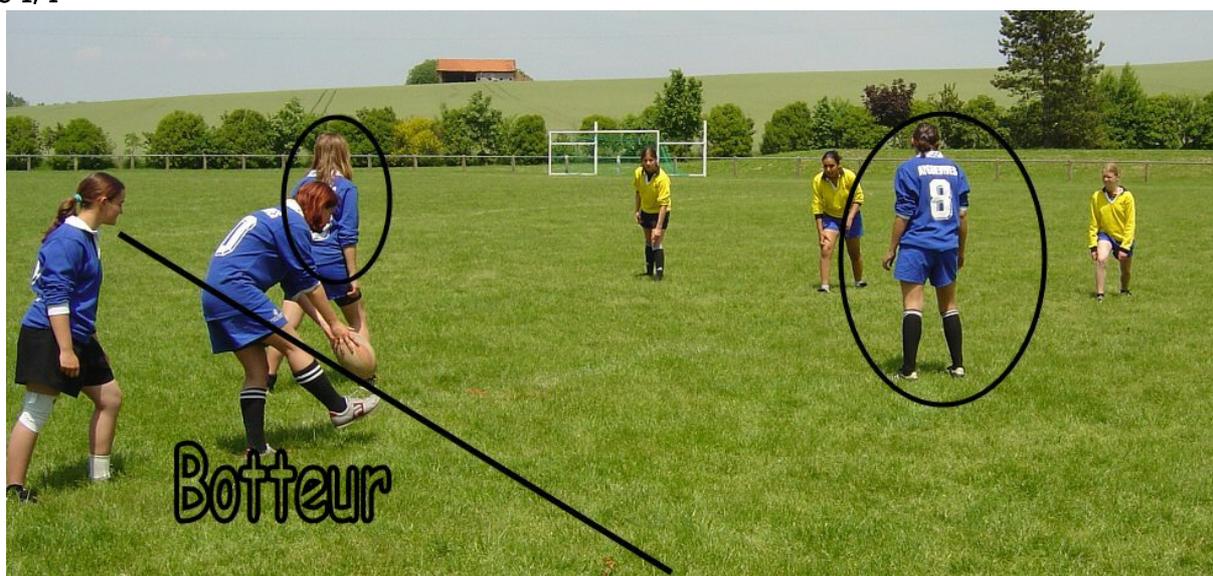


*Le joueur jaune est hors-jeu, il est devant le ballon.
Le joueur bleu n'est pas hors-jeu, seul un partenaire
du porteur de balle peut être hors-jeu.*

Ligne de hors jeu passant par le ballon

○ Hors jeu sur ballon botté.

Photo 1/4



Les joueurs entourés sont hors jeu, car devant le ballon.

Photo 2/4

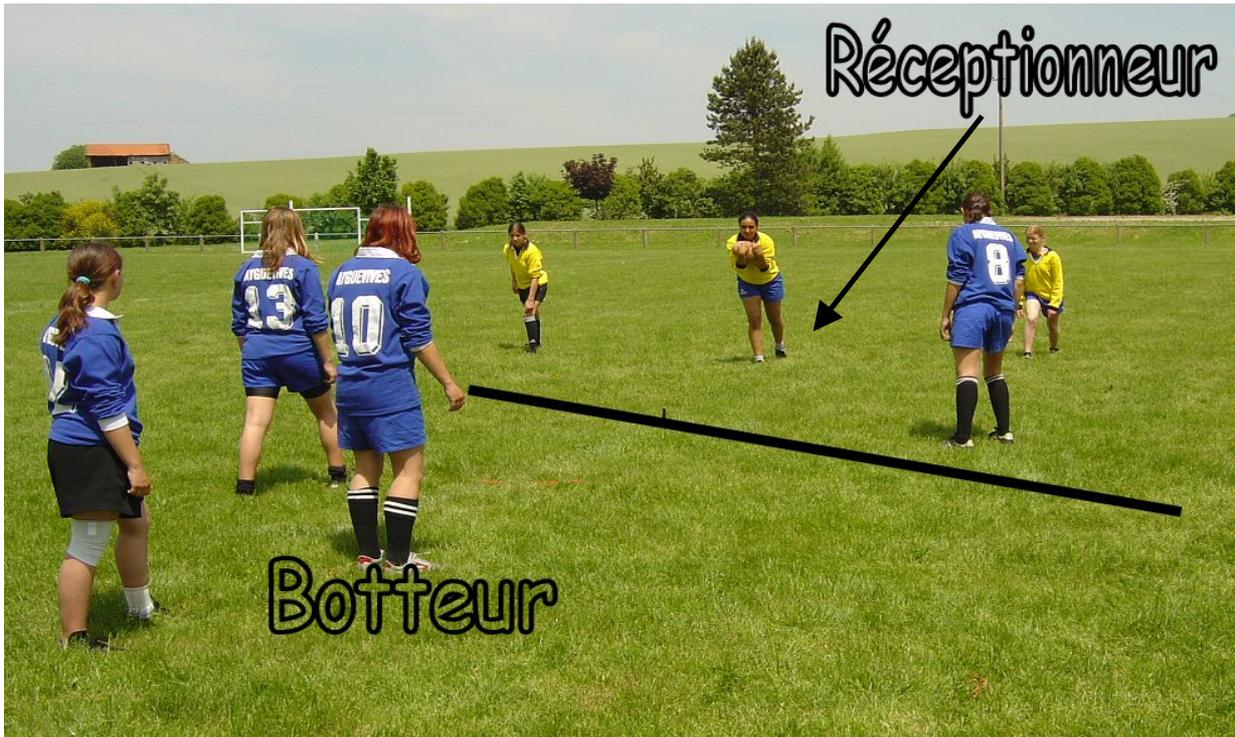


Photo 3/4



Pour pouvoir jouer :

- le joueur « 8 » hors jeu à moins de 5 m du réceptionneur, doit se replier au moins derrière la ligne puis se replacer derrière « 10 » ou « 12 ».
- le joueur « 13 » hors jeu à plus de 5 m du réceptionneur, doit se replacer derrière « 10 » ou « 12 ».
- le joueur « 12 » peut jouer.



Le joueur « 12 » parti derrière le botteur remet en jeu les joueurs « 13 » et « 8 ».

Les phases de lutte collective.

Les deux types de lutte collective.

À partir du moment où plusieurs joueurs luttent autour du ballon, on ne parle plus de jeu courant, mais de phases de fixation et de nouvelles lignes de hors jeu apparaissent.

On distingue deux types de lutte collective, ballon au sol ou ballon porté.

Quand le ballon est au sol, on parle de « mêlée spontanée » ou « ruck » et quand le ballon est porté on parle de « maul ».

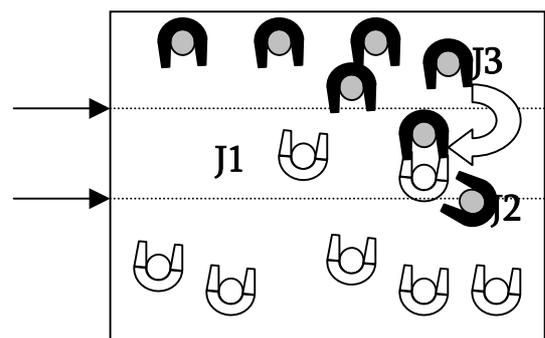
Une mêlée spontanée se produit quand le ballon est au sol, et qu'au moins un joueur de chaque équipe se trouve, **debout sur ses pieds, au contact, au-dessus du ballon.**

Un maul est formé par au moins un joueur de chaque équipe debout **sur ses pieds, au contact, entourant un joueur** en possession du ballon.

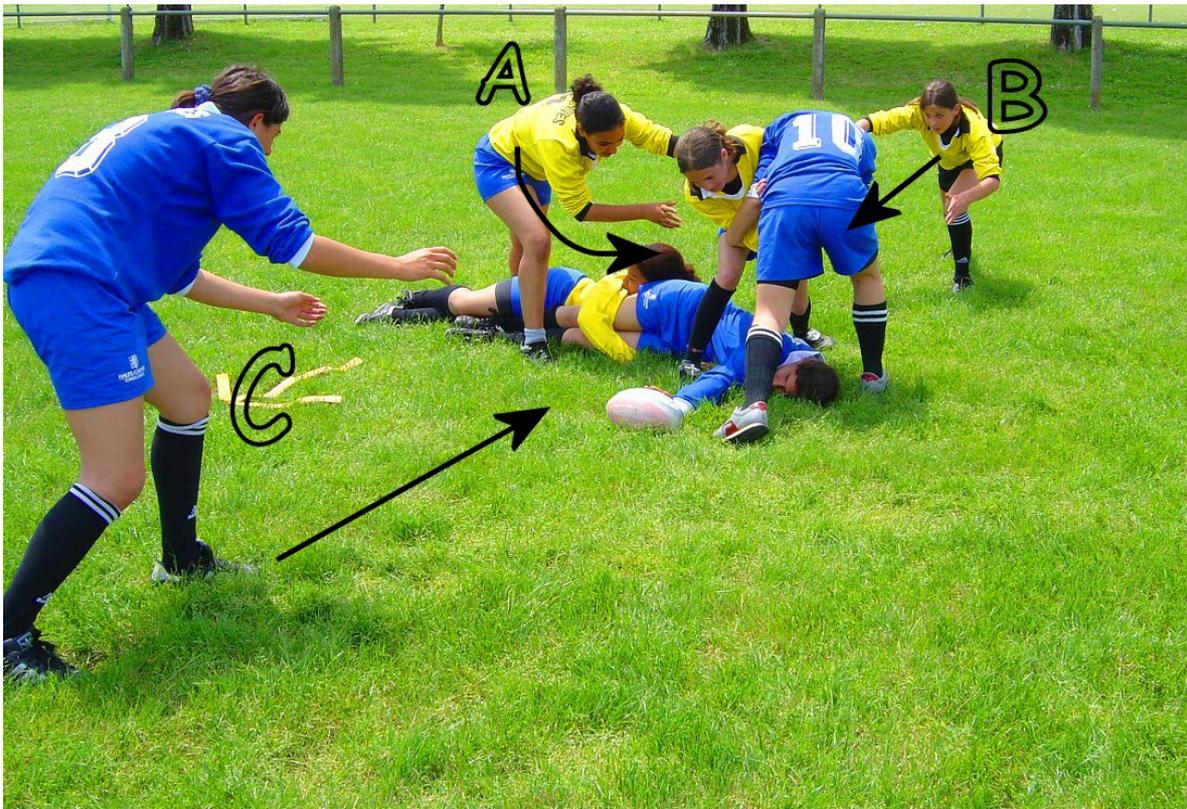
1 - Ballon au sol : la mêlée spontanée.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe participant à la mêlée spontanée. Pendant une mêlée spontanée, un joueur est hors-jeu si :

- il ne se joint pas à la mêlée spontanée et ne se retire pas sans délai derrière la ligne de hors-jeu (J1).
- il s'y joint par le camp de l'adversaire (J2).
- il s'y joint par le côté (J3), car il dépasse la ligne de hors jeu avant d'être lié.



SANCTION : Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.



Le joueur « A » arrive par le côté : il doit être pénalisé.

Les joueurs « B » et « C » font l'effort d'arriver par l'arrière du ruck, ils ne peuvent pas être pénalisés.

Quand le ballon devient injouable **dans une mêlée spontanée**, sans qu'une faute ne soit commise, une mêlée sera ordonnée par l'arbitre et le ballon sera introduit **par l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt du jeu**. Si aucune équipe ne progressait, le ballon sera donné à l'équipe qui progressait avant la formation de la mêlée spontanée.

Remarque : une mêlée ne peut pas être transformée en maul par les joueurs.

Photo 1/2



Il n'y a pas encore de mêlée spontanée, le partenaire de plaqueur peut ramasser le ballon.

Photo 2/2



Il y a lutte entre deux adversaires au-dessus du ballon, il y a donc mêlée spontanée, les joueurs ne peuvent plus toucher au ballon avec les mains. Ils peuvent talonner avec les pieds ou pousser.



Le joueur bleu seul, devrait rester sur la zone de plaquage (1 m autour du ballon), il doit être pénalisé.



Les joueurs jaunes liés pourraient pousser au-delà de la zone de plaquage, mais ne peuvent jouer le ballon avec la main. Ils doivent donc être pénalisés.



Les joueurs bleus liés peuvent pousser au-delà de la zone de plaquage.



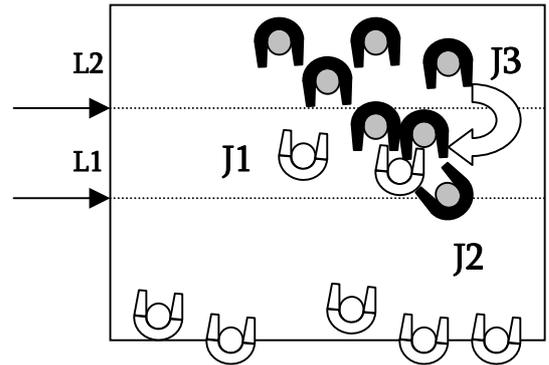
Le joueur bleu est considéré au sol car il est en contact (genou) avec un joueur au sol, il doit être pénalisé.



Le joueur bleu tombe au-delà du ballon, il doit être pénalisé.

2 - Ballon porté : le maul.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe participant au maul.



Pendant un maul un joueur est hors-jeu si :

- il ne se joint pas au maul (J1) et ne se retire pas sans délai derrière la ligne de hors-jeu (L1).
- il s'y joint par le camp de l'adversaire (J2).
- il s'y joint par le côté (J3), car il dépasse la ligne de hors jeu (L2) avant d'être lié.

SANCTION : Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.

Quand le ballon devient injouable dans un maul, ou que le maul cesse de progresser ou s'effondre sans qu'une faute ne soit commise, une mêlée sera ordonnée et le ballon sera introduit dans la mêlée par l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au début du maul.

Remarque : un maul peut être transformé en mêlée spontanée par les joueurs.



Le défenseur, un porteur de balle et un partenaire, il y a un maul.



Un contre un il n'y a pas de maul et donc pas de lignes de hors jeu



Deux défenseurs et un porteur de balle, il n'y a pas de maul et donc pas de lignes de hors jeu.



Ici le joueur bleu « 8 » arrive par le côté du maul, il doit donc être pénalisé.



Ici le joueur bleu écroule le maul, il doit être pénalisé.



Ici le joueur bleu continue de plaquer alors que le maul est formé, il doit être pénalisé.

IL CONNAÎT LES TÂCHES ET LES RÔLES DE L'ARBITRE

1 - La mêlée.

QUAND ?

Une mêlée est ordonnée par l'arbitre quand il se produit :

- un hors-jeu involontaire.
- un en-avant.
- une passe en avant.
- quand le porteur de balle rentre dans son en-but et aplatit le ballon (mêlée à 5m de la ligne de but).
- quand l'arbitre touche le ballon.

OÙ ?

L'arbitre marque du pied l'emplacement où la mêlée doit être formée à l'endroit de la faute mais jamais à moins de cinq mètres de la ligne de touche et de but.

COMMENT ?

Une mêlée est formée de 3 joueurs des deux équipes, groupés de manière à permettre au ballon d'être lancé, sur le sol, entre eux. Les trois joueurs ne doivent former qu'une seule ligne, les piliers ne pouvant se lier qu'à leur talonneur et au pilier adverse direct.

Avant d'entrer en contact les premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre. Quand le ballon est entre les mains du demi de mêlée, prêt à introduire les premières lignes doivent s'accroupir de sorte que lors de l'entrée en contact chaque joueur n'ait pas tête ou épaules plus bas que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer de sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de la tête d'un coéquipier. Le joueur de gauche ayant par convention la tête à l'extérieur (tête libre).

La formation de la mêlée comprend 4 séquences,

Chaque première ligne doit respecter les commandements de l'arbitre :

Commandements de l'arbitre Actions des joueurs

- | | |
|---------------|---|
| 1 « FLEXION » | S'accroupir , adopter la position horizontale du dos. |
| 2 « LIEZ » | Chaque pilier se lie à son adversaire direct. |
| 3 « STOP » | Maintenir la position horizontale du dos et marquer un temps d'arrêt . |
| 4 « ENTREZ » | Entrer au contact . |

SANCTION : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Pendant la formation d'une mêlée :

- chaque première ligne doit avoir la tête et les épaules au-dessus du niveau des hanches.
- les trois joueurs doivent se lier par tout le bras sous la ligne des épaules.
- le ballon doit être **introduit sans retard**.
- le ballon doit être **joué sans retard** par l'équipe qui bénéficie de l'introduction.
- aucun joueur de la mêlée ne peut se relever avant la fin de la mêlée. Il doit rester lié par tout le bras.

La mêlée est terminée lorsque le ballon émerge de la mêlée ou que le demi de mêlée a les mains sur le ballon.

En Minimes et Cadets le ballon dans la mêlée doit être gagné par l'équipe qui l'introduit, et aucune poussée n'est autorisée.

En Juniors/Seniors, une poussée n'est autorisée que pour le seul gain du ballon et sur 1,50 m maximum.
Dès lors que le ballon est gagné aucune équipe ne peut plus pousser.
L'équipe qui a gagné le ballon doit le jouer sans retard.

Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée sous peine d'être sanctionnée par un coup de pied de pénalité.

Une mêlée simulée doit être ordonnée par l'arbitre dans les 3 cas suivants :

Décision de l'arbitre : lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

2^{ème} mêlée : quel qu'en soit le motif, lorsque l'arbitre est amené à ordonner une 2^{ème} mêlée sans qu'il n'ait pu détecter de faute, celle-ci sera **obligatoirement une mêlée simulée**. L'introduction sera donnée à l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt du jeu ou si aucune équipe n'en avait obtenu la possession à celle qui avait bénéficié de la 1^{ère} introduction.

Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse et qu'elle choisit une mêlée en lieu et place du coup de pied, cette mêlée sera obligatoirement une mêlée simulée.

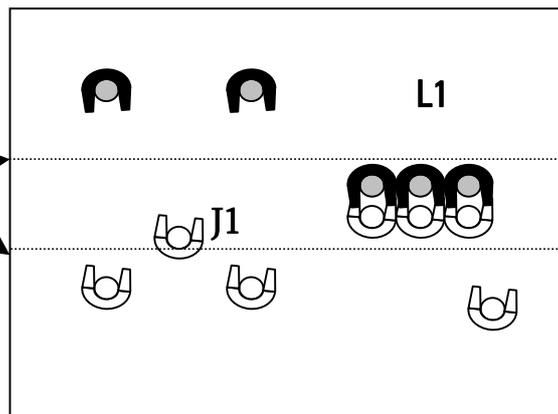
Absence d'un jeune officiel certifié UNSS : dès lors qu'un match est dirigé par un arbitre n'ayant pas reçu la certification UNSS, toutes les mêlées ordonnées par celui-ci devront être simulées.

Lors d'une mêlée simulée, les équipes ne se disputent pas la possession du ballon, l'équipe qui introduit doit le gagner et aucune poussée n'est autorisée.

HORS JEU sur MÊLÉE.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe en mêlée (L1).

Un joueur est hors-jeu si, n'étant pas le joueur de l'une ou l'autre équipe chargée d'introduire le ballon en mêlée, il ne se retire pas derrière la ligne de hors-jeu (J1)



SANCTION : Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors jeu.

L'opposant direct du joueur chargé d'introduire le ballon dans la mêlée, doit rester :

- derrière la ligne de hors jeu en minimes et cadets (a).
- derrière la ligne de remise en jeu, côté introduction en juniors/seniors (b).



(a)



(b)

LES SÉQUENCES D'ENTRÉE EN MÊLÉE.

INDIQUER LE LIEU

L'arbitre marque le point de la mêlée au sol.



« FLEXION »

Les joueurs se lient entre partenaires et s'accroupissent.



« STOP ! »

Maintenir la position et marquer un temps d'arrêt.



INDIQUER L'ÉQUIPE

QUI BÉNÉFICIE DE L'INTRODUCTION



« LIEZ ! »

Chaque première ligne touche de la main l'épaule de son vis-à-vis.



« ENTREZ ! »

Les joueurs entrent en contact et restent liés jusqu'à la fin de la mêlée.



2 - La touche.

QUAND ?

L'arbitre siffle une sortie de ballon et ordonne une touche si le ballon ou un joueur porteur du ballon **entre en contact** avec la ligne de touche ou le sol au-delà.

Lors d'un regroupement ou d'un plaquage, c'est uniquement le porteur de balle qui compte, l'arbitre observe si ce joueur est en contact avec la ligne de touche et ne s'occupe pas des autres joueurs.



L'arbitre siffle la touche.



L'arbitre siffle la touche.



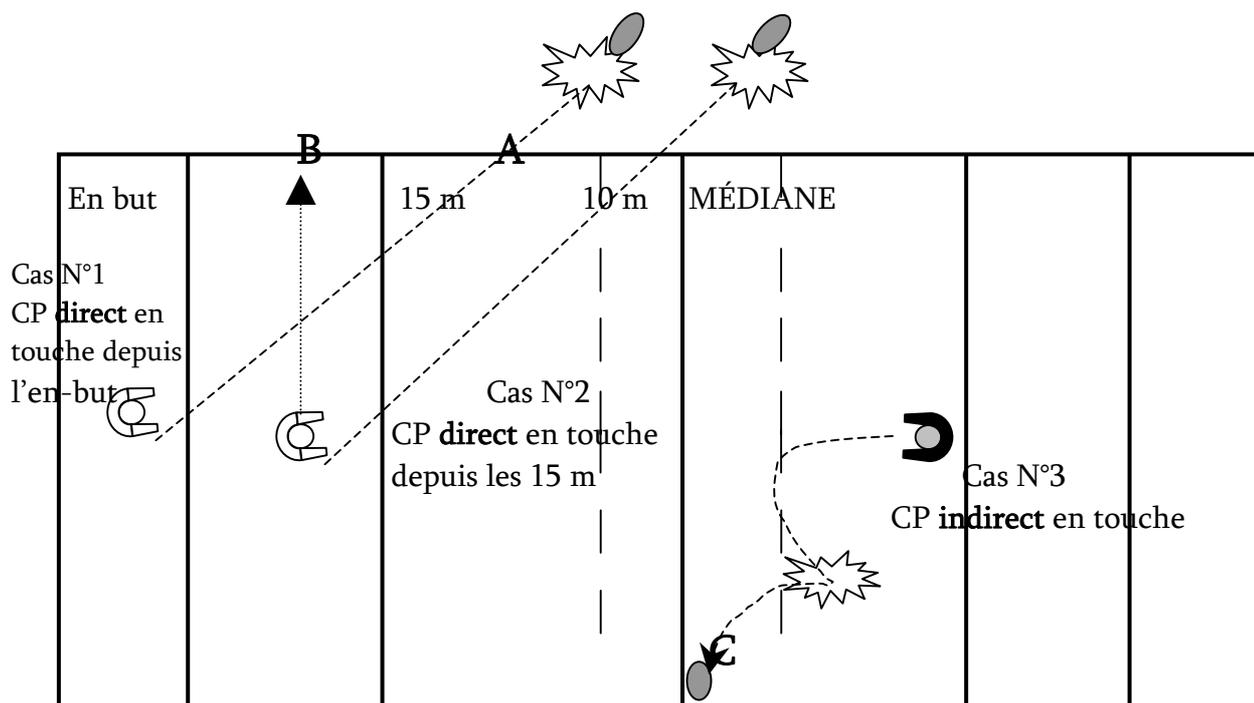
L'arbitre ne siffle pas la touche.



L'arbitre siffle la touche.

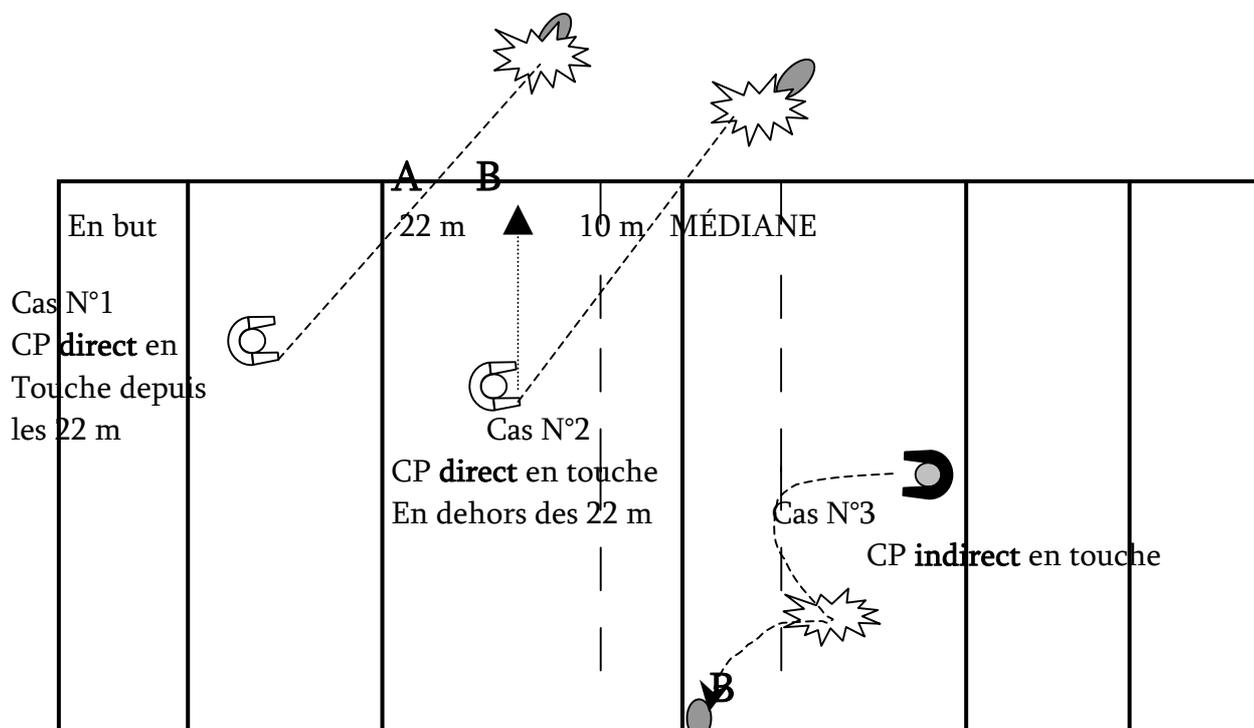
OÙ?

En Minimes et Cadets, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but.



CAS N°1 TOUCHE AU POINT A POUR LES NOIRS,
CAS N°2 TOUCHE AU POINT B POUR LES NOIRS,
CAS N°3 TOUCHE AU POINT C POUR LES BLANCS.

En Juniors/Seniors le coup de pied direct en touche est autorisé depuis l'en-but et les 22 mètres.



CAS N°1 TOUCHE AU POINT A POUR LES NOIRS,
CAS N°2 TOUCHE AU POINT B POUR LES NOIRS,
CAS N°3 TOUCHE AU POINT C POUR LES BLANCS.

COMMENT ?

Une touche est formée de 4 joueurs de chacune des 2 équipes : un lanceur, un relayeur et deux sauteurs minimum et maximum dans l'alignement qui doivent respecter un couloir de 1 m de large.

Les sauteurs peuvent attraper le ballon si celui-ci est lancé droit à au moins 5 m de la ligne de touche.

Seuls les deux sauteurs peuvent attraper le ballon dans l'alignement.



La touche n'est pas valable : le lancer n'est pas droit.



La touche n'est pas valable : le ballon n'a pas fait 5 m.



*La touche n'est pas valable :
Le relayeur ne doit pas intervenir dans l'alignement.*



*La touche est valable : n'importe quel joueur peut prendre la balle
au-delà des 15 m.*



Le « soulevé » d'un joueur est interdit.

HORS JEU sur TOUCHE.

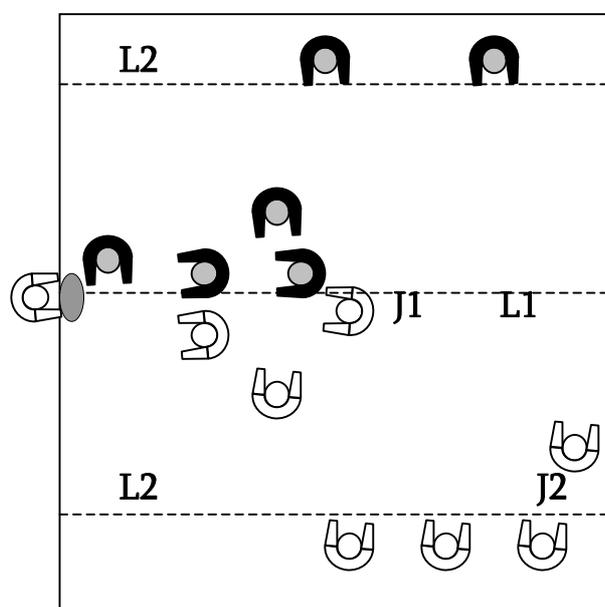
La touche **commence** quand le ballon quitte les mains du lanceur.

La touche **est terminée** quand :

- un maul s'est formé et que tous les pieds des joueurs du maul se sont déplacés au-delà de la ligne de remise en jeu.
- un joueur porteur du ballon s'est dégagé de l'alignement.
- le ballon a été passé, tapé vers l'arrière de l'alignement ou botté.
- le ballon est lancé à plus de 15 m de la touche.
- le ballon touche le sol.

Si le BALLON EST PRIS À DEUX MAINS par un joueur, les arbitres doivent particulièrement surveiller les non participants à la touche qui doivent rester à 5 m (Minimes et Cadets) à 10m (juniors et seniors) de la ligne de remise en jeu tant que la touche n'est pas terminée.

Il existe deux lignes de hors-jeu sur touche : une pour les participants à l'alignement (L1), l'autre pour les non participants à l'alignement (L2).



Hors-jeu pour les participants à l'alignement :

Dans ce cas, la ligne de hors-jeu est la ligne de remise en jeu. Un joueur participant à la touche est hors-jeu s'il avance volontairement (J1) en avant de la ligne de remise en jeu (L1).

SANCTION : Coup de pied de pénalité à 15m de la touche sur la ligne de hors jeu (L1).

Hors-jeu pour les non participants à l'alignement :

Dans ce cas, l'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne située à 5 m en minimes et cadets ou 10 m en juniors/seniors, en arrière de la ligne de remise en jeu et parallèle aux lignes de but ; si la ligne de but se trouve à moins de 5 m en minimes et cadets ou à moins de 10 m en juniors/seniors de la ligne de remise en jeu, la « ligne de hors-jeu » est constituée par la ligne de but elle-même.

Un joueur non participant à la touche est hors-jeu s'il avance (J2), ou reste, en avant de la ligne de hors-jeu (L2).

SANCTION : Coup de pied de pénalité à hauteur de la faute, sur la ligne de hors jeu (L2), à au moins 1,5 m de la ligne de touche.

Sur les 3 photos suivantes, la touche est terminée, les non participants à la touche peuvent intervenir :



Balle volleyée.



Balle au sol.



Un joueur seul quitte l'alignement.

Sur la photo suivante, la touche n'est pas finie, les non participants à la touche n'ont pas le droit d'intervenir :



Ici l'arbitre signale au N°10 qu'il est hors-jeu car la touche n'est pas terminée : tous les pieds des joueurs du maul n'ont pas franchi la ligne de remise en jeu.

3 - Remise en jeu sur coup de pied de pénalité.

QUAND ?

L'arbitre siffle une pénalité et ordonne un coup de pied de pénalité dans les cas suivants :

- hors-jeu volontaire.
- anti-jeu, brutalité.
- faute grave.

OÙ ?

A l'endroit de la faute mais jamais à moins de 5 mètres des lignes de touche ou de but, aux pieds de l'arbitre, pour l'équipe non fautive.

COMMENT ?

L'équipe adverse étant à 5 mètres (Minimes et Cadets), à 10 mètres (Juniors/Seniors), le jeu reprend lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive joue le ballon avec le pied.

La balle doit quitter les mains de celui qui joue au pied pour que la remise en jeu soit valable ; sinon l'arbitre ordonne une mêlée, balle à l'équipe adverse.

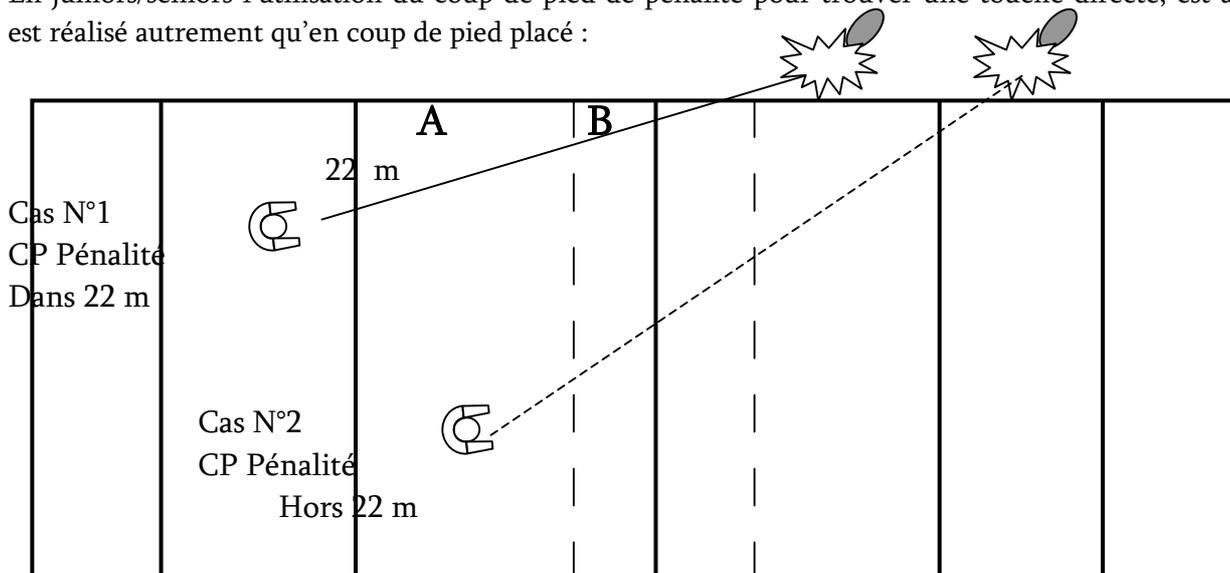
Le joueur faisant la remise en jeu, peut décider de jouer rapidement sans attendre que l'adversaire soit remplacé. Si des partenaires sont devant lui et si des adversaires sont à moins de 5 mètres de lui, ils ne peuvent participer au jeu avant d'être remis en jeu. Par contre, une même équipe n'a pas le droit de jouer deux pénalités consécutives rapidement.

Quelle que soit la catégorie, le capitaine de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peut décider de choisir une mêlée plutôt que de jouer le coup de pied.

En minimes et en cadets, l'utilisation du coup de pied de pénalité pour trouver une touche directe, est interdit.

SANCTION : touche pour l'équipe adverse à hauteur de l'endroit où le coup de pied a été donné.

En juniors/seniors l'utilisation du coup de pied de pénalité pour trouver une touche directe, est autorisé s'il est réalisé autrement qu'en coup de pied placé :



CAS N°1 TOUCHE EN A POUR LES BLANCS,
CAS N°2 TOUCHE EN B POUR LES BLANCS.

En Juniors/Seniors l'équipe qui bénéficie de la pénalité peut décider de tenter un but en passant le ballon entre les barres. Cette tentative doit se faire en coup de pied tombé, l'équipe adverse à 10 mètres n'ayant pas le droit de charge.

4 - Remise en jeu sur coup de pied franc.

QUAND ?

L'arbitre siffle un coup franc et ordonne un coup de pied franc lors d'une faute technique involontaire (introduction pas droite ...).

OÙ ?

Comme pour la pénalité : à l'endroit de la faute mais à moins de 5 mètres des lignes de touche ou de but, aux pieds de l'arbitre, pour l'équipe non fautive.

COMMENT ?

L'équipe adverse étant à 5 mètres (Minimes et Cadets), à 10 mètres (Juniors/Seniors), le jeu reprend lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive joue le ballon avec le pied.

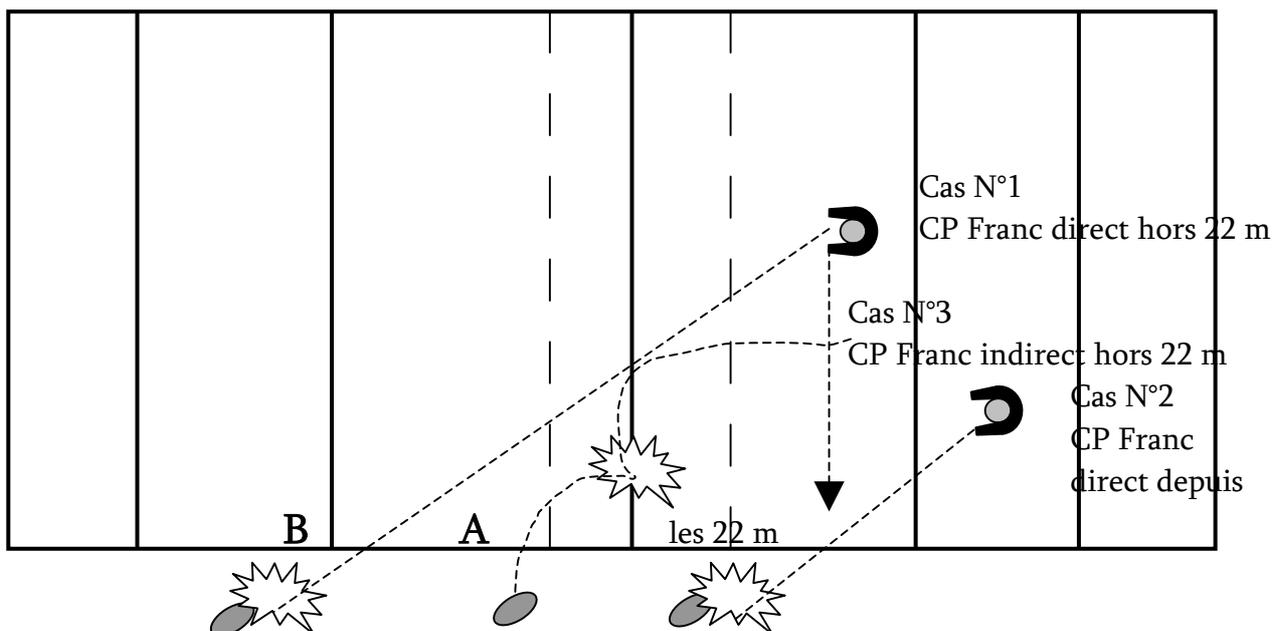
La balle doit quitter les mains de celui qui joue au pied pour que la remise en jeu soit valable ; sinon l'arbitre ordonne une mêlée, balle à l'équipe adverse.

Le joueur faisant la remise en jeu, peut décider de jouer rapidement sans attendre que l'adversaire soit remplacé, si des partenaires sont devant lui et si des adversaires sont à moins de 5 mètres de lui, ils ne peuvent participer au jeu. Il n'est pas autorisé par contre de jouer deux pénalités consécutives rapidement.

Quelle que soit la catégorie, le capitaine de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peut décider de choisir une mêlée plutôt que de jouer le coup de pied.

En Juniors/Seniors :

À la différence du coup de pied de pénalité, le coup de pied franc ne donne pas droit à la tentative de but et les modalités pour trouver une touche sont différentes :



N°1 et N°2 TOUCHE EN A POUR LES BLANCS
CAS N°3 TOUCHE EN B POUR LES BLANCS

5 - Remise en jeu sur coup d'envoi.

QUAND ?

Au début du match et en début de deuxième mi-temps. Chaque équipe engage une fois au cours du match **au coup de sifflet de l'arbitre.**

OÙ ?

Au centre du terrain.

COMMENT ?

En coup de pied tombé. Les partenaires du botteur se trouvant derrière lui au moment de la frappe. L'adversaire dans son camp derrière une ligne de 5 m en Minimes et Cadets, de 10 m en Juniors/Seniors. Pour que le coup d'envoi soit valable le ballon doit franchir la ligne des 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors/Seniors) ou être joué par l'adversaire avant qu'il n'ait pu franchir cette ligne et ne doit pas être envoyé directement en dehors du terrain.

SANCTION : Coup de pied franc au centre du terrain pour l'équipe non fautive.

6 - Remise en jeu sur coup d'envoi après essai.

QUAND ?

Après qu'un essai ait été marqué, **par l'équipe qui a marqué.**

L'arbitre ne siffle pas, la remise en jeu doit être faite sans retard.

SANCTION : Coup de pied de pénalité pour l'équipe non fautive.

OÙ ?

Au centre du terrain.

COMMENT ?

En coup de pied tombé. Les partenaires du botteur se trouvant derrière lui au moment de la frappe. L'adversaire dans son camp derrière une ligne de 5 m en Minimes et Cadets, de 10 m en Juniors/Seniors. Pour que le coup d'envoi soit valable le ballon doit franchir la ligne des 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors/Seniors) ou être joué par l'adversaire avant qu'il n'ait pu franchir cette ligne et ne doit pas être envoyé directement en dehors du terrain.

SANCTION : Coup de pied franc au centre du terrain pour l'équipe non fautive.

7 - Remise en jeu sur coup de renvoi après toucher en but.

QUAND ?

Une équipe bénéficie d'un coup de renvoi si elle aplatit le ballon dans son propre en-but après que l'adversaire ait rentré le ballon dans cet en-but.

OÙ ?

Sur ou avant une ligne située à 15m de l'en-but en minimes et cadets, à 22 m de l'en-but en juniors/seniors.

COMMENT ?

En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne des 15 m en Minimes et Cadets ou 22 m en Juniors/Seniors.

L'adversaire doit être au-delà de la ligne des 15 m (Minimes et Cadets) ou 22 m (Juniors/Seniors).

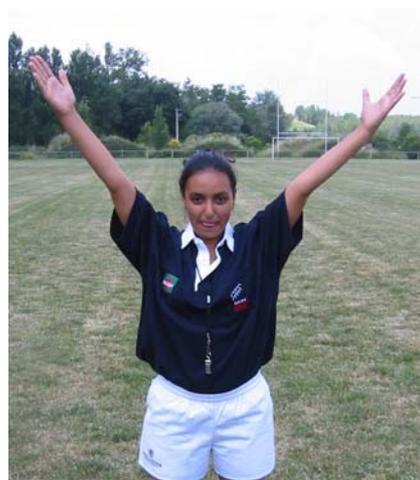
SANCTION en cas de remise non valable : Coup de pied franc au centre de la ligne des 15 m (Minimes et Cadets) ou 22 m (Juniors/Seniors) pour l'équipe non fautive.

IL CONNAÎT LES GESTES DE L'ARBITRE



AVANTAGE

Bras tendu à hauteur de la taille vers l'équipe non fautive.



BALLON DISPONIBLE

Les deux bras en l'air indiquent aux joueurs qu'ils peuvent jouer.



BALLON NON LIBÉRÉ IMMÉDIATEMENT

Les deux mains sur la poitrine comme pour tenir le ballon.



PLONGEON À TERRE DANS LA ZONE DE PLAQUAGE

Bras tendu pointant vers le bas pour imiter l'action de plonger.



TOMBER INTENTIONNELLEMENT SUR UN JOUEUR

Imiter l'action de tomber.



OBSTRUCTION

Bras en croix devant la poitrine à angle droit.



ESSAI

Dos à la ligne de ballon mort, les épaules parallèles à la ligne de but, bras levé à la verticale



BALLON TENU EN EN-BUT

L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas touché terre.



HORS-JEU DANS LA ZONE DES 5m, 10m

Une main décrit un large cercle au-dessus de la tête.



CHOIX APRÈS HORS JEU PÉNALITÉ OU MÊLÉE

Un bras indiquant la pénalité, l'autre pointé vers l'endroit où pourrait être jouée la mêlée.



COUP DE PIED DE PENALITÉ

Dos à l'équipe fautive, les épaules parallèles aux lignes de but, bras tendu.



COUP DE PIED FRANC

Dos à l'équipe fautive, les épaules parallèles aux lignes de but, bras à angle droit.



PLAQUAGE HAUT (JEU DANGEREUX)
La main se déplace de façon horizontale devant le cou.



UTILISATION ILLÉGALE DU PIED (JEU DANGEREUX)
Action de piétiner.



COUP DE POING (JEU DANGEREUX)
Poing fermé tapant dans la paume ouverte.



DEMANDE DE SOIGNEUR



BLESSURE QUI SAIGNE
Bras en croix au-dessus de la tête indiquant un saignement et donc un remplacement obligatoire.



EN-AVANT
Mains à hauteur de la tête, les doigts d'une main tapant la paume de l'autre main.



PASSE EN AVANT

Les mains font le geste de passer le ballon en avant.



FORMATION DE MÊLÉE

Les coudes pliés, mains au-dessus de la tête, les doigts se touchant.



MÊLÉE ORDONNÉE

Épaules parallèles à la ligne de touche, un bras tendu à l'horizontal, vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction.

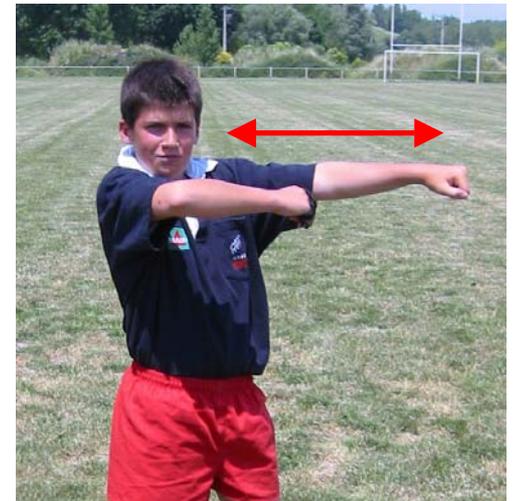


INTRODUCTION DU BALLON DE TRAVERS EN MÊLÉE

Mains à hauteur de la taille, imitant l'action de mauvaise introduction.



PIED LEVÉ D'UN JOUEUR DE LA MÊLÉE AVANT QUE LA BALLE NE SOIT INTRODUITE.



MAUVAISE LIAISON EN MÊLÉE

Un bras replié comme pour se lier, l'autre main remontant et descendant le long du bras pour indiquer une liaison correcte



MÊLÉE TOURNÉE

Rotation de l'index à hauteur de l'épaule.



PILIER ÉCROULANT LA MÊLÉE

Poing fermé, bras plié, le geste imite le tirage d'un adversaire vers le sol.



EFFONDREMENT VOLONTAIRE D'UN MAUL OU D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE
Les deux bras à hauteur des épaules comme lié à l'adversaire, baisse et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas.



TALONNAGE À LA MAIN DANS UNE MÊLÉE SPONTANÉE OU UNE MÊLÉE ORDONNÉE
Main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage comme pour talonner à la main.



HORS JEU LORS D'UNE MÊLÉE, D'UN MAUL OU D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE
Épaules parallèles à la ligne de touche, le bras balançant le long de la ligne de hors-jeu.



HORS-JEU SUR MÊLÉE SPONTANÉE ET MAUL (EN BORDURE)
Bras tendu, doigts pointés vers le bas, la main faisant un cercle.



TOUCHE ORDONNÉE

Un bras tendu à la verticale indique l'axe de remise en jeu, un bras tendu à l'horizontal indique l'équipe qui bénéficie du lancer.



LANCER EN TOUCHE PAS DROIT
Épaules parallèles à la ligne de touche, la main au-dessus de la tête imite le chemin du ballon partant de travers.



NON RESPECT DU COULOIR EN TOUCHE
Les deux mains à hauteur des yeux faisant un mouvement de resserrement.



SOULEVER D'UN JOUEUR DANS L'ALIGNEMENT
Les deux poings fermés à hauteur de la taille faisant le geste de soulever.



OBSTRUCTION DANS L'ALIGNEMENT
Bras fléchi à l'horizontal, poing serré, bras et épaule faisant un mouvement d'obstruction.



APPUI SUR UN JOUEUR DE L'ALIGNEMENT
Bras fléchi à l'horizontal, paume vers le bas, épaule et bras faisant un mouvement vers le bas.



POUSSER UN ADVERSAIRE DANS L'ALIGNEMENT

Les deux mains à hauteur des épaules, imitant le mouvement de pousser un adversaire



HORS-JEU DANS L'ALIGNEMENT

Bras et main bougent à l'horizontal sur la poitrine vers l'équipe fautive.



COUP D'ENVOI

Le bras tendu vers le ballon indique que le joueur peut botter. Le bras se balance ensuite vers l'équipe qui reçoit le coup de pied.



RENOI AUX 15 m ou 22 m

Bras pointé vers le centre de la ligne des 15m ou 22m.



SANCTION POUR AVOIR CONSTESTÉ UNE DÉCISION DE L'ARBITRE

Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour imiter une personne qui parle.

3- LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

A- Arbitre

- Avant il révisé son règlement et sa gestuelle
- Pendant il est très concentré dans sa mission
- Après il analyse sa prestation et corrige

B- Organisateur

- Avant il consulte le cahier des charges
- Pendant il respecte le programme et anticipe
- Après il établit le bilan et boucle le dossier

C- Reporter

- Avant il établit un scénario et contacte les médias
- Pendant il couvre l'évènement
- Après il réalise un dossier de presse

D- Autres Tâches

- Avant il fait l'inventaire du matériel et installe
- Pendant il assure le bon usage des installations
- Après il range et remet en état

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

La certification des jeunes officiels est définie aussi bien dans la forme que dans le contenu afin d'obtenir une harmonisation nationale et de permettre les équivalences dans le milieu fédéral.

Les niveaux « Départemental » et « Académique » sont attribués au niveau local par des commissions d'arbitrage constituées par l'UNSS. Le niveau « National » est attribué au cours du championnat de France UNSS par une commission d'arbitrage mixte UNSS/FFR.

NIVEAU DÉPARTEMENTAL.

RÔLES	COMPÉTENCES	PRÉCISIONS – ATTENDUS
ARBITRE	Arbitrer un jeu organisé à effectif réduit en double arbitrage.	Connaissance de la règle : connaît les règles fondamentales et les règles spécifiques de la mêlée et de la touche. Application de la règle : applique les règles fondamentales sans discernement. Utilisation et placement du regard : est capable de se détacher du ballon pour intégrer les adversaires et les soutiens proches du porteur. Conduite du jeu : explique ses décisions et commence à prévenir les joueurs.
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Arbitrer au moins 2 rencontres départementales en répondant aux exigences ci-dessus. Certification proposée par les enseignants organisateurs et/ou un arbitre FFR.	

NIVEAU ACADÉMIQUE.

RÔLES	COMPÉTENCES	PRÉCISIONS – ATTENDUS
ARBITRE	Arbitrer un jeu organisé à 7 ou à 15 en double arbitrage.	Connaissance de la règle : connaît l'ensemble du règlement. Application de la règle : fait la différence entre les fautes graves et les fautes vénielles. Utilisation et placement du regard : appréhende l'ensemble du dispositif et les rapports d'opposition. Conduite du jeu : explique l'ensemble des décisions et fait systématiquement de la prévention.
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Arbitrer au moins 2 rencontres académiques en répondant aux exigences ci-dessus. Certification proposée par les enseignants et/ou un arbitre FFR.	

NIVEAU NATIONAL.

RÔLES	COMPÉTENCES	PRÉCISIONS – ATTENDUS
ARBITRE	Arbitrer à un niveau élevé de compétition en double arbitrage.	Connaissance de la règle : connaît l'ensemble du règlement et son influence sur le jeu. Application de la règle : fait la différence entre les fautes graves et les fautes vénielles et applique la règle de l'avantage. Utilisation et placement du regard : appréhende l'ensemble du dispositif et les rapports d'opposition et communique pendant le jeu avec l'autre arbitre. Conduite du jeu : explique l'ensemble des décisions et fait systématiquement de la prévention et fait preuve d'autorité intelligente.
PROTOCOLE DE CERTIFICATION	Arbitrer au moins 2 rencontres nationales en répondant aux exigences ci-dessus. Certification proposée par les enseignants chargés des Jeunes Officiels.	

La formation des jeunes Officiels doit être liée à la pratique du Rugby à 7 scolaire. L'arbitrage se fait en double, (spécificité de l'UNSS), avec 2 juges de touche.

La formation doit permettre de passer du Rugby à 7 au Rugby à 15.

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

Pour chaque niveau de certification, le J.O. peut vérifier ses connaissances en remplissant les questionnaires ci-dessous.

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU DÉPARTEMENTAL

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.	Vrai	Faux
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	Vrai	Faux
3	Un joueur donne son ballon de la main à la main à un de ses partenaires placé devant lui ; je siffle hors-jeu involontaire et ordonne une mêlée au bénéfice de l'équipe non fautive.	Vrai	Faux
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.	Vrai	Faux
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif.	Vrai	Faux
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».	Vrai	Faux
7	En cadets l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	Vrai	Faux
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas.	Vrai	Faux
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.	Vrai	Faux
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.	Vrai	Faux
11	Un joueur continue à plaquer son adversaire alors que le maul est formé ; je laisse jouer.	Vrai	Faux
12	En minimes et cadets l'adversaire direct du joueur chargé d'introduire le ballon dans la mêlée, doit rester derrière le dernier pied de ses partenaires formant la mêlée.	Vrai	Faux
13	En minimes et cadets, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but.	Vrai	Faux
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.	Vrai	Faux
15	Sur pénalité, l'équipe adverse a le droit de charge.	Vrai	Faux
16	En juniors/seniors le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.	Vrai	Faux
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non fautive.	Vrai	Faux
18	En minimes ou cadets pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit toucher le sol après la ligne des 5 mètres.	Vrai	Faux
19	En cas de remise en jeu tardive après essai je peux ordonner un coup de pied de pénalité au centre du terrain pour l'équipe qui vient de concéder l'essai.	Vrai	Faux
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler tout de suite.	Vrai	Faux

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU DÉPARTEMENTAL

CORRECTIONS

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.		Faux
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	Vrai	
3	Un joueur donne son ballon de la main à la main à un de ses partenaires placé devant lui ; je siffle hors-jeu involontaire et ordonne une mêlée au bénéfice de l'équipe non fautive.	Vrai	
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.		Faux
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif.		Faux
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».		Faux
7	En cadets l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	Vrai	
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas.		Faux
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.		Faux
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.		Faux
11	Un joueur continue à plaquer son adversaire alors que le maul est formé ; je laisse jouer.		Faux
12	En minimes et cadets l'adversaire direct du joueur chargé d'introduire le ballon dans la mêlée, doit rester derrière le dernier pied de ses partenaires formant la mêlée.	Vrai	
13	En minimes et cadets, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but.	Vrai	
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.		Faux
15	Sur pénalité, l'équipe adverse a le droit de charge.		Faux
16	En juniors/seniors le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.		Faux
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non fautive.	Vrai	
18	En minimes ou cadets pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit toucher le sol après la ligne des 5 mètres.		Faux
19	En cas de remise en jeu tardive après essai je peux ordonner un coup de pied de pénalité au centre du terrain pour l'équipe qui vient de concéder l'essai.	Vrai	
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler tout de suite.	Vrai	

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU ACADÉMIQUE

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai.	Vrai	Faux
2	Un joueur donne un coup de pied dans le ballon et le suit ; pendant sa course, il se fait déséquilibrer par un adversaire, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	Vrai	Faux
3	Une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc.	Vrai	Faux
4	Il y a plaquage si le porteur du ballon est soulevé du sol par un adversaire de telle sorte que ses deux pieds ne soient plus en contact avec le sol.	Vrai	Faux
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui avançait en dernier.	Vrai	Faux
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur hors-jeu ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	Vrai	Faux
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	Vrai	Faux
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	Vrai	Faux
9	Le plaqueur n'a pas le droit de soulever le joueur qui a le ballon.	Vrai	Faux
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	Vrai	Faux
11	Un joueur plaqué garde le ballon près de son corps mais n'y touche pas ; je laisse jouer.	Vrai	Faux
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	Vrai	Faux
13	Le ballon devient injouable dans une mêlée spontanée, sans que j'ai pu déceler une faute ; j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui n'avait pas le ballon avant l'arrêt de jeu.	Vrai	Faux
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.	Vrai	Faux
15	En juniors/seniors des joueurs d'une équipe continuent de pousser alors que le ballon est gagné par l'autre équipe, je les pénalise.	Vrai	Faux
16	Sur touche, le relayeur prend la balle dans l'alignement ; je laisse jouer.	Vrai	Faux
17	En cadets, une équipe bénéficie d'une pénalité et tape directement en touche, j'ordonne une touche pour l'équipe adverse à hauteur de l'endroit où a été ordonnée la pénalité.	Vrai	Faux
18	Dans une mêlée spontanée, un joueur ramasse le ballon je laisse jouer.	Vrai	Faux
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout ; je laisse jouer.	Vrai	Faux
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.	Vrai	Faux

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU ACADÉMIQUE

CORRECTIONS

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai.	Vrai	
2	Un joueur donne un coup de pied dans le ballon et le suit ; pendant sa course, il se fait déséquilibrer par un adversaire, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	Vrai	
3	Une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc.	Vrai	
4	Il y a plaquage si le porteur du ballon est soulevé du sol par un adversaire de telle sorte que ses deux pieds ne soient plus en contact avec le sol.		Faux
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui avançait en dernier.	Vrai	
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur hors-jeu ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	Vrai	
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	Vrai	
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	Vrai	
9	Le plaqueur n'a pas le droit de soulever le joueur qui a le ballon.	Vrai	
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	Vrai	
11	Un joueur plaqué garde le ballon près de son corps mais n'y touche pas ; je laisse jouer.		Faux
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	Vrai	
13	Le ballon devient injouable dans une mêlée spontanée, sans que j'ai pu déceler une faute ; j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui n'avait pas le ballon avant l'arrêt de jeu.		Faux
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.		Faux
15	En juniors/seniors des joueurs d'une équipe continuent de pousser alors que le ballon est gagné par l'autre équipe, je les pénalise.	Vrai	
16	Sur touche, le relayeur prend la balle dans l'alignement ; je laisse jouer.		Faux
17	En cadets, une équipe bénéficie d'une pénalité et tape directement en touche, j'ordonne une touche pour l'équipe adverse à hauteur de l'endroit où a été ordonnée la pénalité.	Vrai	
18	Dans une mêlée spontanée, un joueur ramasse le ballon je laisse jouer.		Faux
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout ; je laisse jouer.	Vrai	
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.		Faux

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU NATIONAL

1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai.	Vrai	Faux
2	En juniors/seniors un pilier talonne le ballon dans la mêlée ; je le pénalise.	Vrai	Faux
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	Vrai	Faux
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.	Vrai	Faux
5	Un joueur qui a le ballon peut volontairement aller au sol.	Vrai	Faux
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.	Vrai	Faux
7	Un joueur commet une brutalité, je peut demander à son professeur de faire sortir ce joueur.	Vrai	Faux
8	En juniors/seniors, après avoir donné un carton rouge, j'ordonne un coup de pied de pénalité sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux ou au point de faute, au choix de l'équipe non fautive.	Vrai	Faux
9	En juniors/seniors, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	Vrai	Faux
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire lui propose de lutter debout pour le gain du ballon ; je le pénalise.	Vrai	Faux
11	Dans un maul, un joueur amène le ballon au sol, je siffle pénalité.	Vrai	Faux
12	Un maul cesse de progresser pour la deuxième fois consécutive, j'ordonne une mêlée.	Vrai	Faux
13	En mêlée, les piliers peuvent se lier entre eux.	Vrai	Faux
14	Au cours d'une mêlée, les joueurs d'une équipe ne sortent pas le ballon immédiatement, j'ordonne un coup de pied franc au bénéfice des joueurs de l'autre équipe.	Vrai	Faux
15	Lorsque j'estime que la lutte en mêlée est trop déséquilibrée, j'ordonne une mêlée simulée.	Vrai	Faux
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée simulée.	Vrai	Faux
17	Lors d'une touche en juniors/seniors, si j'estime qu'il y a hors-jeu d'un des non participants à la touche, j'ordonne un coup de pied de pénalité à 15 mètres de la touche et à 10 mètres de la ligne de remise en jeu.	Vrai	Faux
18	Une équipe n'a pas le droit de jouer deux pénalités consécutives rapidement.	Vrai	Faux
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 5 minutes.	Vrai	Faux
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	Vrai	Faux

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU NATIONAL

CORRECTIONS

1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai.	Vrai	
2	En juniors/seniors un pilier talonne le ballon dans la mêlée ; je le pénalise.		Faux
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	Vrai	
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.		Faux
5	Un joueur qui a le ballon peut volontairement aller au sol.		Faux
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.		Faux
7	Un joueur commet une brutalité, je peut demander à son professeur de faire sortir ce joueur.		Faux
8	En juniors/seniors, après avoir donné un carton rouge, j'ordonne un coup de pied de pénalité sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux ou au point de faute, au choix de l'équipe non fautive.	Vrai	
9	En juniors/seniors, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	Vrai	
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire lui propose de lutter debout pour le gain du ballon ; je le pénalise.	Vrai	
11	Dans un maul, un joueur amène le ballon au sol, je siffle pénalité.		Faux
12	Un maul cesse de progresser pour la deuxième fois consécutive, j'ordonne une mêlée.	Vrai	
13	En mêlée, les piliers peuvent se lier entre eux.		Faux
14	Au cours d'une mêlée, les joueurs d'une équipe ne sortent pas le ballon immédiatement, j'ordonne un coup de pied franc au bénéfice des joueurs de l'autre équipe.	Vrai	
15	Lorsque j'estime que la lutte en mêlée est trop déséquilibrée, j'ordonne une mêlée simulée.	Vrai	
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée simulée.	Vrai	
17	Lors d'une touche en juniors/seniors, si j'estime qu'il y a hors-jeu d'un des non participants à la touche, j'ordonne un coup de pied de pénalité à 15 mètres de la touche et à 10 mètres de la ligne de remise en jeu.		Faux
18	Une équipe n'a pas le droit de jouer deux pénalités consécutives rapidement.	Vrai	
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 5 minutes.		Faux
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	Vrai	

ÉVALUATION CERTIFICATIVE DU JEUNE ARBITRE UNSS

NOM		DATE		MATCH	
PRÉNOM		LIEU		NIVEAU	
NOTE	0.5	1	2	4	

COMMUNICATION

ORAL	Ne parle pas	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée fort et clairement tout au long du match	
SIFFLET	N'ose pas Ne siffle pas	Siffle doucement	Siffle fort	Adapte son coup de sifflet à la faute	
GESTES	N'en fait pas	Fait quelques gestes de temps en temps	Fait les gestes importants	Fait tous les gestes	
COMMUNIQUE AVEC L'AUTRE ARBITRE	Ne le prend pas en compte	Le regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu est arrêté	Communique pendant le déroulement du jeu	

GESTION DE MATCH

PLACEMENT DES REGARDS	Est statique	Se déplace peu	Court, mais toujours à la même allure	Court en modulant son allure et anticipe pour tout voir	
REGARD	Ne regarde que le ballon	Regarde le ballon, les soutiens et les opposants proches	Commence à prendre en compte le ballon et l'ensemble des joueurs	Évalue en permanence le rapport d'opposition	
PRÉSENCE ET CONDUITE DU JEU	Est absent et subit le jeu	Ne fait pas de prévention et sanctionne sans expliquer	Fait de la prévention et explique ses décisions	Fait de la prévention et explique ses décisions avec autorité et intelligence	

RÈGLEMENT

CONNAISSANCE	Ne connaît pas les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales et quelques complémentaires	Connaît toutes les règles et leur influence sur le jeu	
APPLICATION	N'applique pas les règles fondamentales	Applique les règles sans discernement : fautes graves et fautes de jeu	Fait la différence entre les fautes graves et les fautes de jeu	Applique les règles en cohérence avec le jeu et la règle de l'avantage	

REMARQUES		TOTAL
------------------	--	--------------

BARÈME

De 0 à 6	DÉBUTANT
De 7 à 10	DISTRICT ACCOMPAGNÉ
De 11 à 16	DISTRICT
De 17 à 22	DÉPARTEMENTAL
+ de 22	ACADÉMIQUE

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant :

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'historique de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : www.unss.org.

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

UNSS

23 rue Saint Lazare
75009 PARIS
www.unss.org

FFR

9 rue de Liège
75009 PARIS
www.ffr.fr