



GUIDE DE L'ARBITRE

Document réalisé par les animateurs territoriaux et non validé par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage

SOMMAIRE

<i>Introduction</i>	<i>Page 3</i>
<i>Préparation du match</i>	<i>Page 4</i>
<i>Avant match -Le sac de l'arbitre</i>	<i>Page 5</i>
<i>Le sac et sa préparation</i>	<i>Page 7</i>
<i>Préparation de l'itinéraire</i>	<i>Page 9</i>
<i>Réception d'avant match et obligation de réserve</i>	<i>Page 10</i>
<i>J'arrive au stade</i>	<i>Page 11</i>
<i>Remise de la feuille de match</i>	<i>Page 13</i>
<i>Visite du terrain</i>	<i>Page 14</i>
<i>Vérification des crampons – Toss</i>	<i>Page 15</i>
<i>Echauffement</i>	<i>Page 16</i>
<i>Entrée sur le terrain</i>	<i>Page 17</i>
<i>Pendant le match – Le sifflet</i>	<i>Page 18</i>
<i>Les coups de pied</i>	<i>Page 19</i>
<i>Autres types de coups de pied</i>	<i>Page 24</i>
<i>Alignement</i>	<i>Page 27</i>
<i>Plaquage – Maul – Ruck</i>	<i>Page 28</i>
<i>Mêlée ordonnée</i>	<i>Page 29</i>
<i>La gestion du jeu -Le trio - La gestuelle -L'avantage</i>	<i>Page 31</i>
<i>L'en-but- Jeu déloyal – Exclusions</i>	<i>Page 32</i>
<i>Les 3 C - Concentration – Cohérence – Contrôle</i>	<i>Page 34</i>
<i>Après le match – Rédaction de la feuille de match</i>	<i>Page 36</i>
<i>Rédaction du rapport</i>	<i>Page 37</i>
<i>Réception d'après match et obligations</i>	<i>Page 38</i>
<i>Arbitrer les jeunes – Catégories < de 19 ans</i>	<i>Page 39</i>
<i>Devoirs et obligations de l'arbitre</i>	<i>Page 40</i>

UN PETIT GUIDE À L'USAGE DES ARBITRES

INTRODUCTION

De nombreuses Nations ont édité ce type de livret afin d'aider les nouveaux arbitres pour qu'ils puissent entrer dans leur premier match avec le minimum de problèmes. Pour rédiger ce petit manuel, nous nous sommes inspirés de plusieurs réalisations éditées par la FFR et l'IRB. Remercions les Animateurs Territoriaux qui nous ont aidés dans la mise en forme des différents textes et croquis.

Le but de ce livret est de fournir aux nouveaux arbitres mais aussi aux anciens un petit guide pratique afin que tous puissent contrôler tout ce qui est nécessaire pour vivre le match sans se créer des problèmes matériels pouvant influencer sur la fonction arbitrale. Il ne se veut en aucun cas un outil de formation ou d'apprentissage de la Règle.

Il sera élaboré sous forme de listes récapitulatives dites « check-lists ». (Afin de ne pas heurter certaines susceptibilités, nous essaierons de ne pas trop utiliser de mots Anglais).

Les quelques conseils qui suivent, basés sur l'expérience vécue, sont destinés à aider l'arbitre dans son approche et sa gestion du match. Ils ne prétendent pas être infaillibles ni exhaustifs et chacun pourra les adapter à sa propre personnalité.

Certaines directives doivent être cependant considérées comme des **ordres** dont l'exécution est indispensable pour que la crédibilité du corps arbitral ne puisse en aucun cas être prise en défaut : l'arbitre doit être, à tous points de vue, irréprochable.

Enfin, il faut toujours garder à l'esprit que la réussite, quel que soit le niveau où elle se situe, est souvent éphémère : les dimanches se suivent et ne se ressemblent pas. Il faut rester humble, accepter la critique lorsqu'elle est constructive. Chaque arbitre a ses qualités et ses défauts : seuls, travail et sérieux permettront de tirer le meilleur parti des premières et de gommer les seconds.



LA PREPARATION DU MATCH

Le match commence lorsque l'arbitre prend connaissance de sa désignation (soit à la lecture d'un Bulletin Officiel dans le comité, soit à la réception de la convocation de son comité ou de la FFR, soit en consultant le service AUDIOTEL au 0 811 20 15 15 ou le site de la FFR sur www.ffr.fr dans la partie « INTRANET FFR »).

A partir de ce moment-là, sa tâche consistera à préparer soigneusement son déplacement, **afin d'éliminer au maximum tous les imprévus.**



QUELLES SONT LES EQUIPES EN PRESENCE ?

➤ Il s'agit d'équipes jouant avec les règles dites de catégorie A,B,C,D ou E : prendre un moment pour redonner un petit coup d'oeil aux **règles spécifiques**, surtout la règle de la mêlée, mais aussi le temps de jeu, les remplacements, les exclusions définitives ...

➤ Il s'agit d'autres équipes : peut-être l'arbitre regardera t-il dans le journal leur classement respectif. Il pourra s'agir d'un match entre les deux premiers conditionnant une qualification, ou entre les deux derniers, conduisant à une relégation, ou bien d'un match a priori déséquilibré entre une équipe de haut de tableau et une équipe de bas de tableau. De toute façon, même si cela peut donner une indication sur le caractère **supposé** du match, il en ira souvent **tout autrement** sur le terrain. La gestion du match devra être indépendante de toute considération extérieure.

➤ Quelles sont les couleurs des équipes en présence ? Elles peuvent avoir les mêmes couleurs , en principe, elles le savent. Mais l'arbitre ne doit pas hésiter, lors des contacts téléphoniques (s'ils ont lieu) avec l'équipe recevante, à attirer son attention sur ce point et à lui demander de prévoir, outre un jeu de maillots différents, des **chaussettes différentes** (lorsque des pieds traînent, il vaut mieux savoir à qui ils sont ...)

Ici intervient un moment très important pour la **tranquillité d'esprit** : la préparation du sac.

AVANT MATCH

A) LE SAC DE L'ARBITRE

- ✓ Chaussures
- ✓ Lacets
- ✓ Chaussettes
- ✓ Elastiques
- ✓ Shorts
- ✓ 2 ou 3 Sifflets
- ✓ Montre (2)
- ✓ Maillots
- ✓ Crayon et feuillets pour notes
- ✓ Cartons (rouge, jaune et blanc)
- ✓ Drapeaux juges de touche (selon le niveau)
- ✓ Système de communication (selon le niveau)
- ✓ Pièce pour le toss
- ✓ Produits ou outils personnels :
- ✓ produits de toilettes
- ✓ brosse et cirage
- ✓ sac à linge sale
- ✓ petite pharmacie de secours (penser aux pieds, au soleil, maux de tête, bande strap...)
- ✓ livre des Règles, copie annexe XII, règles spécifiques, feuille de match et de mouvement, etc.

Il serait souhaitable qu'une photocopie de cette liste récapitulative se trouve en permanence dans le sac de l'arbitre.

Bien que « l'habit ne fasse pas le moine », il est nécessaire que la tenue de l'arbitre soit impeccable, cela est une marque de respect à l'égard des joueurs, du public mais aussi de soi même. Une image extérieure négligée peut parfois avoir un effet négatif dans les relations Arbitre, joueurs, dirigeants et spectateurs du match, créant ainsi dès le départ un climat hostile.

LES CHAUSSURES : Etre sûr qu'elles sont en bon état, qu'elles ne font pas souffrir (ne pas utiliser des chaussures neuves sans les avoir utilisées lors d'un entraînement assez long). Tenir compte de l'état du terrain, des conditions atmosphériques pour le choix des chaussures utilisées (crampons visés, moulés ou pour les terrains stabilisés). Elles doivent être parfaitement propres. (D'où la brosse et le cirage)

LACETS : Il est nécessaire d'avoir toujours dans son sac une paire de lacets de rechange au cas où...

CHAUSSETTES : deux ou trois paires qui devront être adaptées à la tenue de l'arbitre et distinctes des deux équipes en présence.

ELASTIQUES : afin de tenir les chaussettes qui ne doivent pas tomber sur les chaussures.

SHORTS : Il serait intéressant d'en avoir 2 de couleur différente en fonction du maillot utilisé. Le short doit posséder des poches solides afin de pouvoir mettre : cartons, crayon, carnet, sifflet de secours...

MAILLOTS : Avoir un maillot dont on sait que la couleur ne créera pas de confusions avec les maillots des équipes. Si les couleurs des équipes ne sont pas connues prévoir deux maillots afin de pouvoir se vêtir d'un maillot neutre par rapport à ceux des équipes en présence. Le maillot utilisé doit être propre et le moins froissé possible.

SIFFLETS : Il est indispensable d'avoir au moins deux sifflets dans le sac et surtout sur le terrain. En effet, on peut parfois tomber ou laisser tomber le sifflet qui pourrait avoir, par la suite, du mal à fonctionner.

PIECE : L'arbitre doit avoir une pièce afin de réaliser le « toss » entre les deux équipes.

MONTRES : deux montres sont nécessaires et l'une devrait être munie d'un système afin de pouvoir chronométrer et décompter facilement les arrêts.

CRAYON et CARNET : prévoir un crayon (à papier de préférence, il ne coule pas. Le crayon des golfeurs est bien pratique). Il faudra noter le score, les exclusions, les remplacements...

CARTONS ROUGE, JAUNE et BLANC (selon le niveau de compétition). Ils sont indispensables pour gérer la rencontre.

PRODUITS ET OUTILS PERSONNELS : Ne pas oublier l'eau, il faut se désaltérer. Pour les autres outils et produits chacun a ses « dadas », si vous les oubliez ils peuvent causer chez certains un certain stress. Le livre des Règles, les Règles spécifiques à la compétition arbitrée et la feuille de match sont indispensables.

LISTE RECAPITULATIVE : Il est recommandé que la liste citée au début se trouve en permanence dans le sac de l'arbitre afin que rien ne puisse être oublié et que l'arbitre puisse entrer dans le match dans les meilleures conditions.



➤ Premier conseil : L'arbitre prépare son sac lui-même. Il ne confie cette tâche ni à sa maman, ni à sa femme ou sa petite amie. S'il manque quoi que ce soit, il n'aura pas l'air plus malin en expliquant que c'est elle qui a oublié chaussures, short, maillot ou chaussettes.

➤ Deuxième conseil : Préparer le sac **la veille**, ce qui permettra de vérifier qu'il y a tout ce qu'il faut.

➤ CONTENU DU SAC :

- Trois maillots de couleur différente au minimum ;
- Deux ou trois paires de chaussettes ;
- Deux ou trois shorts (avec des poches qui permettent d'y mettre les cartons) de couleur différente, qui se marient avec les maillots : **l'arbitre ne doit avoir l'air ni d'un clown, ni d'un clochard ...**
- En ce qui concerne les chaussures : toujours deux paires de chaussures, une avec crampons moulés et l'autre avec crampons vissés. L'arbitre doit être à l'aise quel que soit l'état du terrain.

Une évidence, mais qui mérite d'être répétée : **toutes ces affaires doivent être impeccables**. Il est **inadmissible** de voir arriver un arbitre avec des affaires sales ou des chaussures pleines de boue. C'est une question de politesse élémentaire, comme celle de la tenue vestimentaire en-dehors du terrain.

Prévoir enfin un ou deux sacs plastique pour mettre affaires et chaussures sales après le match, ainsi que le matériel de toilette nécessaire.

« LA CAISSE A OUTILS »

La vérifier avant chaque match. Elle doit contenir :

- la feuille de match ;
- la feuille de mouvement (pour les catégories concernées) ;
- la fiche de déplacement qui doit être remplie chez soi (soit en totalité s'il s'agit d'un règlement forfaitaire (soit en partie si l'on ignore le nombre précis de kilomètres). Il est important de se renseigner des modalités de règlement selon les comités lors d'échanges ;
- les cartons : blanc, jaune et rouge. Un petit conseil à ce propos : les "cartons" étant parfois en matière plastique, il est difficile d'écrire dessus. Dans ce cas, il est utile de coller sur chacun deux étiquettes, une par équipe, sur lesquelles l'arbitre écrira au crayon de papier et qu'il pourra effacer ensuite ;
- un chrono (une simple montre-chrono à affichage digital fait l'affaire) - en préparant son sac la veille, on vérifie que la pile n'est pas HS ;
- deux sifflets identiques : il est nécessaire d'en avoir un toujours prêt au cas où l'on tomberait dans la boue et où on ne saurait pas siffler dans ses doigts ;
- un tampon, adapté à la taille des cases figurant sur les licences, avec le nom de l'arbitre et son comité ;
- deux ou trois stylos, un petit crayon de papier (qui tient dans la poche)
- une petite agrafeuse pour les tickets d'autoroute (attention en échange où certains Comités ne remboursent pas les frais d'autoroute) ;
- le gabarit pour les crampons ;
- une pièce pour le "toss": éviter les pièces trop petites et même les pièces de monnaie en général. Fabriquer soi-même un disque en carton ou en métal de 5 à 10 cm de diamètre sur lequel on écrira en grosses lettres PILE et FACE ou une pièce à deux faces de couleurs distinctes. Il sera visible de loin pour les deux capitaines et l'arbitre lui-même.

L'arbitre pourra ainsi **dormir tranquille**, après avoir également préparé son itinéraire à l'aide du site Internet Via Michelin sur www.viamichelin.fr.

A propos de sommeil, il faut savoir que c'est la nuit de vendredi à samedi qui est la plus importante ; donc, l'arbitre doit se reposer au maximum pendant cette nuit-là. Ne pas dormir plus que d'habitude dans la nuit de samedi à dimanche, cela se ressent sur le terrain - comme on ressent inversement le manque de sommeil ou l'abus de boisson.



➤ L'arbitre doit arriver au terrain **80 à 90 minutes** avant le coup d'envoi. Ce délai est nécessaire pour accomplir toutes les formalités administratives et se préparer tranquillement.

➤ Dès sa désignation, si l'on ne connaît pas l'endroit où l'on doit arbitrer, il faut prendre une carte routière et calculer l'itinéraire en comptant "large" au niveau du temps; prévoir toujours les impondérables (panne, accidents, bouchons, etc...). Ne pas hésiter à prendre l'autoroute, qui est la voie la plus sûre, et faire le plein de carburant la veille du déplacement. Si celui-ci est lointain, il vaut mieux partir la veille et coucher dans sa famille, chez des amis ou à l'hôtel (la chaîne *Ibis* fait aux sportifs des tarifs très intéressants le week-end). Attention : les frais d'hôtel ou de repas restent totalement à la charge de l'arbitre (sans remboursement) et les frais d'autoroute ne sont pas réglés dans certains Comités.

➤ Lorsque l'arbitre ne sait pas où se trouve le stade et s'il n'a pas reçu de courrier de la part de l'équipe recevante, il faut appeler celle-ci afin d'obtenir un plan par courrier ou par fax : il n'y a rien de plus stressant que de faire plusieurs fois le tour d'une ville en regardant le temps qui s'écoule.

Lorsque l'arbitre est invité à la réception d'avant match, la conduite à tenir est la suivante.



LA RECEPTION D'AVANT-MATCH ET L'OBLIGATION DE RESERVE

Il s'agit d'un moment important dont la gestion obéit à un certain nombre de règles incontournables.

➤ Tout d'abord, et quelle que soit sa décision (accepter l'invitation ou la décliner) l'arbitre doit avoir la politesse de répondre aux dirigeants.

➤ Si l'arbitre a l'intention d'emmener sa femme ou sa conjointe (bien que cela ne soit pas conseillé), il convient de demander si ça ne pose pas de problème, sans jamais l'imposer : il lui sera toujours répondu courtoisement qu'elle est la bienvenue. Dans ce cas, l'arbitre doit avoir un geste pour le club qui reçoit : par exemple, un chèque **pour l'école de rugby**, une bouteille pour le président...

➤ Il est préférable que les dirigeants de l'équipe adverse soient également invités ; c'est le cas à 99%. S'ils ne le sont pas, c'est qu'il y a probablement un contentieux entre les équipes. Mais de toute façon, l'arbitre doit rester serein, ce n'est pas parce qu'il aura déjeuné en tête à tête avec les dirigeants du club local qu'il aura été "acheté"... Afin d'éviter ce désagrément, l'arbitre demandera la présence de l'équipe adverse et en cas d'absence il pourra refuser l'invitation.

➤ Pendant le repas, il faut conserver une attitude naturelle. L'arbitre ne doit être ni trop réservé **ni surtout trop bavard**. Il doit participer à la conversation, donner son avis si on le lui demande mais ne doit jamais se lancer dans de grandes déclarations, notamment sur le règlement ou sur ses collègues. A moins de très bien connaître les dirigeants, l'arbitre doit conserver impérativement le vouvoiement qui, comme sur le terrain, est le signe du respect qu'on lui doit.

➤ Normalement, l'arbitre devrait avoir fini de déjeuner trois heures avant le match : c'est à peu près impossible lorsque l'heure de la réception est généralement fixée à 11H30 - 11H45. En fait, en terminant à 13H, il n'y aura aucun problème de digestion - à condition de ne pas avoir commis d'excès. Donc, ne pas hésiter à demander à être servi le premier et même à avoir un autre menu, souvent plus diététique que les spécialités régionales... Loin d'être considéré comme une impolitesse, c'est au contraire parfaitement admis par les dirigeants qui connaissent les impératifs des arbitres.

➤ Pour terminer, un rappel sur la tenue vestimentaire : si l'arbitre n'est pas obligé de ressembler à une gravure de mode, il doit **porter une cravate**, de préférence celle des arbitres du Comité. Comme pour sa tenue d'arbitre, il ne doit ressembler ni à un clown, ni à un clochard.

J'ARRIVE AU STADE

- **Arrivée**
- **Je me présente**
- **Je reconnais le stade**
- **Le toss**
- **Contrôle des chaussures**
- **Briefing avec juges de touche**
- **Nous entrons sur le stade**

J'ARRIVE AU STADE : Il est indispensable d'arriver **80 à 90 minutes** avant l'heure du coup d'envoi. Prévoir tout ce qui pourrait causer un retard, il faut anticiper les incidents.

JE ME PRESENTE : A l'arrivée au stade, l'arbitre se présentera auprès des managers des deux équipes et remettra la feuille de match à l'une des deux équipes. C'est à ce moment là que l'arbitre précisera l'heure où sera fait le toss ainsi que celle à laquelle il ira contrôler les chaussures. L'heure du toss sera décidée (40 à 45 minutes avant le coup d'envoi) afin de ne pas perturber l'échauffement des équipes. Il en sera de même pour ce qui concerne le contrôle des crampons qui se fera immédiatement après le toss.

JE RECONNAIS LE STADE : tout en se relaxant, l'arbitre marchera calmement le long du stade afin de vérifier le marquage, de prendre conscience des dimensions des en-but, de la hauteur des poteaux... (S'il ne connaît pas le stade). Selon les conditions atmosphériques, l'arbitre devra prendre en compte la force et la direction du vent. De même si le temps est ensoleillé, l'arbitre devra prendre en compte la direction du soleil qui peut influencer sur le placement lors des alignements mais surtout lors des tentatives de but.

LE TOSS : il s'agit du premier contact avec les capitaines. Prendre conscience que certains capitaines, qui ne vous connaissent pas, se font une image de l'arbitre au moment du toss. Moins vous parlerez, c'est à dire moins vous promettez de porter une attention particulière sur quelques points spécifiques de la Règle plus vous serez à l'aise pour arbitrer ces points. Ne pas oublier de présenter les autres officiels du match (juges de touches, délégué ou directeur de match).

Généralement, le capitaine de l'équipe locale lance la pièce remise par l'arbitre et le capitaine de l'équipe en déplacement annonce pile ou face. Le gagnant du toss choisira soit le côté du terrain où il veut débiter le match, soit le droit de botter le coup d'envoi. Le capitaine qui a choisi le terrain, pourra n'indiquer le côté choisi qu'au moment de l'appel des deux équipes pour rentrer sur le terrain. C'est le moment de préciser l'heure de votre montre et le moment où se fera le contrôle des chaussures (immédiatement après le toss). Si vous avez noté une anomalie sur le terrain c'est aussi le moment de la signaler aux capitaines.

Ne pas oublier de souhaiter un bon match aux deux capitaines et que ce n'est qu'avec eux que vous aurez des relations verbales pour expliquer certaines décisions **mais pas toutes les décisions**.

CONTROLE DES CHAUSSURES (crampons) : Profiter de votre entrée dans les vestiaires pour vous présenter à l'entraîneur si vous ne l'avez déjà fait. Si les juges de touche sont des officiels les impliquer dans ce contrôle et les présenter si ce n'est ici aussi déjà fait. Tout en contrôlant les crampons, signaler aussi les bijoux, bracelets pouvant s'avérer dangereux pour le joueur lui-même et pour les adversaires et demander de les ôter.

C'est à ce moment que vous réunirez les joueurs de première ligne pour leur expliquer les exigences de la Règle. Soyez net, clair et précis donc **concis**. A cet instant **prenez conscience que les joueurs sont concentrés sur le match à venir et peu réceptifs à un long discours qui risque plus ou moins de vous ridiculiser**. Vous devez chercher à perturber le moins possible l'échauffement des équipes. Ne pas oublier de rappeler la Règle FFR de l'échauffement chez les jeunes.

BRIEFING DES JUGES DE TOUCHE : Deux situations peuvent se présenter.

a) Les deux juges de touche ne sont pas des officiels : Etre certain que les deux équipes ont deux juges de touche compétents. Si le match se déroule sur terrain neutre, le club recevant vous présente deux Licenciés Capacitaires en Arbitrage ; il est alors nécessaire de les réunir dans votre vestiaire afin de leur expliquer leur devoir premier : **indiquer quand le ballon est en touche ou en touche de but**.

b) Les deux juges de touche sont des officiels : Vous devez rappeler le protocole mis en place par la FFR en insistant sur **les devoirs premiers** puis en précisant l'aide que vous attendez au niveau des devoirs seconds (**si possible** car les devoirs premiers étant prioritaires). Demander à un des deux juges de touche de décompter comme vous les arrêts de jeu, l'autre laissant courir sa montre pour comptabiliser le temps réel. Leur demander de maîtriser le comportement des ramasseurs de ballons.

NOUS ENTRONS SUR LE TERRAIN : C'est de la responsabilité de l'arbitre d'inviter les joueurs à entrer sur le terrain. Votre premier coup de sifflet annoncera la sortie des vestiaires, juste avant vous aurez demandé à l'équipe ayant choisi le terrain de vous indiquer le côté où elle évoluera et vous informerez l'adversaire. Vous ferez entrer les équipes l'une après l'autre, ne les faites pas se croiser dans les couloirs, essayez de garder tous les joueurs dans votre champ de vision, n'attendez jamais les équipes sur le terrain, de préférence entrez le dernier ou avec les derniers joueurs de la première équipe. Il est souvent de mise de laisser les visiteurs entrer les premiers (sauf s'il y a danger).

AVANT LE MATCH (suite)

Chronologiquement, les opérations se déroulent comme suit :



LA REMISE DE LA FEUILLE DE MATCH ET DE LA FICHE DE DEPLACEMENT

➤ L'arbitre remplit chez lui la partie de la feuille de match qui le concerne en indiquant son nom, prénom, comité et n° d'affiliation FFR, etc ; il doit également écrire le nom des deux équipes. Mettre toujours en équipe A : le club recevant et en équipe B : le club visiteur : cela évitera d'inverser un score ou des sanctions, avec les conséquences fâcheuses que l'on devine pour les clubs **et l'arbitre lui-même ...**

➤ Donner de préférence (mais sans aucune obligation) la feuille à l'équipe visiteuse en premier. Dans certains Comités, les clubs ont des feuilles de match ; mais il vaut mieux en prévoir toujours une au cas où ...

➤ Remettre la fiche de déplacement au délégué financier (cas des arbitres ou juges de touche désignés par la FFR) ou au trésorier du club recevant (de préférence après le match).

➤ C'est à ce moment-là que l'arbitre indique aux deux équipes son timing, en principe (pour un match à 15H00) :

- trosser dans son vestiaire entre 14H15 et 14H20
- vérification des crampons entre 14H20 et 14H25

Et qu'il vérifie la couleur des maillots (afin de laisser aux équipes le temps nécessaire pour en changer si besoin était selon les modalités de la règle du jeu n° 4).



LA VISITE DU TERRAIN

Lorsque ces formalités auront été accomplies, l'arbitre va visiter le terrain. Le terme "*visiter*" est employé intentionnellement car c'est une opération importante qui ne se limite pas à jeter un coup d'oeil pour voir si le terrain est gras ou sec.

➤ L'arbitre vérifie en priorité si le terrain est correctement tracé : toutes les lignes doivent être apparentes. Si ce n'est pas le cas, il faut mettre les dirigeants devant leurs responsabilités: mieux vaut faire preuve de ce qui peut sembler un excès d'autorité que d'un manque d'autorité (s'il y a des incidents à cause d'un essai suite à un passage litigieux en touche, un trop grand laxisme génère toujours des regrets ...)

➤ En ce qui concerne les poteaux de touche : peut-être que certains petits clubs n'auront pas suffisamment de poteaux pour en placer à tous les endroits règlementaires ; il faut rester indulgent, mais **exiger** la présence des **poteaux de touche de but** - ce sont les plus importants.

➤ Penser aussi à faire dégager les en-but de tout ce qui peut constituer un **danger** pour les joueurs (joug par exemple).

➤ La *visite* du terrain se situe dans la continuation de la préparation du match, car elle a pour but d'éliminer le maximum d'imprévus et d'en faciliter la gestion.

L'arbitre doit observer en priorité à quelle distance de la ligne de touche est située la main-courante. Pourquoi ? Parce que, si cette dernière est à peu de distance de la ligne de touche (un mètre), il n'y aura pratiquement aucune chance d'assister à une remise en jeu rapide. Si par contre il y a plusieurs mètres, l'arbitre doit s'y préparer, avec ce que cela comporte d'attention dans la **gestion du hors-jeu dans le jeu courant**.

Attention! La distance peut n'être pas la même des deux côtés du terrain, donc il est nécessaire d'en faire le tour complet. L'arbitre doit regarder en plus la profondeur des en-but et à quelle distance de la ligne de ballon mort est située la main-courante.

➤ Regarder enfin par quel chemin les deux équipes entreront sur le terrain : il faudra en tenir compte un peu plus tard.

➤ Evidemment, l'arbitre regarde aussi quel est l'état de la pelouse et décide alors des chaussures qu'il utilise (puisque'il en a au moins deux paires dans son sac).

➤ Dernier conseil : opérer cette visite **le plus discrètement possible**. Une fois celle-ci terminée, l'arbitre rentre à son vestiaire. Il est alors l'heure d'appeler les capitaines et vérifier les crampons.



LE TOSS

➤ L'arbitre accueille les deux capitaines dans son vestiaire, en compagnie du délégué sportif ou du directeur de match et des juges de touche (s'il y en a).

➤ Il se présente très succinctement : Nom-Comité. Il présente aussi les juges de touche. Le délégué sportif ou le directeur de match se présente lui-même. Si pour sa part il est trop bavard, ne pas hésiter à le remettre poliment à sa place : **L'arbitre est le patron.**

➤ Noter les numéros des deux capitaines ; si l'un d'entre eux joue trois-quarts ou arrière, demander qui commande la manoeuvre devant.

➤ Muni de sa pièce, l'arbitre demande son choix au visiteur ; dans le cas d'un match sur terrain neutre, à l'équipe qui a fait le plus long déplacement.

C'est maintenant que sera apprécié le confort de la grosse pièce que l'on a conseillé de fabriquer : elle va moins rouler qu'une vraie pièce de monnaie (ça évitera d'aller la chercher sous un banc ou sous la table) et surtout elle restera visible pour tous. Psychologiquement, c'est un moment important : l'arbitre ne sera pas obligé de se baisser devant les capitaines ...

➤ L'arbitre ne doit faire **aucun discours**. Il demande toutefois s'il y a des remarques éventuelles, mais ne propose rien : si les capitaines veulent procéder à une vérification des cartes d'affiliation et de qualification, ils le demanderont eux-mêmes. L'arbitre leur serre simplement la main en souhaitant un « bon match » à chacune des deux équipes.

➤ L'arbitre enregistre les éventuelles réclamations (elles émanent généralement des dirigeants) et les instruit conformément au Règlement.



LA VERIFICATION DES CRAMONS

Rendue obligatoire depuis quelques saisons, elle est maintenant très bien acceptée par les équipes et les arbitres sont beaucoup mieux accueillis dans les vestiaires à un moment où la pression se fait plus forte.

➤ Si l'arbitre dispose de juges de touche, il ne doit pas les envoyer seuls dans les vestiaires : ce ne sont pas des **larbins**, mais des **collègues**. Effectuer le contrôle à trois en se répartissant les

joueurs. Se munir du gabarit fourni par la FFR, mais ne l'utiliser qu'en cas de doute : un examen visuel des crampons, accompagné le cas échéant d'un passage de la main, suffit généralement pour s'assurer de leur conformité.

➤ L'arbitre peut éventuellement faire un deuxième contrôle avant de rentrer sur le terrain, sur deux ou trois joueurs pris au hasard. Rappel : si l'arbitre constate en cours de match qu'un joueur a remplacé les crampons qui ont été vérifiés, il doit être **expulsé**.

Il reste maintenant une demi-heure avant le coup d'envoi. Elle va être consacrée :

- à se changer et à s'échauffer
- à la vérification des licences : tampon médical, catégorie d'âge et surclassement éventuel ; catégorie de l'équipe et date du match.
- à noter le nombre de personnes sur chacun banc de touche.



L' ECHAUFFEMENT

Ici, les méthodes diffèrent selon les arbitres : certains ont besoin d'aller faire un footing, d'autres se contentent de quelques étirements dans le vestiaire.

➤ Il est le plus souvent difficile de trouver un coin tranquille pour s'échauffer : s'il existe un terrain annexe, à l'écart du terrain principal, ne pas hésiter à l'utiliser. Lorsqu'il n'y a qu'un seul terrain, il est déconseillé d'aller s'échauffer dans les en-but en même temps que les équipes et à la vue de tous les spectateurs ; préférer dans ce cas les étirements dans le vestiaire ou dans le couloir des vestiaires s'il est dégagé.

➤ Attention : Ne pas faire n'importe quoi en matière d'échauffement, commencer doucement ; le but est que le muscle soit préparé à l'effort violent qui suivra.

➤ Lorsque l'arbitre reste dans son vestiaire, il est conseillé d'utiliser une paire de trainings ou bien de s'échauffer en chaussettes, mais de ne pas mettre tout de suite les crampons.

➤ En ce qui concerne les diverses pommades chauffantes utilisées : il faut savoir qu'elles ne font effet qu'au bout de **deux heures environ**. Donc, si l'arbitre a la possibilité de le faire deux heures avant le match, qu'il le fasse ...

L'heure approche. La feuille de match et toutes les cartes d'affiliation et de qualification doivent être en possession de l'arbitre (si ce n'est pas le cas, il faut attendre). L'arbitre vérifie qu'il a tout ce qu'il faut dans les poches (cartons, deuxième sifflet) et que son chrono fonctionne correctement. Il est 14H55.



L'ENTREE SUR LE TERRAIN

➤ L'arbitre sort le premier de son vestiaire et fait sortir toutes les personnes qui se trouvent dans le couloir. Si les joueurs de l'équipe réserve qui ont joué en lever de rideau sont en train de rentrer, il faut attendre qu'ils soient tous au vestiaire avant de siffler et d'appeler les équipes. **Il ne doit y avoir aucun désordre dans le couloir.**

➤ Les deux équipes sortent de leur vestiaire et viennent se placer vers l'arbitre.

➤ L'arbitre demande à l'équipe qui a le choix du terrain de quel côté elle veut jouer. Si la sortie des vestiaires se trouve derrière un des deux en-but, il faut obligatoirement faire rentrer en premier l'équipe qui jouera au fond : le chemin des joueurs qui rentrent ne doit jamais croiser celui des joueurs qui sont déjà sur le terrain.

➤ Si le couloir est situé sur la ligne médiane, l'arbitre fait entrer d'abord l'équipe visiteuse, puis l'équipe recevante. Elles peuvent rentrer ensemble mais surtout ne pas se croiser dans le couloir ou à la sortie de celui-ci.

➤ L'arbitre entre à la suite des deux équipes, **non pas en marchant**, mais en courant tranquillement (voir page 10 « NOUS ENTRONS SUR LE TERRAIN »).

➤ Avant de siffler le coup d'envoi, l'arbitre vérifie que tout va bien autour du terrain:

- il n'y a personne à l'intérieur du terrain à l'exception des éventuels photographes ;
- sur les bancs de touche ne figurent que les personnes dont il a les cartes d'affiliation et de qualification : entraîneur, « adjoint-terrain », soigneur et médecin ;
- les remplaçants sont dans les tribunes ou derrière la main courante dans un emplacement réservé pour eux.

➤ **L'arbitre dispose de tout son temps** : rien n'exige que le match débute à 15H précises. Si une "certaine tension" a été constatée avant le match et lors du toss et qu'il a quelques raisons de supposer que le coup d'envoi va être « chaud », il doit prendre encore plus de temps avant de siffler : cela contribuera à faire retomber un peu la pression...

➤ L'arbitre déclenche son chronomètre **avant** de siffler le coup d'envoi : cela lui permet de ne jamais perdre de vue les joueurs et d'être physiquement présent au point de contact (se rappeler qu'il s'agit d'une **phase de conquête** très importante).

Et c'est parti !



PENDANT LE MATCH

Ce chapitre se voudra un peu plus théorique mais il est nécessaire de rappeler que ce livret se veut être seulement un guide très simple et succinct.

Le sifflet

Le sifflet est l'outil de communication de l'arbitre.

Il convient d'avoir toujours avec soi un sifflet de rechange. La sonorité aigue est à éviter.

Les coups de sifflets

- **Long et fort**

- ✓ Les coups d'envoi
- ✓ Une pénalité
- ✓ Le début et la fin de la partie
- ✓ Un « marque »
- ✓ Jeu déloyal - règle 10
- ✓ Un essai
- ✓ Un but

- **Court**

- ✓ Toute infraction impliquant une mêlée ordonnée
- ✓ Une touche (sauf si la sortie est évidente)

Rappelez-vous :

En tous les cas il convient de s'assurer que tous les coups de sifflets sont bien audibles tout en n'oubliant pas :

- que les joueurs n'aiment pas trop les coups de sifflets.
- que tout coup de sifflet s'accompagne de la gestuelle adéquate.

A) LES COUPS DE PIED

Le coup d'envoi

JUSTE AVANT LE COUP D'ENVOI :

- a) observer la ligne des dix mètres (nécessaire d'avoir cette distance dans la tête)
- b) observer si les juges de touche sont en position (signal des yeux, de la tête ou par les moyens de communication audio)
- c) garder en tête le temps réel
- d) se souvenir de l'équipe qui donne le coup d'envoi
- e) demander aux capitaines s'ils sont prêts
- f) lever le bras et le baisser au coup de sifflet (signal pour le « chronométrateur »)
- g) démarrer votre chronomètre juste avant le coup de sifflet

AU COUP D'ENVOI :

Le type de coup de pied : Le coup d'envoi est un coup de pied tombé (« drop ») qui doit être effectué au centre de la ligne médiane ou en arrière du centre de cette ligne.

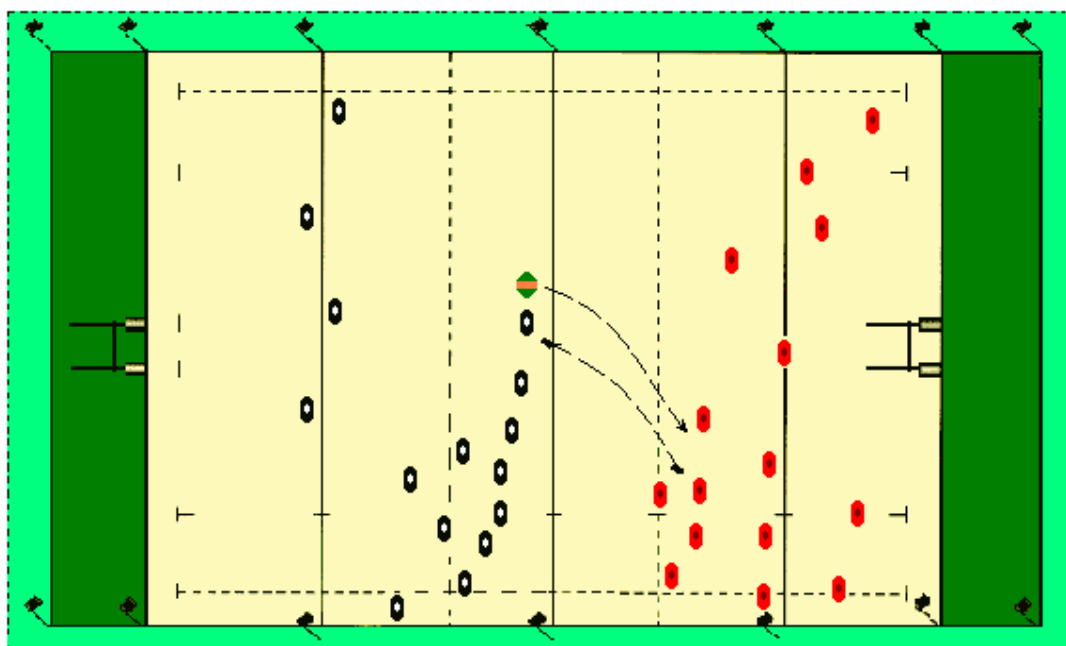
Placement de l'arbitre : L'arbitre doit se trouver à hauteur du botteur, derrière la ligne médiane, le botteur se trouvant entre l'arbitre et ses partenaires qui vont suivre le coup de pied. L'arbitre doit être prêt à démarrer avec le botteur et dès que le ballon est botté chercher par une accélération à se trouver en ligne avec le point de chute du ballon, prêt à anticiper sur le développement du jeu. (Voir croquis illustrant ce placement)

Points à observer :

L'arbitre doit être conscient de tous les incidents qui peuvent survenir lors d'un coup d'envoi.

- a) *Emplacement et forme respectés*
- b) *Les partenaires du botteur sont derrière ce dernier et ne franchissent pas la ligne médiane trop tôt. Se souvenir que ce n'est pas la ligne qui détermine la ligne de hors-jeu mais le ballon. Ne pas oublier de donner un coup d'œil derrière soi aussi.*
- c) *Le ballon doit être botté sur ou derrière la ligne et **non devant.***
- d) *Le ballon doit atteindre les 10 mètres. Ne pas oublier l'avantage.*
- e) *Le ballon allant directement en touche.*
- f) *L'équipe réceptionnant le coup de pied se trouve à moins de 10 mètres avant que le coup de pied ne soit donné.*
- g) *Le ballon est botté dans l'en-but sans avoir été touché. Bien observer le premier joueur, son comportement déterminera votre décision suivante.*
- h) *Obstruction sur le joueur sautant au ballon ou plaquage avant qu'il ne retombe au sol. Ne pas oublier qu'un coup d'envoi « court et haut » créera une phase de conquête donc de lutte.*
- i) *Obstructions des joueurs attendant le ballon devant le partenaire réceptionnaire « les gladiateurs »*

Bien observer de près le maul ou le ruck se formant afin de prévenir les obstructions ou les hors-jeu et particulièrement l'entrée du bon côté des joueurs dont l'équipe réceptionne le ballon. N'oubliez pas qu'après l'obtention de points (essai ou but), vous ne devez pas siffler le **coup de pied de reprise de jeu** qui est donné avec les mêmes dispositions que le coup d'envoi sifflé au début du match et à la reprise du match après la mi-temps. (Règle9-2(a)).



Coup d'envoi

Le coup de pied de renvoi aux 22 mètres

Placement de l'arbitre :

Dès que le renvoi aux 22 mètres a été sifflé garder votre œil sur le ballon afin de pouvoir anticiper sur un coup de pied rapide. Rejoindre la ligne des 22 mètres aussitôt que possible en vous souvenant que le coup de pied peut être donné de n'importe quel endroit derrière la ligne des 22mètres. Essayer de rester toujours dans l'alignement du botteur.

Regarder avec vigilance toute tentative d'obstruction faite par l'équipe attaquante lorsque le botteur ou ses partenaires font remonter le ballon vers la ligne des 22 mètres.

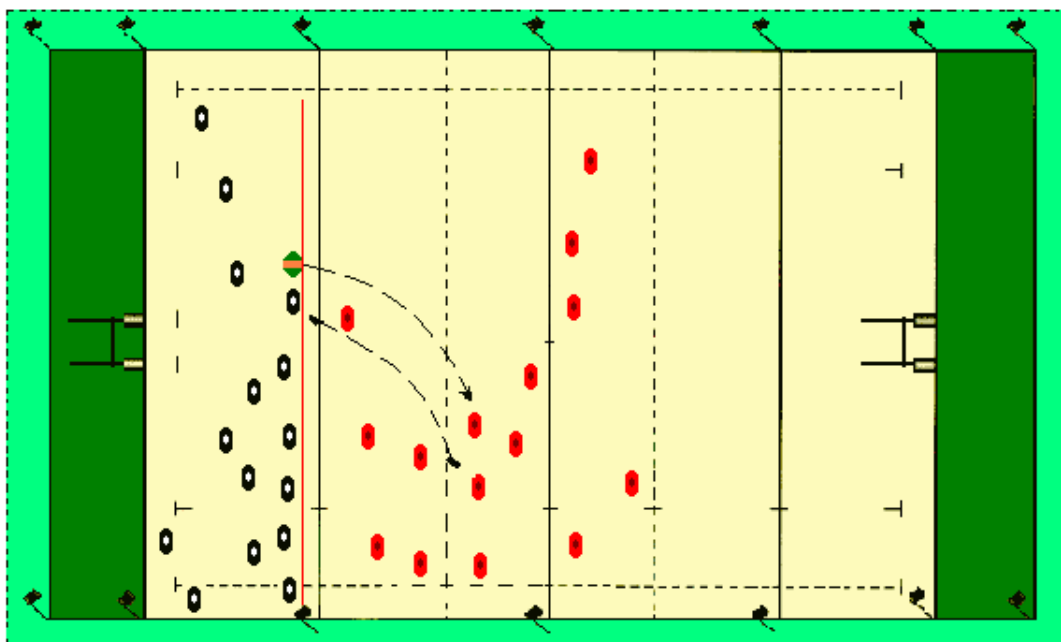
Points à observer :

L'arbitre doit être conscient de tous les incidents qui peuvent survenir lors d'un coup de pied de renvoi

- a) *Les partenaires du botteur sont derrière ce dernier lorsque le ballon est botté. Se souvenir que ce n'est pas la ligne qui détermine la ligne de hors-jeu mais bien le ballon. Ne pas oublier de donner un coup d'œil des deux côtés.*
- b) *Le ballon peut être contré après avoir franchi la ligne des 22 mètres.*
- c) *Le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres. Se souvenir que ce coup de pied de renvoi peut être botté de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de cette ligne.*

- d) *Le ballon est botté directement en touche. Se rappeler que le ballon peut aller en touche en ayant d'abord rebondi dans le champ de jeu.*
- e) *Le jeu devra continuer si le ballon franchit la ligne des 22 mètres, puis est ensuite repoussé par le vent.*

N'oubliez pas qu'il n'est pas nécessaire de siffler pour faire reprendre le jeu lors d'un renvoi aux 22 mètres.



Coup de renvoi

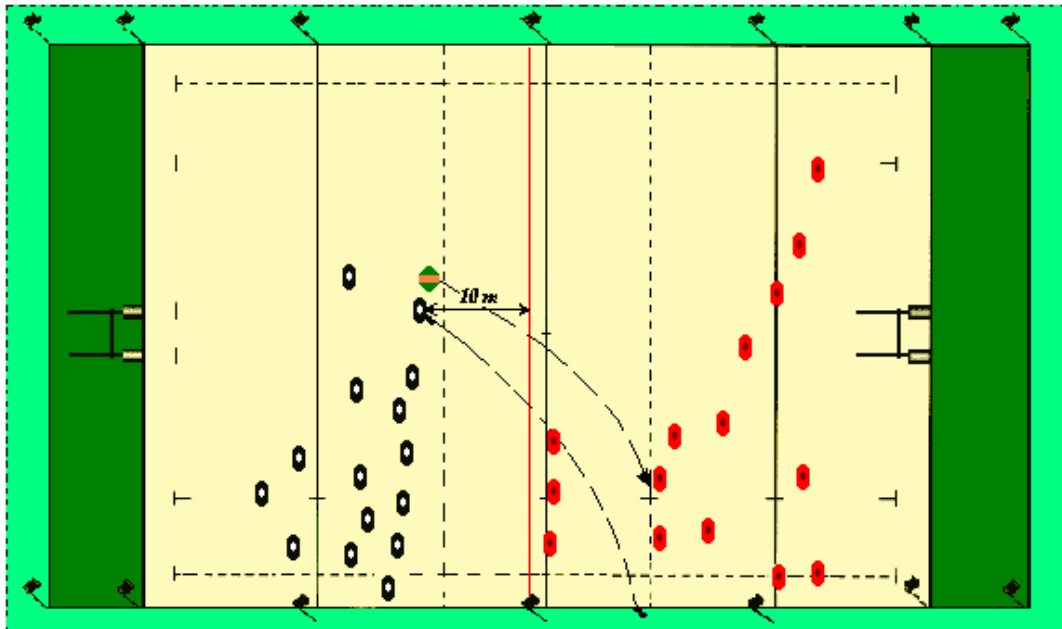
Les coups de pied de pénalités

Placement de l'arbitre

Dès que la pénalité est sifflée, indiquer le point de marque du coup de pied et s'écarter de ce point pour se tenir à environ 5 mètres vers l'extérieur afin que le botteur soit entre vous et ses partenaires.

Points à surveiller :

- a) *Utilisation du même ballon.*
- b) *Vigilance sur les pénalités rapidement jouées.*
- c) *Regarder avec vigilance l'équipe fautive qui fait obstruction ou qui par exemple temporise en tapant ou envoyant au loin le ballon.*
- d) *L'équipe fautive doit se **reculer de 10 mètres** du point de marque ou est **en train de se replier**.*
- e) *Le botteur doit donner le coup de pied sur la marque ou en arrière, sur une ligne passant par la marque.*
- f) *L'équipe du botteur, à l'exception du placeur, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté.*
- g) *L'équipe du botteur bénéficie de la remise en jeu lors de l'alignement.*



C.P.P en touche

Chandelle ou « Up and under »

Placement de l'arbitre

Surveiller les joueurs, **PAS** le ballon. Le ballon redescendra toujours ! Savoir apprécier la position des partenaires du botteur et les possibles obstructions des adversaires vers la course du ballon. Remonter rapidement le terrain pour être toujours au point de chute probable du ballon tout en surveillant le plaquage à retardement éventuel sur le botteur.

Points à surveiller :

- Vigilance** du plaquage anticipé sur le joueur qui va réceptionner le ballon.
- Un joueur plaqué «en l'air» alors qu'il saute pour réceptionner le ballon, est un **geste très dangereux et grave**.
- Les joueurs hors-jeu doivent se retirer **immédiatement** de la zone des 10 mètres.
- Vigilance** sur les adversaires qui poussent ou font obstruction sur le joueur qui réceptionne le ballon.
- Vigilance** sur les obstructions par l'équipe attaquante ou défendante pour protéger illicitement le receveur.
- Les partenaires du botteur en avant qui ne sont pas remis en jeu.

Pénalité jouée à la main

Placement de l'arbitre

Etre toujours à proximité du point de faute avec une attention particulière sur le porteur du ballon. Soyer toujours prêt à vite vous déplacer suivant la rapidité de cette action. Soyer vigilant si la pénalité accordée se situe à proximité de la ligne de but.

Points à surveiller :

- Endroit où la pénalité est jouée, c'est à dire au point de marque ou en arrière de celui-ci.*
- Assurez-vous que le ballon sera correctement joué ou botté. Faire rebondir le ballon sur son genou n'est pas donner un coup de pied.*
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent s'éloigner de la marque en courant.*
- Regarder avec vigilance l'équipe fautive qui fait obstruction ou qui par exemple temporise en tapant ou envoyant au loin le ballon.*

Tentative de but sur pénalité

Placement de l'arbitre

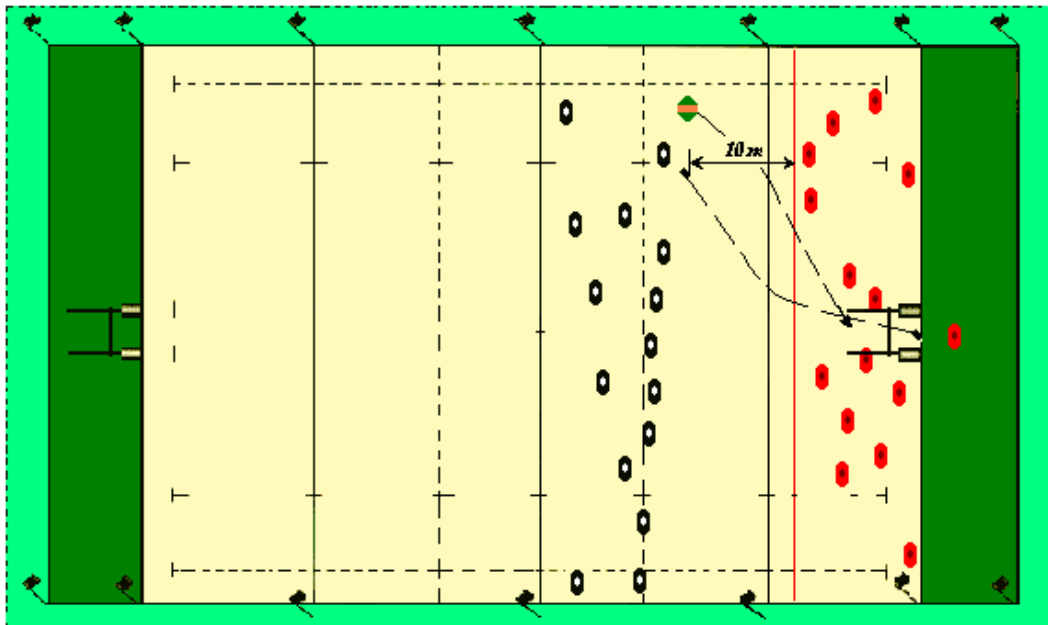
Se positionner à quelques mètres du botteur, au même niveau, de telle sorte que le ballon soit entre vous et ses partenaires. Faire attention de ne pas gêner, à ne pas faire de l'ombre ni passer devant le botteur. Essayer de ne pas avoir le soleil dans les yeux. Suivre le mouvement du botteur et courir en suivant la trajectoire du ballon.

Si la tentative de but va échouer, courir directement vers la ligne de but ou l'en-but le plus rapidement possible pour être en position afin de voir la prochaine action.

Points à surveiller :

- Contrôle de la durée limite des 60 secondes (après l'arrivée du tee ou du sable)*
- Tentative de but manquée.*
- Le ballon rebondit contre la barre ou le poteau de but et revient dans le champ de jeu.*
- Le ballon n'atteint pas la ligne de but et un défenseur porte le ballon derrière cette ligne.*
- Un défenseur commet un en-avant.*

Souvenez-vous que vous devez être bien présent si le jeu se déroule ou se recompose près de la ligne de but.



Tentative de but sur C.P.P

B) AUTRES TYPES DE COUPS DE PIED

Coups de pied dans le jeu courant et duels de coup de pied

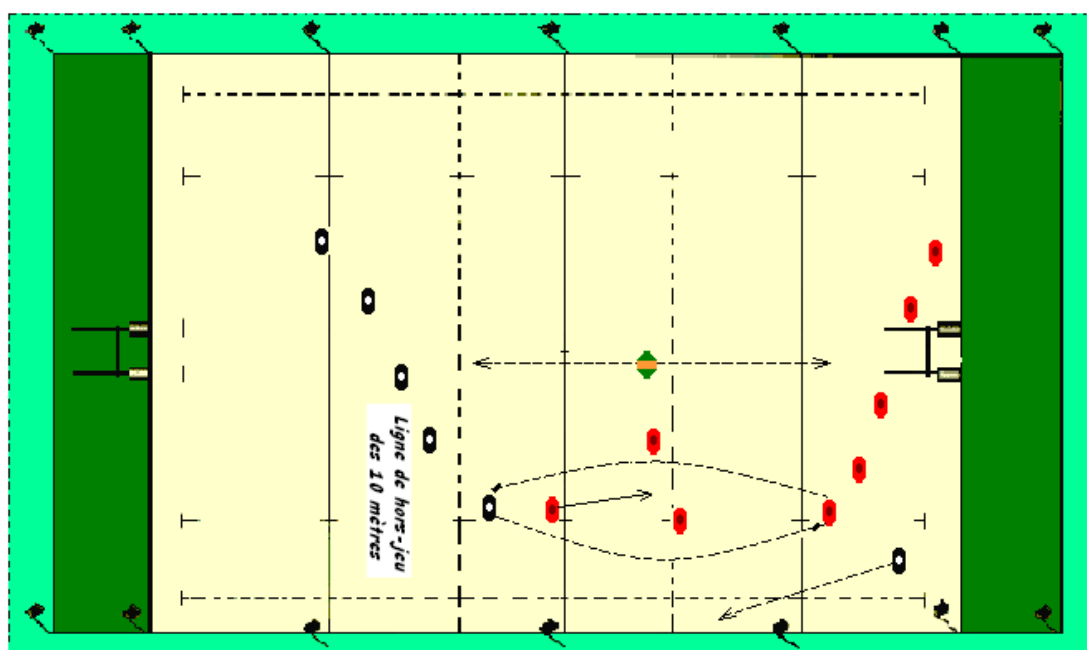
Placement de l'arbitre

Se déplacer toujours parallèlement au botteur. Dans cette situation, il faut se déplacer le plus vite possible le long du centre du terrain entre les deux botteurs et rester à mi-distance de la trajectoire du ballon. En étant ainsi centré vous aurez une meilleure vision de l'ensemble des joueurs positionnés sur le terrain. Regarder les joueurs, **PAS LE BALLON**.

Points à surveiller :

- Vigilance sur toute obstruction ou plaquage à retardement sur le joueur qui vient de botter.*
- Vigilance lorsque le partenaire du botteur est situé en avant du coup de pied, ce joueur hors-jeu est considéré comme prenant part au jeu s'il est en avant d'une ligne imaginaire, parallèle aux lignes de but, située à 10 mètres du joueur adverse attendant de jouer le ballon.*
- Prévention sur tous les partenaires du botteur placés devant le coup de pied. **Ils doivent stopper leur course.***
- Situer le point d'où le ballon a été botté et le point de chute ou de réception du ballon : au cas où les joueurs sont hors-jeu.*
- Analyse de la situation de remise en jeu des joueurs de l'équipe du botteur, notamment par un partenaire qui n'est pas le botteur. Surveiller les arrières, y compris les joueurs qui pourraient être derrière vous et remettre leurs partenaires en jeu.*

Ne pas oublier toutes les actions de remise en jeu soit par un partenaire soit par un adversaire, à **condition qu'ils aient montré leurs intentions de REPLI**.

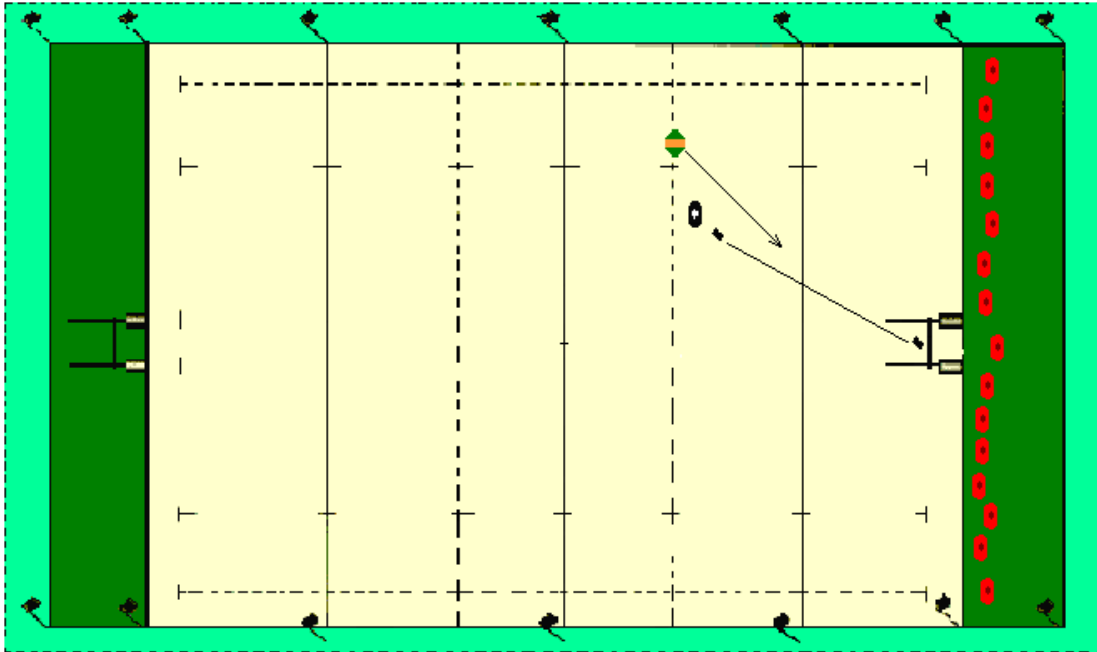


Duel de coups de pied

Tentative de but après essai (ou Transformation)

Placement de l'arbitre

Se positionner derrière le botteur pour bien appréhender la trajectoire du ballon. Ne pas gêner le botteur en lui faisant de l'ombre. Après son coup de pied suivre le botteur et la trajectoire du ballon. N'oubliez pas de regarder les signaux de vos juges de touche en sachant que la décision finale vous appartient. Si le ballon passe plus haut que les poteaux et qu'il aurait touché le poteau **VOUS NE DEVEZ PAS ACCORDER LE BUT.**



Tentative de but ou transformation après essai

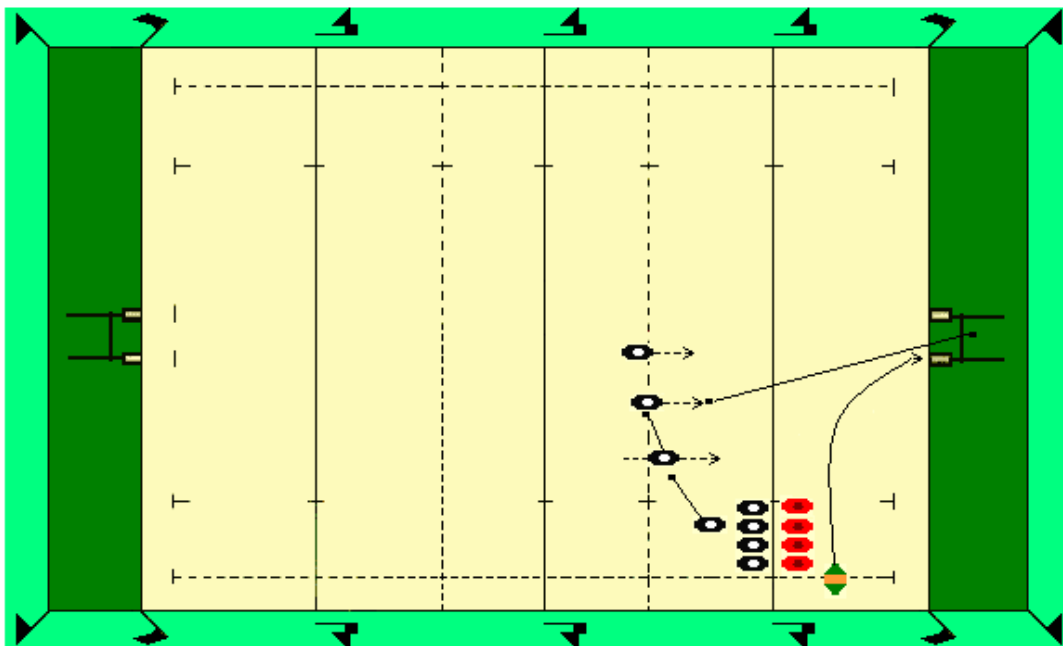
CPF et marque

Siffler dès que la marque est annoncée pour la sécurité du joueur qui fait la marque. Se positionner au niveau du joueur de 5 à 10 m de la marque à l'intérieur du terrain. Pour un marque et CPF indiquer rapidement le point de marque (si le joueur veut jouer rapidement, (etc. voir la règle, cela me chagrine).

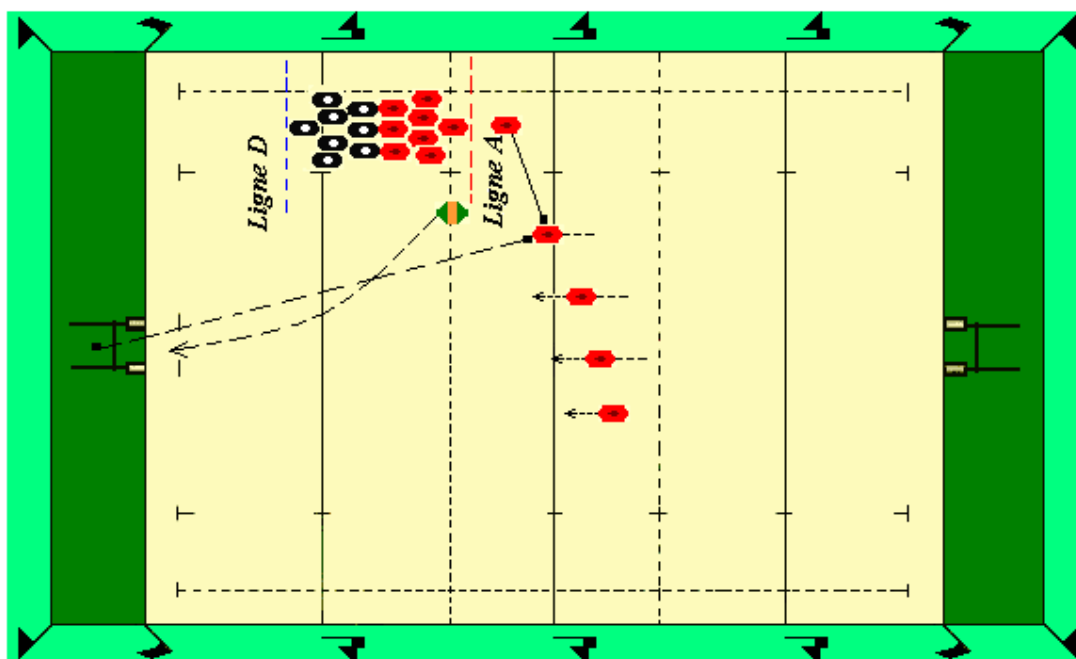
Points à surveiller :

- si le CPF est rapidement joué, s'assurer que le ballon a été botté régulièrement.*
- Vigilance sur les CPF rapidement joués.*
- Regarder avec vigilance l'équipe fautive qui fait obstruction ou qui par exemple temporise en tapant ou envoyant au loin le ballon.*
- L'équipe fautive doit se **reculer de 10 mètres** du point de marque ou est **en train de se replier**.*
- Le botteur doit donner le coup de pied sur la marque ou en arrière, sur une ligne passant par la marque..*
- L'adversaire se replie à 10 m et n'avance pas avant que le ballon ne soit botté,*

Drop goal : positionnement : commencer sa course sur la trajectoire du ballon, avoir anticipé le coup de pied (positionnement du botteur sur la phase de jeu initiale)



Drop-goal après alignement



Drop-goal après un ruck ou une mêlée

L'ALIGNEMENT

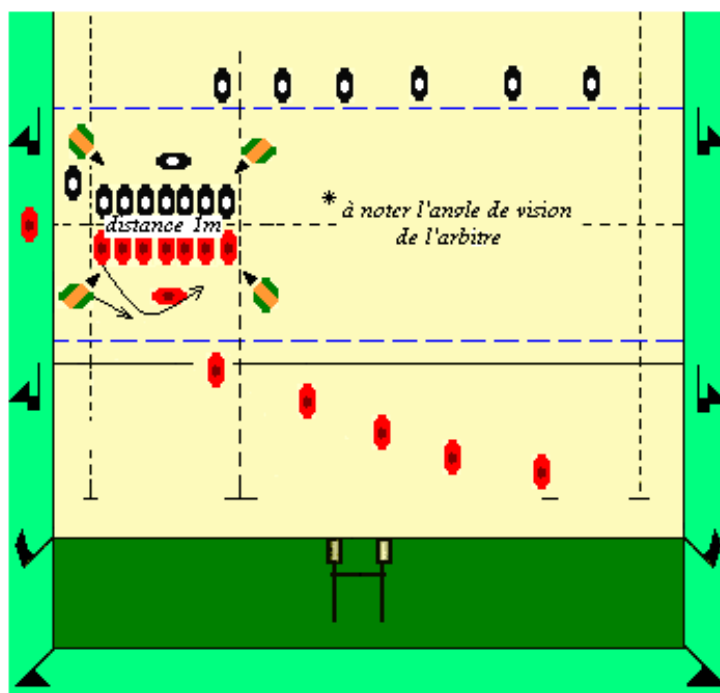
Chercher toujours à arriver le premier lors de la formation de l'alignement. Lorsque les joueurs arrivent, l'arbitre peut ainsi voir la formation de l'alignement, le nombre de joueurs alignés par l'équipe qui lance et toute obstruction ou interférence.

Placement de l'arbitre

Il y a quatre positions de base pour le placement de l'arbitre, comme le montre la figure ci-dessous. En général, l'arbitre devrait être du côté de l'équipe qui lance le ballon.

Recommandations : Pour les premiers alignements en touche, l'arbitre se positionne au début de l'alignement pour pouvoir voir tous les joueurs et gérer la formation de l'alignement et repérer rapidement toute infraction. Si l'alignement se situe entre la ligne des 22 mètres et la ligne de but, l'arbitre se positionne au début de l'alignement et du côté de la ligne de but. Ainsi si le jeu se déplace vers cette ligne, l'arbitre sera plus rapidement derrière cette ligne de but et pourra prendre la bonne décision. S'il semble y avoir des problèmes dans l'alignement, lors de sa formation marchez le long de celui-ci et parlez aux joueurs concernés. **NE PAS MARCHEZ entre les deux équipes dans le couloir.**

Varié votre position pour être sûr de pouvoir voir l'alignement sous tous les angles. Si l'arbitre décide de se positionner en fin d'alignement, il doit s'orienter de telle sorte qu'il puisse également voir les arrières adverses. Il doit tenir compte



Alignement

Le Plaquage

Arrivez au lieu de plaquage, ruck ou maul aussi vite que possible. Jetez des coups d'œil pour voir les arrières, notamment les défenseurs, afin de prévenir tout hors-jeu.

Plaquage :

- Placez-vous à quelques pas de la ligne d'attaque
- En revanche, lors d'une phase près de la ligne de but, privilégiez la position vers la ligne de défense.
- Dans les deux cas, surveillez la position des arrières.

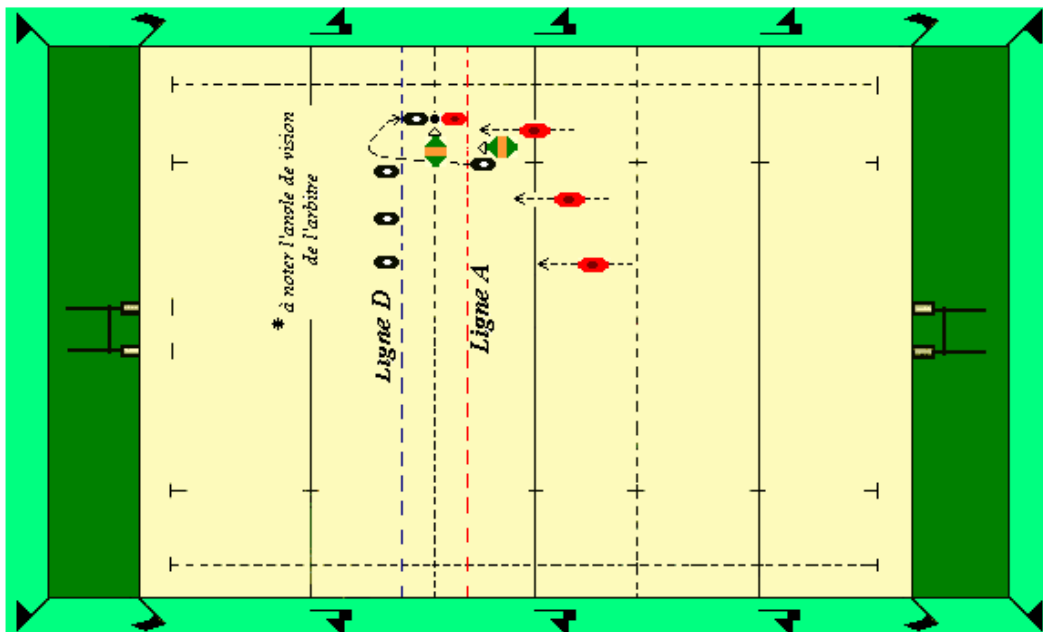
Bien surveiller :

Joueur ou ballon bien mis au sol

Plaqueur lâche immédiatement le plaqué, qui lui passe, pose ou libère immédiatement le ballon.

Les deux joueurs s'écartent et font l'effort de se relever avant de jouer le ballon. Au sol, ils n'interfèrent avec le ballon.

Le ou les joueurs qui arrivent viennent de leur camp et sont debout sur leurs pieds pour jouer le ballon



Plaquage avant libération du ballon

Ruck et maul

Ruck ou maul :

- Se placer du côté des attaquants, à environ 2 mètres sur le côté du maul ou du ruck.
- Ne pas hésiter à se repositionner dans le côté fermé (mouvement du ballon, ligne de touche, surveillance des lignes de hors-jeu).
- Préciser aux joueurs, en vue d'une meilleure prévention, quand la situation n'est plus un plaquage, ou quand elle devient un ruck.

Pour le ruck, bien surveiller :

Le ballon est au sol

Les joueurs sont debout

Les joueurs se joignent au ruck de derrière le dernier pied

Les liaisons des participants

Le rucking sur le ballon et non le joueur

Le talonnage à la main

Pour le maul, bien surveiller

La formation correcte (porteur du ballon et un joueur de chaque équipe)

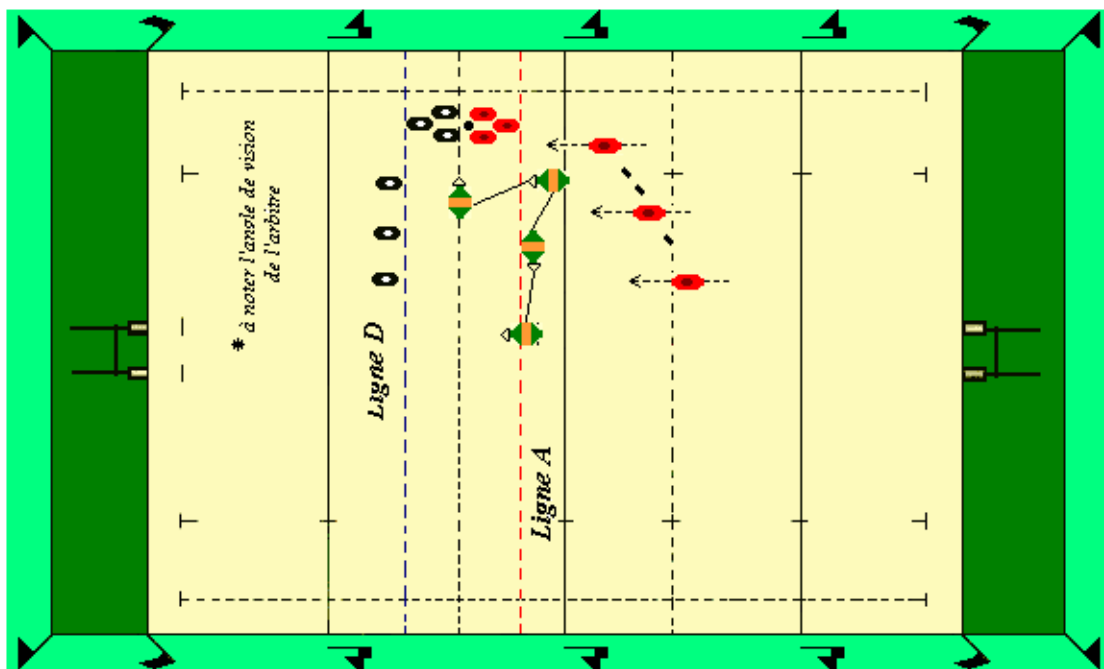
Le maul s'arrête et ne bouge plus pendant 5 secondes

L'équipe à l'origine de la formation du maul

L'arrivée des joueurs dans le maul

La transformation du maul en ruck.

Quelle que soit la phase arbitrée, la sécurité des joueurs reste une priorité.



Ruck et maul

Mêlée ordonnée

Avant l'engagement :

Bien marquer le point où se déroulera la mêlée (voir signalétique).

Au début, se tenir près de la mêlée, devant le demi de mêlée, pour donner les différents temps.

Prendre ensuite du recul pour observer l'introduction du ballon et l'évolution de la mêlée, tout en surveillant la position des arrières.

Rester intransigeant avec les équipes qui ne respectent pas les ordres de la formation de la mêlée.

Avant l'engagement en mêlée, bien surveiller :

La mêlée se fait bien à l'emplacement indiqué par l'arbitre.

Le nombre de participants à la mêlée (vigilance pour les moins de 19 ans)

Les liaisons des joueurs (entre partenaires et avec les adversaires, notamment entre les premières lignes)

La position des participants (tête et épaules au-dessus du niveau des hanches).

Après l'engagement :

Dans la majorité des cas, lorsque le ballon est gagné, l'arbitre devrait dans son déplacement suivre le ballon.

Regarder les liaisons

Continuer à se déplacer lorsque le ballon circule dans la mêlée

Être prêt à s'élancer dans n'importe quelle direction et éviter ainsi de se faire surprendre.

Après l'engagement en mêlée, bien surveiller :

Introduction droite du ballon

Le ballon touche bien le sol au-delà du niveau des épaules du pilier le plus proche

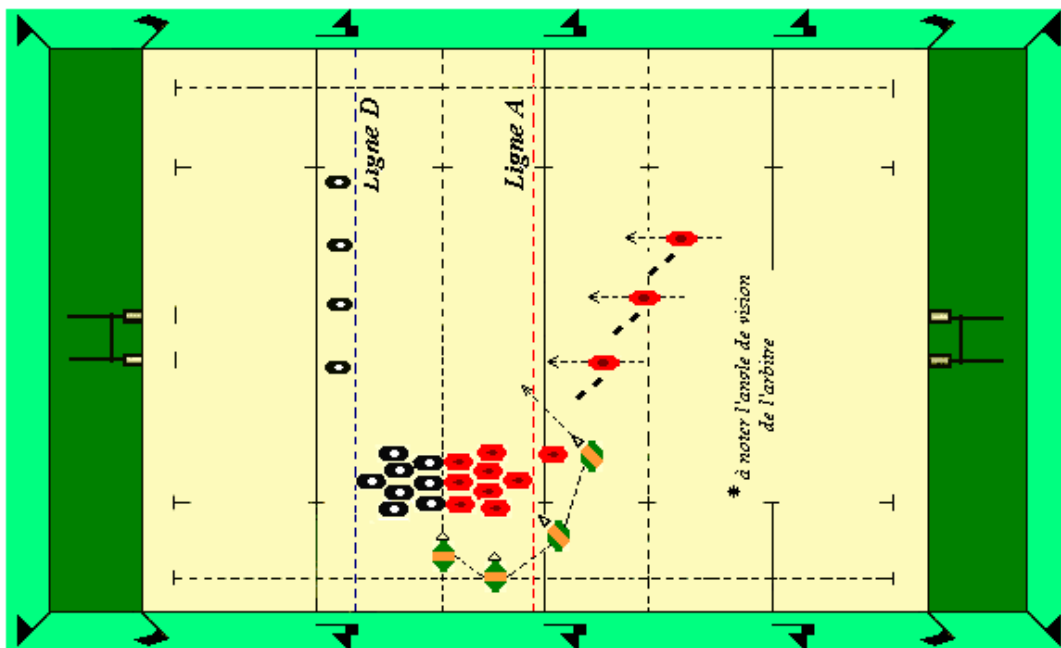
La position du demi de mêlée

Les joueurs de la troisième ligne ne se délient pas avant la fin de la mêlée

La position des arrières en défense

Le pivotement excessif

La poussée maximale (moins de 19 ans).



Mêlée ordonnée

LA GESTION DU JEU

Un trio : sifflet, gestuelle, voix

« La gestion du jeu » permet de dépasser l'application stricte du règlement afin de favoriser la pleine expression du jeu sans pour autant oublier les nécessaires règles de sécurité qui demandent une parfaite intransigeance.

Ainsi :

- Un arbitre se doit d'être un juge et non un applicateur de peine.
- L'arbitre doit établir une communication adaptée à tous et en toute situation. Etre courtois n'empêche pas d'être autoritaire.
- Gérer les infractions mineures en étant préventif mais ne pas hésiter à sanctionner en cas de récidive.
- Donner des informations courtes et claires.
- Eviter de discuter vos décisions avec les capitaines ou les autres joueurs.
- Prendre ses décisions rapidement en accompagnant celles-ci d'une gestuelle efficace (se reporter au livre des règles du jeu / signalétique de l'arbitre).
- Se servir des capitaines en tant que relais sur le terrain.

L'avantage

C'est une des règles de référence.

Ne jamais perdre de vue la notion de gain territorial et/ou tactique.

Rappeler-vous des situations dans lesquelles l'avantage ne s'applique pas (règle du jeu n° 8).

Laisser l'avantage près de la ligne de but à l'équipe défendante en possession du ballon peut s'avérer dangereux.

Recommandations suivantes :

- a) **Ne pas laisser l'avantage** sur un acte de jeu dangereux ou déloyal.
- b) Se poser toujours la question :
 - Quel avantage a obtenu l'équipe non fautive ?
 - Le jeu devrait-il revenir à la faute initiale ou continuer ?
- c) Indiquer oralement « avantage » et « avantage terminé » selon les directives de la saison (voir la synthèse du début de saison).

EN-BUT

L'en-but représente un enjeu important pour l'arbitre. Les décisions y doivent être prises de façon rapide et ferme.

Cela implique une présence physique au plus près du ballon.

Chercher à être dans l'en-but avant le ballon.

Si vous ne pouvez pas voir le ballon touché à terre, « Sifflez fort très vite et accordez une mêlée à 5m avec introduction à l'équipe attaquante

JEU DELOYAL ET SANCTIONS : REGLE 10

Aucun jeu dangereux ne devrait être toléré. L'arbitre doit déterminer si l'acte était délibéré ou la conséquence de trop d'enthousiasme et d'insouciance de la part du joueur. Ce principe est particulièrement important lors des matches des catégories de jeunes. La Règle 10 donne les sanctions pour les diverses infractions. Il est cependant très important de gérer la situation de manière juste et équitable. Il n'y a pas d'excuses pour les fautes répétées.

AVERTISSEMENTS, EXCLUSIONS TEMPORAIRES ET DEFINITIVES (Cartons jaunes et Cartons rouges)

Ne jamais donner d'avertissement général (collectif) car cela limite toute action future en cas d'autres incidents de jeu déloyal dans le match.

Entraînez-vous à rapporter un incident de jeu déloyal et à avertir ou expulser un joueur quand vous n'êtes pas en match : par exemple le matin sous la douche ! Ne jamais pointer le doigt vers le joueur lorsque vous l'avertissez.

Rapportez un incident de jeu déloyal de manière courte et précise. Ecrivez les détails directement après la fin du match en indiquant les informations suivantes :

- A. Identification du joueur fautif.
 - 1. Le numéro du joueur.
 - 2. L'équipe du joueur, par la couleur si c'est plus facile.
 - 3. La position du joueur ou description du joueur et tout autre détail (port d'un casque, couleur des cheveux, cheveux longs ou courts, moustache, bandeau ou autres staps...) qui peut aider à l'identification du joueur s'il n'y a pas de numéro ou si le numéro n'a pas été vu.
- B. L'infraction. Rappelez-vous que dans le cas d'une échauffourée, la troisième personne devrait être identifiée.
- C. L'endroit de l'infraction.

- D. Une recommandation, si le rapport provient d'un juge de touche, par exemple Exclusion Temporaire et pénalité ou exclusion définitive sur faute grave (suivant les cas).

Si un juge de touche intervient et rapporte l'incident, l'arbitre doit évaluer l'infraction et décider s'il doit agir ou non à partir de la recommandation.

Pour ce qui est du rapport écrit, il sera nécessaire de noter à quel moment dans le match a eu lieu l'incident et le tempo du match (voir ci-après).

Comment avertir / expulser un joueur :

Il est recommandé de suivre la procédure suivante :

- A. Un long et fort coup de sifflet.
- B. Reculez-vous bien du lieu de l'incident pour ne pas être entendu des joueurs.
- C. Ecoutez le rapport du juge de touche (s'il vous a appelé) et demandez au juge de touche de regagner sa ligne de touche.
- D. Appelez le ou les joueurs fautifs et le ou les capitaines
- E. Indiquez clairement la nature de l'infraction sans élaborer ni entrer dans un débat.
- F. Donnez l'avertissement nécessaire, l'Exclusion Temporaire ou Définitive.
- G. Montrez le carton jaune ou rouge, selon le cas.
- H. Dirigez-vous vers le lieu de l'incident et accordez la pénalité requise.

Quand un joueur est averti, il doit recevoir un carton jaune et être temporairement exclu. Si un joueur reçoit un deuxième carton jaune dans le même match, il doit être définitivement exclu auquel cas vous devriez montrer au joueur le carton jaune pour la deuxième infraction et ensuite le carton rouge pour l'exclusion définitive.

Si un joueur est définitivement exclu, vous devez obtenir le nom de ce joueur avant qu'il ne sorte du terrain. Il est important de noter le maximum d'informations au moment de l'incident, y compris le nom du joueur et NON PAS, après le match. Les joueurs peuvent tous s'appeler DURANT et changer de maillot ! N'oubliez pas les conséquences d'une exclusion temporaire ou définitive, notamment dans les matches des Moins de 19 ans et pour les premières lignes, à tous les niveaux.

RAPPORT ECRIT

Rappelez-vous que si un joueur est définitivement exclu, un rapport écrit doit être fourni. Si l'exclusion fait suite à l'intervention d'un juge de touche, ce juge de touche devra également rédiger un rapport en plus de l'arbitre. Ce rapport devrait être rédigé le plus rapidement possible après le match pendant que l'incident est encore frais dans les mémoires des personnes concernées. Ne rapportez que des faits sur ce rapport qui ne doit pas être embelli (voir page 35 : « LA REDACTION DE LA FEUILLE DE MATCH »).

SPECTATEURS

Si des problèmes graves surviennent avec des spectateurs, il est conseillé à l'arbitre d'arrêter le match, de discuter ensuite avec un dirigeant ou un entraîneur pour que la ou les personnes responsables de l'incident soient évacuées de l'enceinte de jeu si nécessaire.

Les trois C

CONCENTRATION

La concentration - tout au long du match - est un élément fondamental de l'arbitrage.

Un arbitre peut physiquement se décontracter pendant un match mais il doit maintenir un haut niveau de concentration pendant tout le match. Ne vous laissez pas distraire par les spectateurs qui ne sont peut-être pas d'accord avec une décision. Essayez de ne montrer aucune réaction.

Si vous sentez ou considérez que votre niveau de concentration faiblit, les points suivants peuvent vous aider :

- A. Concentrez-vous sur les points des listes sur chaque phase de jeu pour s'assurer que ces phases sont correctement exécutées.
- B. Concentrez-vous sur la lecture du jeu pour essayer d'anticiper les prochains mouvements.
- C. Concentrez-vous plus sur votre positionnement et vos déplacements.
- D. Utilisez des mots clé tels que "concentre-toi" pour augmenter votre niveau de concentration.

COHERENCE

Rien n'agace plus les joueurs, entraîneurs et spectateurs qu'un arbitre incohérent. Il est important de donner le ton dès le début du match pour que les joueurs comprennent/connassent l'interprétation des règles par l'arbitre et n'essayent pas de "tester" l'arbitre. Une fois que le ton aura été donné, grâce aux premières décisions de l'arbitre, celui-ci devra continuer dans la même voie.

Il peut y avoir une certaine incohérence lorsque les joueurs ont l'impression que l'arbitre sanctionne une équipe et pas l'autre pour la même faute. Faites attention aux conseils donnés à la mi-temps et qui vous font ensuite pénaliser différemment. Parlez au joueur coupable avant de le pénaliser et avertissez-le que vous avez noté son infraction et qu'il sera sanctionné s'il récidive. Même si un arbitre interprète mal une règle, les joueurs l'apprécieront plus s'il continue à prendre la même décision. Cependant, l'arbitre devrait vérifier la règle et s'assurer d'en avoir une interprétation correcte lors du prochain match.

CONTRÔLE

Le contrôle fait partie intégrante de la gestion du match : un arbitre doit savoir comment contrôler un match et déterminer le niveau de contrôle requis pour que le match ne dégénère pas.

Les points suivants peuvent permettre un contrôle efficace :

- A. Lecture du match c'est-à-dire si c'est un match rythmé ou dur.
- B. Tenir tout joueur trop vigoureux.
- C. Se montrer ferme sans être dictateur.
- D. Etre ferme lors de la première infraction, par exemple un plaquage à retardement. Il vaut mieux être "trop prudent" et accorder une pénalité.
- E. Laisser moins d'avantages s'il y a des problèmes.
- F. Ralentir le jeu, par exemple faire faire les formations de mêlées ou d'alignements plus lentement.
- G. Ne pas laisser les joueurs essayer de "se rendre".
- H. Vite siffler sur les rucks ou mauls pour ne pas laisser aux joueurs l'occasion de commettre des irrégularités.
- I. **Assurez-vous que vous connaissez les définitions clé par cœur.** Ne rabâchez cependant pas continuellement les règles, ce qui peut être embarrassant surtout si l'arbitre se trompe.
- J. **Restez calme et ferme dans vos décisions.**

- K. Si vous discutez avec des joueurs lors d'une situation tendue, prenez votre temps et soyez très posé.
- L. Servez-vous des capitaines pour contrôler les joueurs.

PENSEZ avant de parler.

AUTRES POINTS

APRES LE MATCH



LA REDACTION DE LA FEUILLE DE MATCH

- Avant de recevoir les responsables d'équipes et de remplir la feuille de match, il convient de prendre sa douche et de se reposer.
- Ensuite, l'arbitre doit noter le score soigneusement : attention à ne pas l'inverser entre équipe A et équipe B. **L'inscrire en chiffres et en lettres.**
- Remplir la rubrique « Remplacements », en prenant garde à ne pas inverser « Remplacements temporaires » et « Remplacements définitifs » sauf si une feuille de mouvement a été tenue : dans ce cas elle sera jointe à la feuille de match.
- Tamponner les licences de tous les joueurs ayant participé au match, y compris celle des remplaçants temporaires.
- S'il y a eu des expulsions temporaires ou définitives, les indiquer dans les cases appropriées et noter en bas de la feuille le nombre des licences retenues en cas de carton rouge qui seront envoyées (uniquement les cartes de qualification) à la FFR, ou au Comité Territorial en même temps que la feuille de frais, dès le lendemain.
- Très important : L'arbitre doit préciser dans la case prévue à cet effet quelle est l'équipe responsable des incidents (il peut s'agir des deux équipes : dans ce cas, il indiquera « torts partagés »). L'arbitre doit, dans toute la mesure du possible, essayer d'identifier la ou les personnes responsables des incidents (joueurs ou dirigeants).

➤ L'arbitre ne doit quitter le vestiaire qu'après avoir fait signer la feuille de match aux deux responsables d'équipes et par conséquent leur avoir précisé, dans le cas de sanctions, quels sont les motifs qui seront indiqués dans le rapport.

A ce moment-là, l'arbitre a généralement droit à toute la panoplie des « arguments » déployée habituellement par les dirigeants pour tenter de l'amadouer. Il doit garder son sang-froid face à la pression, rester courtois et poli même si les arguments développés ne le sont pas ...

Si les dirigeants d'une équipe refusent de signer la feuille, le signaler dans le rapport.

En aucun cas l'arbitre ne peut revenir sur la décision qu'il a prise pendant le match, que ce soit un carton jaune ou bien sûr un carton rouge : interdiction absolue de rendre une licence. Interdiction absolue également d'indiquer à l'une ou l'autre des équipes la sanction qui sera prise par la commission de discipline.

Enfin, l'arbitre doit également instruire les éventuelles réclamations qui peuvent être portées après la rencontre, selon la même procédure que celle utilisée avant le match.



LA REDACTION DU RAPPORT D'ARBITRE

➤ Ici, il convient d'être particulièrement vigilant sur la rédaction précise des incidents qui ont pu se produire pendant la rencontre et qui ont amené l'arbitre à prendre des sanctions. Il est donc vivement conseillé de ne rédiger ce rapport que le soir ou même le lendemain matin, après avoir pris contact avec son DTA ou son chef de secteur pour l'informer et éventuellement lui demander conseil.

➤ Pour les exclusions définitives, l'arbitre doit être le plus clair possible dans l'exposé des faits. Quelques lignes soigneusement rédigées seront bien plus efficaces qu'un roman afin que la Commission de Discipline puisse statuer en toute connaissance de cause. Cet exposé des faits devra bien sûr correspondre exactement à la case qui aura été cochée dans le tableau des motifs.

Exemple : 33^{ème} minute : Suite à un plaquage, le n°3 de l'U.S.Bourguinoise, licence n°1953061212259, arrivant au soutien, **a porté volontairement** un coup de pied au visage du n° 9 adverse encore au sol (blessure ouverte à la face). Malgré des soins, ce joueur **n'a pu reprendre le jeu. En présence des 2 capitaines**, j'ai exclu définitivement (carton rouge) ce joueur pour brutalité, en l'espèce **coup de pied sur joueur au sol**. Vous trouverez ci -joint la carte de qualification de ce joueur.

RAPPORT « MODE D'EMPLOI » :

- **Chronologie :** x^{ème} minute
- **Évènement(s)** et ses **conséquences** : être concis mais précis...
- **Qualifier** la faute par rapport au motif de l'exclusion

- Écrire : « En présence des **deux capitaines...**
- **Indication du motif de l'exclusion** et de l'infraction commise (reprendre cette dernière dans le tableau figurant à l'article 530 des R.G. : infractions sportives - pages mauves du Livret des Règles du jeu)

➤ L'arbitre ne doit en aucun cas indiquer le motif d'une expulsion temporaire (carton jaune).

➤ Lorsqu'il y a eu des incidents, l'arbitre doit toujours conserver une photocopie de son rapport, au cas où il y aurait appel de l'une ou l'autre des équipes et qu'il lui serait demandé un rapport complémentaire. Il peut en remettre un exemplaire à son DTA.



III- LA RECEPTION D'APRES-MATCH ET L'OBLIGATION DE RESERVE



➤ Rappel : l'obligation de réserve ne finit pas avec le repas, mais subsiste pendant la réception d'après match.

➤ Sauf si celui-ci s'est **très mal passé** et que l'arbitre court un **danger** en se rendant à la réception, c'est un devoir d'y assister. C'est une question de politesse.

➤ C'est aussi un moment privilégié pour avoir une conversation avec les entraîneurs. Attention ! Il ne s'agit pas de refaire le match ni de donner son avis sur la tactique qu'ont employé (ou auraient dû employer) les équipes, mais d'accepter une discussion technique qui peut être fructueuse sur les dominantes de l'arbitrage. Les arbitres doivent toujours essayer de ne pas s'enfermer dans leurs certitudes (les entraîneurs non plus) mais au contraire de faire progresser le jeu. Si l'arbitre est agressé verbalement par un dirigeant ou un entraîneur, il faut l'ignorer ou lui répondre par un ou deux arguments imparables.

➤ Si par malheur quelques irresponsables ont causé des dégâts au véhicule de l'arbitre alors que celui-ci était garé dans l'enceinte du stade ou à proximité immédiate, il faut faire constater les dégâts par les dirigeants du club recevant. Ensuite, aller déposer plainte à la Gendarmerie ou au Commissariat de Police de la localité. Enfin, faire une déclaration à l'UNAR dans les meilleurs délais par l'intermédiaire de son responsable de Comité.

➤ L'arbitre doit rester un moment à la réception, ni trop brièvement ni surtout trop longuement : les stations prolongées autour du bar n'apportent rien de bon. L'arbitre joue tous les dimanches à l'extérieur ; il lui reste de la route à faire, souvent de nuit, et **la maréchaussée guette...**

ARBITRER LES JEUNES

Toutes les catégories < 19 ans

Lorsqu'un arbitre ne dirige pas régulièrement des matches dans des catégories < 19 ans, il devra réviser, avant chaque rencontre, les Règles spécifiques à celle-ci et particulièrement les aspects liés à la SECURITE : Mêlée, plaquages (il pourra s'appuyer sur l'Essentiel des Compétitions – Règles et Dispositions)

L'environnement de ces matches mêlant parents, camarades ou autres spectateurs, peut se montrer particulièrement critiques et les passions exacerbées en cas de manquement aux obligations de SECURITE.

Pour une bonne gestion de ces rencontres et pour toutes les catégories de jeunes, il est primordial que l'arbitre ait une parfaite connaissance de la règle.

A FAIRE

- Parler calmement avec respect.
- Etre cohérent.
- Agir avec calme et autorité.
- Faire preuve de self-control dans l'attitude et le discours.

A EVITER

- Manquer de respect.
- Perdre son calme et/ou se mettre en colère.
- Faire des remarques menaçantes, ironiques ou sarcastiques.
- Afficher ses doutes ou ses hésitations.

Soyez JUSTE, AGREABLE et FERME mais jamais trop FAMILIER.

Comment « gérer » les différentes Catégories d'âge?

De 7 à 10 ans :

Encore de « petits enfants » qui aiment être maternés
Ils (elles) aiment être complimentés et appréciés
Leur attention et/ou concentration est de courte durée
Le jeu doit être ludique et simple

De 10 à 13 ans :

Période des « petits hommes » et « jeunes filles »
Aime affirmer leur(s) connaissance(s) et leur assurance
Généralement peu timides et facile à gérer

De 13 à 15 ans :

Facilement influençables par les « copains »
Ecart important de maturité à la fois physique et psychologique entre plusieurs individus
Problème d'identité, de confiance et d'image de soi.
Bonne réaction aux compliments mais n'aiment pas la critique
Agressivité « larvée »

15 ans et plus :

Aiment être traités comme des adultes
Encore sous l'influence du groupe
Repèrent rapidement le manque d'assurance ou de crédibilité d'un arbitre.

DEVOIRS ET OBLIGATIONS DE L'ARBITRE

Vérifier son équipement (sifflet et tenue)

Connaissance des Règles

- . Etre informé des derniers amendements, évolutions ou changements des Règles.
- . Consulter régulièrement le livre des Règles du jeu ou L'Essentiel des Compétitions.
- . Continuer la formation en assistant aux réunions des arbitres.

Jeu déloyal

- . Ne tolérer AUCUNE forme de jeu déloyal
- . Etre VIGILANT et prêt pour tout jeu ou incident imprévisible

Condition physique et mentale

- . S'entraîner régulièrement.
- . Pendant un match, courir entre chaque phase de jeu, suivre le ballon et anticiper les actions
- . Rester concentré tout au long d'une rencontre
- . Gérer surtout les phases statiques
- . Rester calme, ferme et poli
- . Penser à la gestuelle

« Le bon arbitre sera celui qui saura rapidement dans une rencontre, apprécier forces et faiblesses des deux équipes en tirant ainsi de précieux enseignements pour la conduite du match ». R.Hourquet

***PRENEZ DU PLAISIR EN ARBITRANT ...
TANT VAUT L'HOMME, TANT VAUT L'ARBITRE***