Union Nationale du Sport Scolaire

Livret UNSS

Je suis Jeune Arbitre

En Rugby

JUILLET 2021

MAIF

assureur militant

AFCAM
Ile-de-France

PARIS 2024

UNSS AIR
PNDSS 2016 2020

ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ

PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

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

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « …Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques …..dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté… »

Ainsi, 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.
- Acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque…)
- Devenir responsable.

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

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

CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAURÉAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

La circulaire n°2012-093 du 08 juin 2012 :

- **«** Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation **»**, il est précisé que « les jeunes officiels certifiés au niveau national ou international… peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique ».
- « Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL)».

L'arrêté du 07 juillet 2015 : création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel : « …*les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international* » valident automatiquement la note de 16/20.

L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune arbitre doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétences exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- Ces dispositions ne sont pas valables pour tous les rôles hormis jeune arbitre et jeune juge.

PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

Historique :
Ce jeu appelé « soule », mettait aux prises un nombre très élevé de participants dont les droits étaient très mal définis, seul le but était précis. Il fallait ramener un " ballon " dans son camp.

Le **rugby** est un jeu de conquête de territoire par les courses et la lutte, conquête constamment remise en cause dans l'affrontement corporel où la position du ballon est révélatrice d'une domination.

Spécificité (ou logique interne) :
- Contact et engagement physique : ce qui nécessite la gestion de problèmes affectifs, préserver l'intégrité physique par le strict respect des règles (intervention sous la ligne des épaules ou du bassin), et aménagement des tâches.
- Espaces interpénétrés : jeu de gagne terrain en attaque et en défense (la seule façon de protéger la cible c'est d'avancer). Répartition des deux équipes par rapport à une ligne de front quand il y a regroupement (hors-jeu).

Ressources :
- cognitives : faire des choix tactiques individuels, stratégiques collectifs
- affectives : maîtriser le contact avec le sol et les adversaires
- perceptivo motrices : s'organiser dans l'espace pour avancer (combattre collectivement ou échanger avec un partenaire libre).

Enjeu :
Maîtrise affective des situations de combat au contact collectif. Etre capable d'élaborer et mettre en œuvre des solutions tactiques collectives dans un espace inhabituel et contraignant sur le plan perceptivo moteur.

Problème fondamental :
Comment avancer dans un espace de jeu inhabituel (adversaires devant et partenaires derrière) en échangeant avec des passes arrière et en s'exposant à des situations de contacts rudes, individuelles et collectives.
Les **5 principes** qui doivent être présents dans chaque situation et dans l'esprit des **JO** sont :
• respect de l'adversaire (sécurité, droits et devoirs des joueurs...) ;
• parti pris athlétique (le combat est premier) ;
• liberté totale d'action sur le ballon ;
• égalité des chances ;
• ballon toujours libre pour le mouvement.
Ces principes sont traduits par des **règles incontournables** quel que soit le niveau de pratique :
• la marque
• les droits et devoirs des joueurs
• le tenu
• le hors-jeu : Ces règles engendrent des comportements pour tout niveau de pratique.

SOMMAIRE

Le Jeune Arbitre, le Jeune Juge

1. S'ENGAGENT À RESPECTER LA CHARTE DE l'UNSS
2. DOIVENT CONNAÎTRE LES RÉGLES DE L'ACTIVITÉ
3. S'INVESTISSENT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIVENT VÉRIFIER LEURS CONNAISSANCES
6. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUVENT PARFAIRE LEUR FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

1. LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE l'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, etc., la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (pour les lycées) par la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entrainer… » et dans l'arrêté du 9 novembre 2015 (pour les collèges) par la compétence générale dévolue à l'EPS « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités ».

Le jeune arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité,
- Etre objectif et impartial,
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive,
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous

« Au nom de tous les jeunes arbitres, 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 ARBITRE DOIT CONNAÎTRE LES RÉGLES DE L'ACTIVITÉ

Introduction.

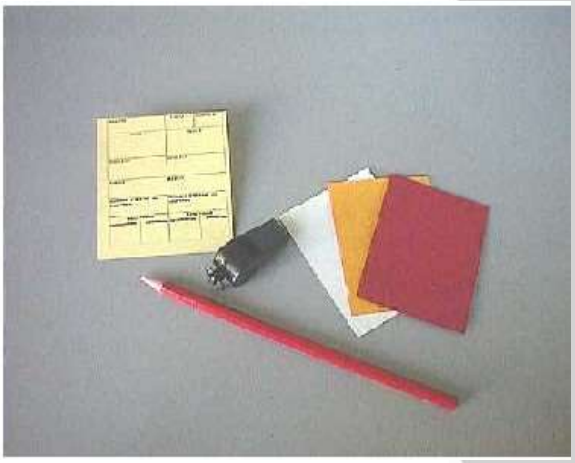
L'arbitrage à deux jeunes arbitres doit être systématique, car il permet une meilleure sécurité pour les joueurs, mais aussi pour les arbitres.
La formation des arbitres doit se faire parallèlement à celle du joueur et de façon progressive. Cette progression comporte trois étapes.

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.

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.

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. Quand 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'antijeu.

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.

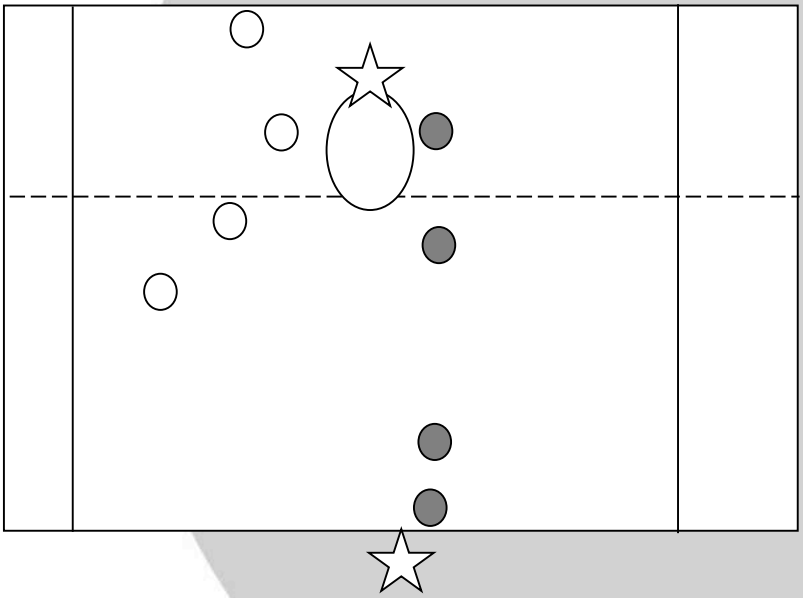
Le terrain est partagé en deux dans le sens de la longueur.

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 ».

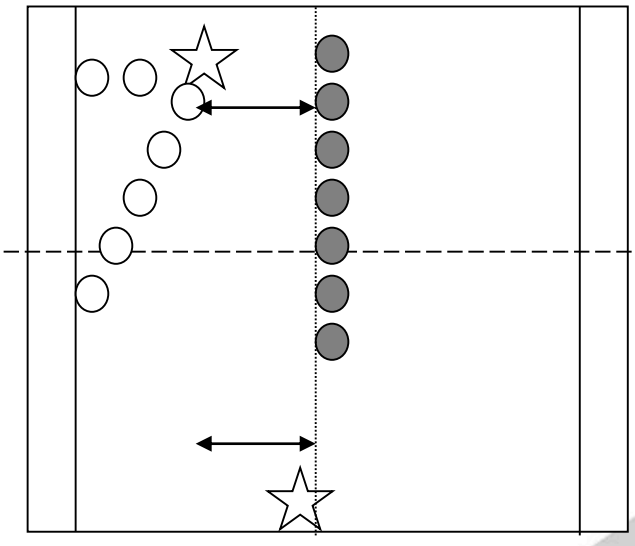
Dans tous les cas : se déplacer vite, et être proche des actions.

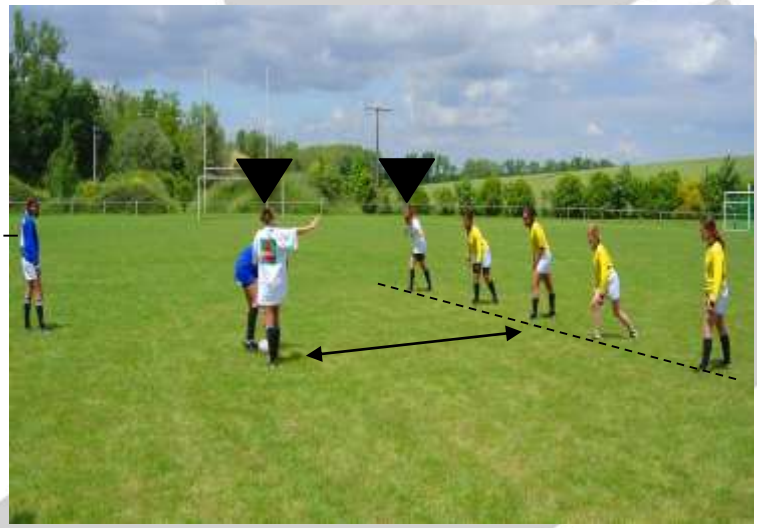


- Chaque arbitre gère sa moitié de terrain, mais peut siffler une faute qui se commet dans l'autre partie si le deuxième arbitre ne la voit pas.

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

Un arbitre marque le point de faute. Le 2ème arbitre va se placer à 5m (en Minimes et Cadets) ou à 10m (en Juniors) et vérifie qu'il n'y a pas d'adversaire dans l'espace ainsi déterminé.





Les deux arbitres sont en blanc repérés par le symbole ▼

Le placement des arbitres sur TOUCHE

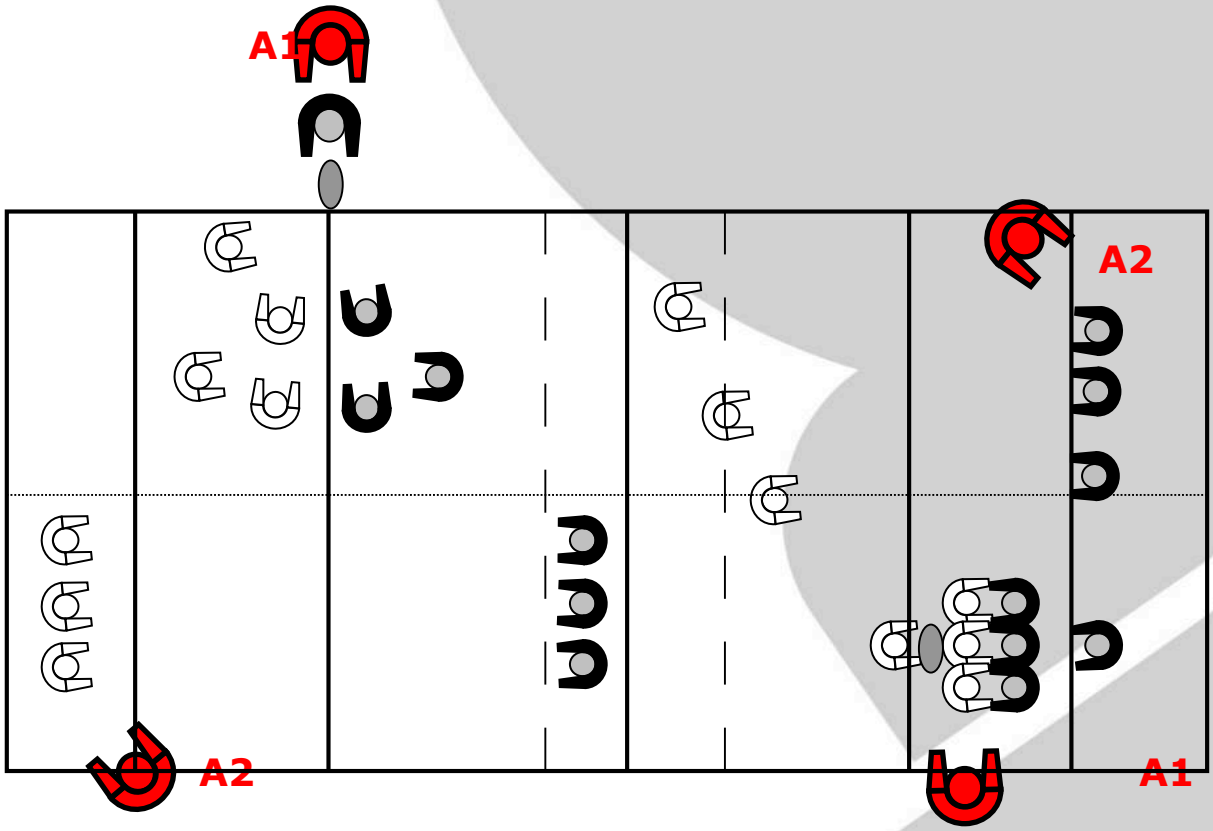
A1 s'occupe des participants à la touche

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 RÈGLES ESSENTIELLES DU RUGBY À 7
Championnats Équipes d'Établissement

Introduction.

Ce qui n'est pas précisé dans le **règlement spécifique UNSS** fait référence aux règlements FFR suivants :

- En **Minime Garçon et Fille, Cadet Garçon et Lycée Fille** :

Règlement FFR du rugby à effectif réduit à VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines

- En **Junior Garçon** :

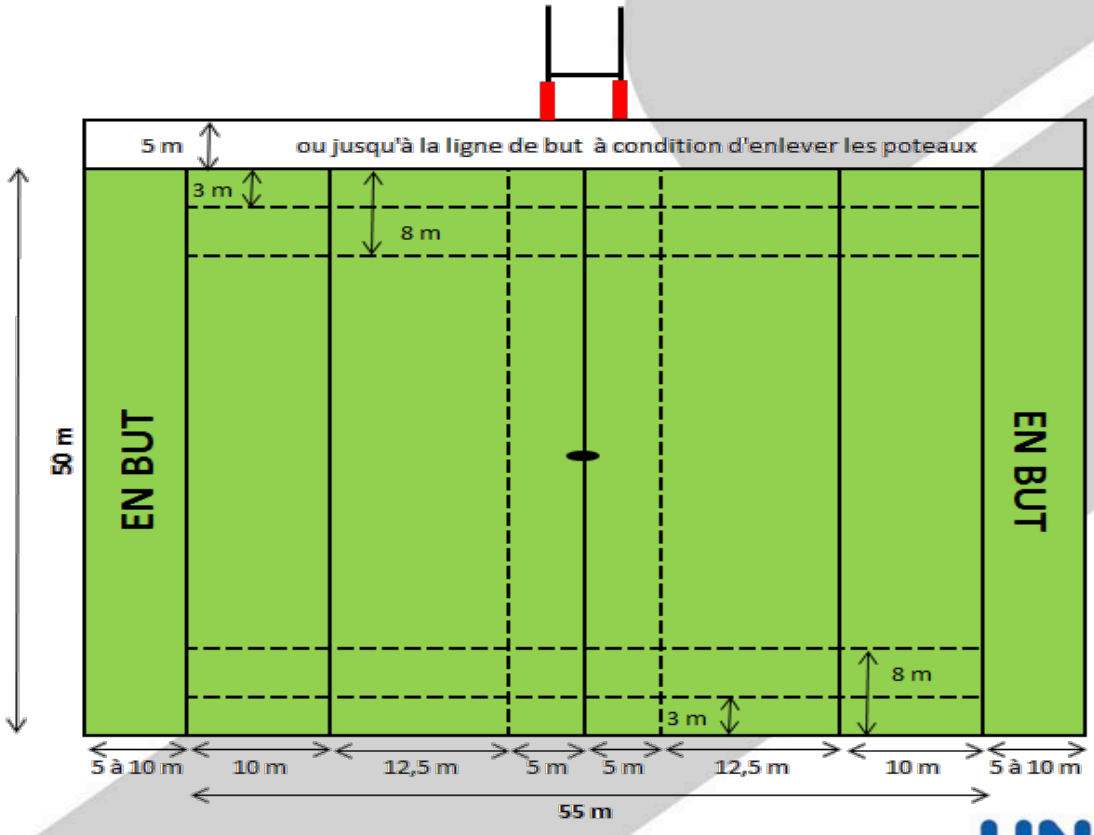
Règlement du rugby à 7 moins 18 ans "catégorie E" aménagée

NOUVELLES REGLES : OPTIONS EN CAS DE PÉNALITÉ OU COUP FRANC :
Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc **ne peut pas choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.**
Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.
Sanction : Deuxième pénalité ou coup franc, à 10 mètres en avant de la marque initiale. Ce deuxième coup de pied ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait fait la marque.

Terrains :

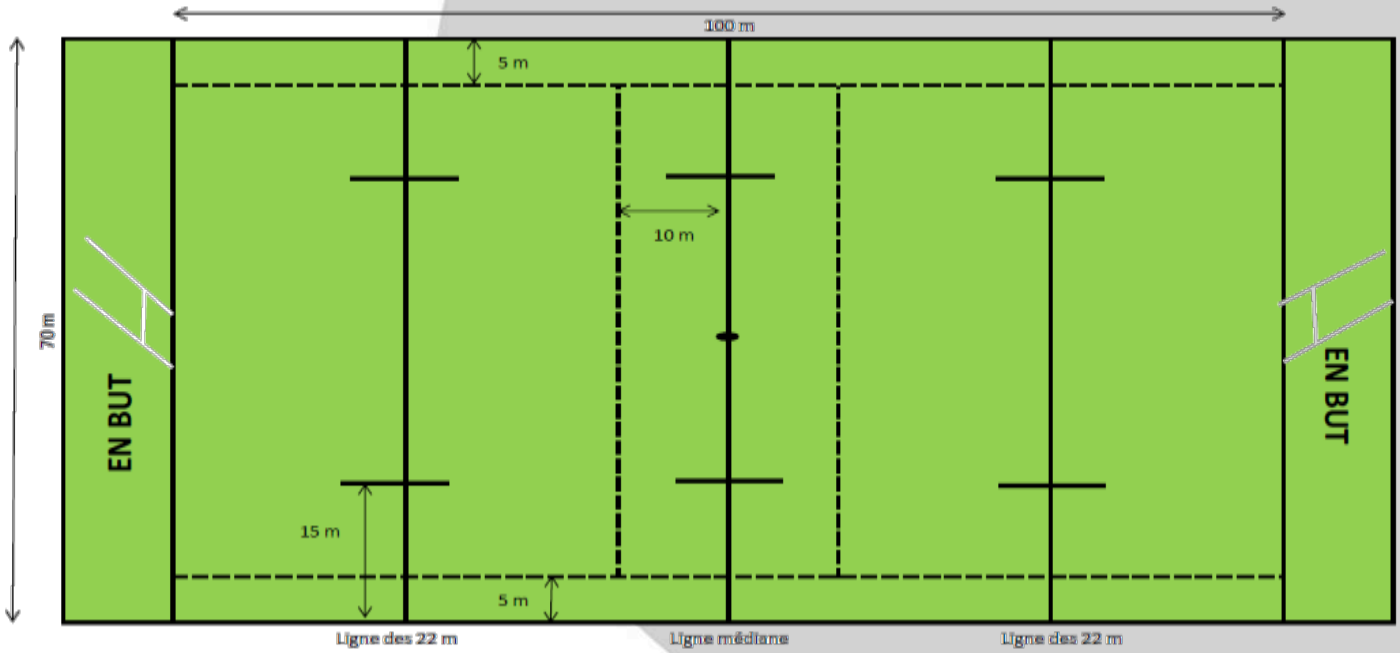
Minime Garçon et Fille, Cadet Garçon

½ Terrain : 55 m de long sur 50 m de large sans les en buts.



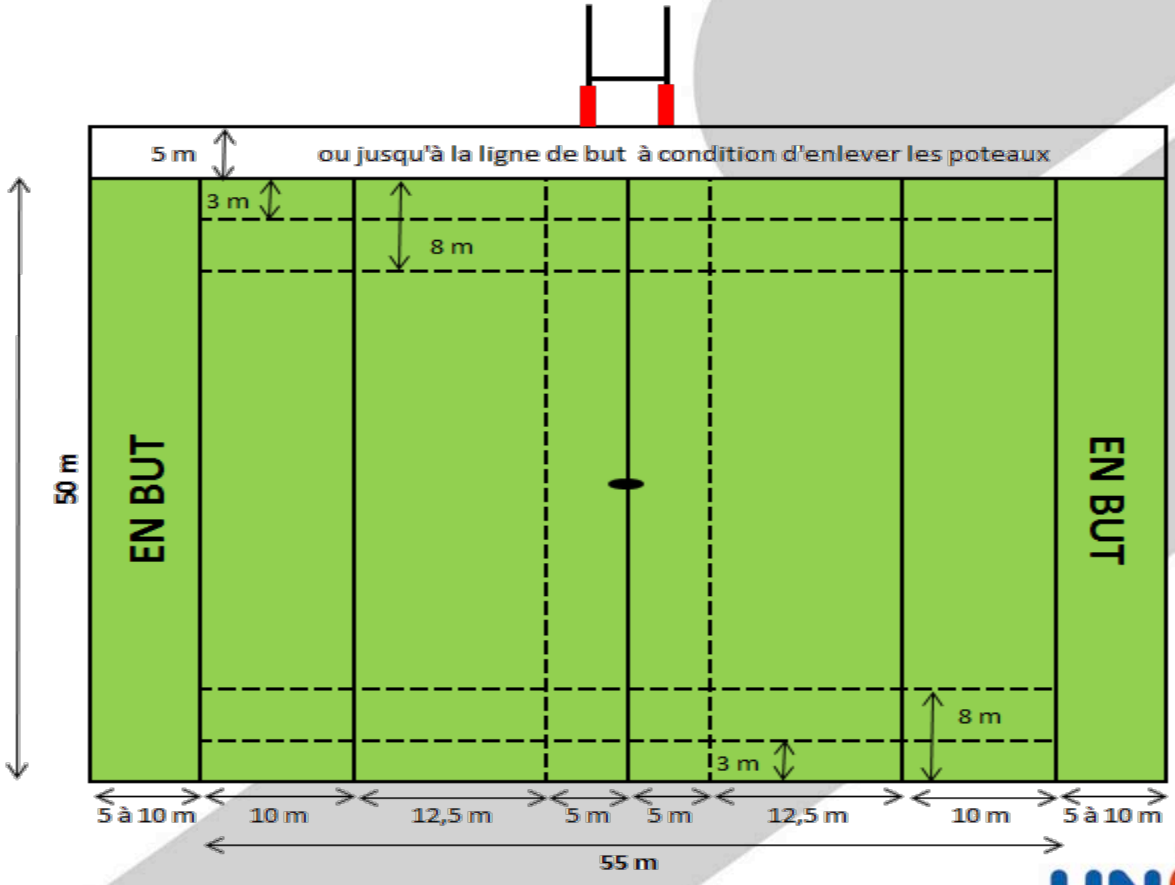
Junior Garçon

Terrain normal



Lycée Fille

½ Terrain : 55 m de long sur 50 m de large sans les en buts.



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 situé 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, aplatit dans l'en-but ou sur la ligne de but.

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

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

2 - La sécurité.

Règle (septembre 2018) : le passage en force :
Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.

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

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

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 **antisportif**, se faire **justice lui-même**, et commettre des **fautes répétées**.

Le porteur de balle a le droit de raffûter.

Mais il est interdit de raffûter un adversaire au visage.

Il est interdit de percuter un adversaire la tête en avant.

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

Soulever et projeter au sol 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 3mn pour des matchs de 2x7 mn et 5mn pour des matchs de 2x10mn ou plus (énervement, faute technique répétée).

3. donner carton rouge : exclusion définitive (brutalité, insulte etc.…) pour le match ou pour le tournoi.
Un essai de pénalité peut être accordé si sans la faute d'antijeu commise, un essai aurait probablement été marqué.

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

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

Le **PLAQUEUR** doit plaquer avec les deux bras en saisissant le porteur de ballon entre la **ceinture et les pieds** et immédiatement : **relâcher le joueur plaqué**, à la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré

Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.

Remarques :
- *Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué sauf pour marquer un essai.*
- *il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire*
- *Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever.*
- *Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse.*

OPPOSANTS :
L'opposant peut bloquer debout **OU** plaquer le porteur de balle.
Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur).
Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.
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).
Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands :déblayage, nettoyage, etc...)

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

Le plaqué doit s'éloigner du ballon.

Le plaqué ne doit pas empêcher la libération du ballon.

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.

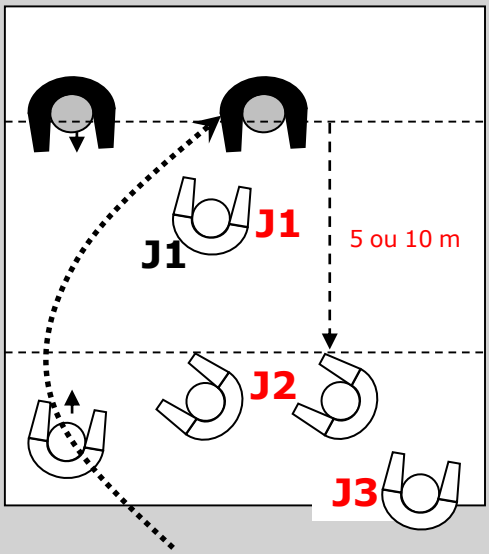
Un joueur est hors-jeu si le ballon :

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 5m (Minimes et Cadets), 10m (Juniors) du point de chute du ballon.

La ligne imaginaire des 5m (minimes et cadets), 10 m (juniors) s'étend d'une ligne de touche à l'autre et est parallèle aux lignes de but. . La zone de hors-jeu va jusqu'à la ligne de ballon mort



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 :

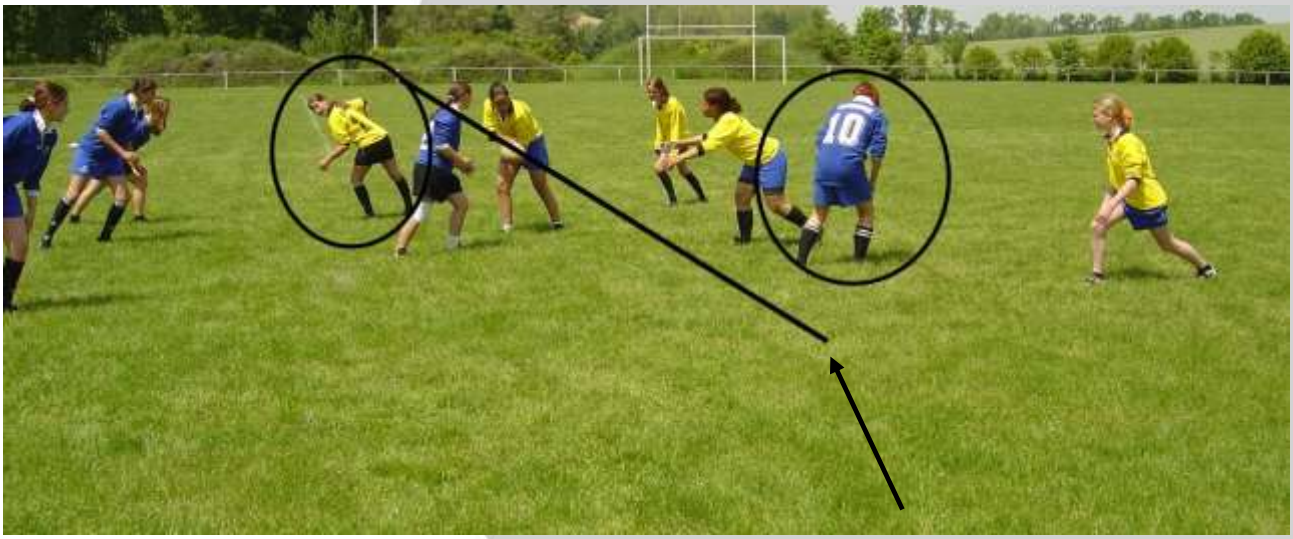
Un joueur **hors-jeu à moins de 5m (10m)** du ballon (**J1**) peut être remis en jeu :

- **Par lui-même** en se repliant vers son camp pour être à au moins 5m du ballon.
- **Par un de ses partenaires** en jeu (**J3**) qui le dépasse lors de son action de repli.

Un joueur **hors-jeu à plus de 5m (10m)** 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** partis derrière le botteur, si ceux-ci le dépassent ou viennent à son niveau.
- **Par son adversaire** porteur du ballon qui court 5m avec le ballon, botte ou passe ou lorsqu'un adversaire touche intentionnellement le ballon, mais ne parvient pas à le saisir.

○ Hors-jeu lorsque le ballon est porté.

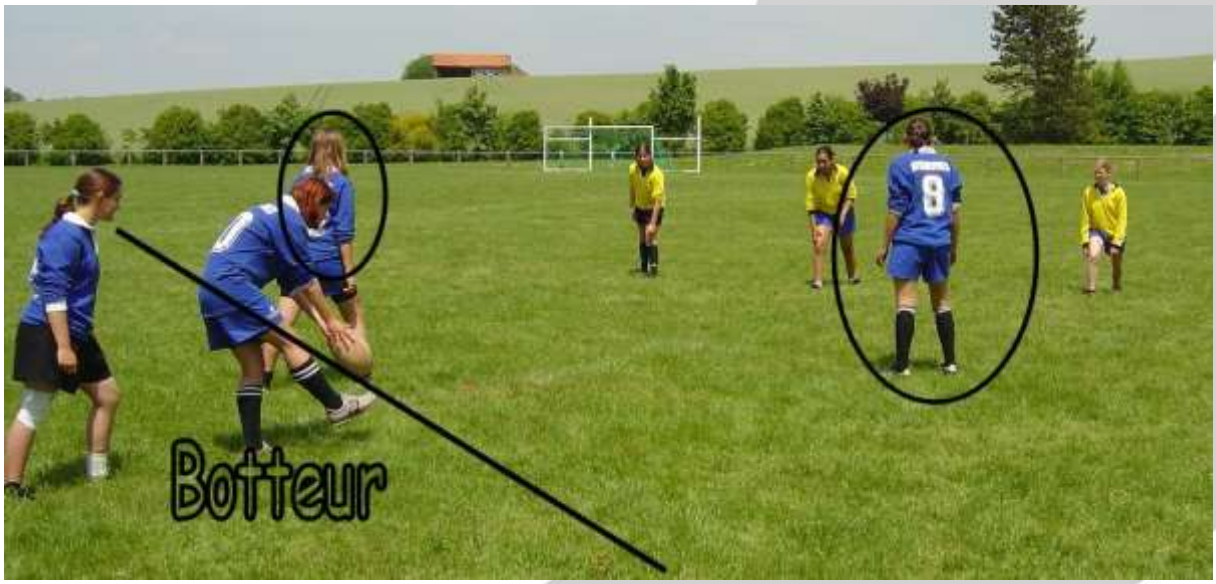


Le joueur jaune est hors-jeu, il est devant le ballon.
Le joueur bleu n'est pas hors-jeu, seul un partenaire
du porteur de balle peut être hors-jeu.

Ligne de hors-jeu passant par le ballon

○ Hors-jeu lorsque le ballon est botté.

Photo 1/4



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

Photo 2/4

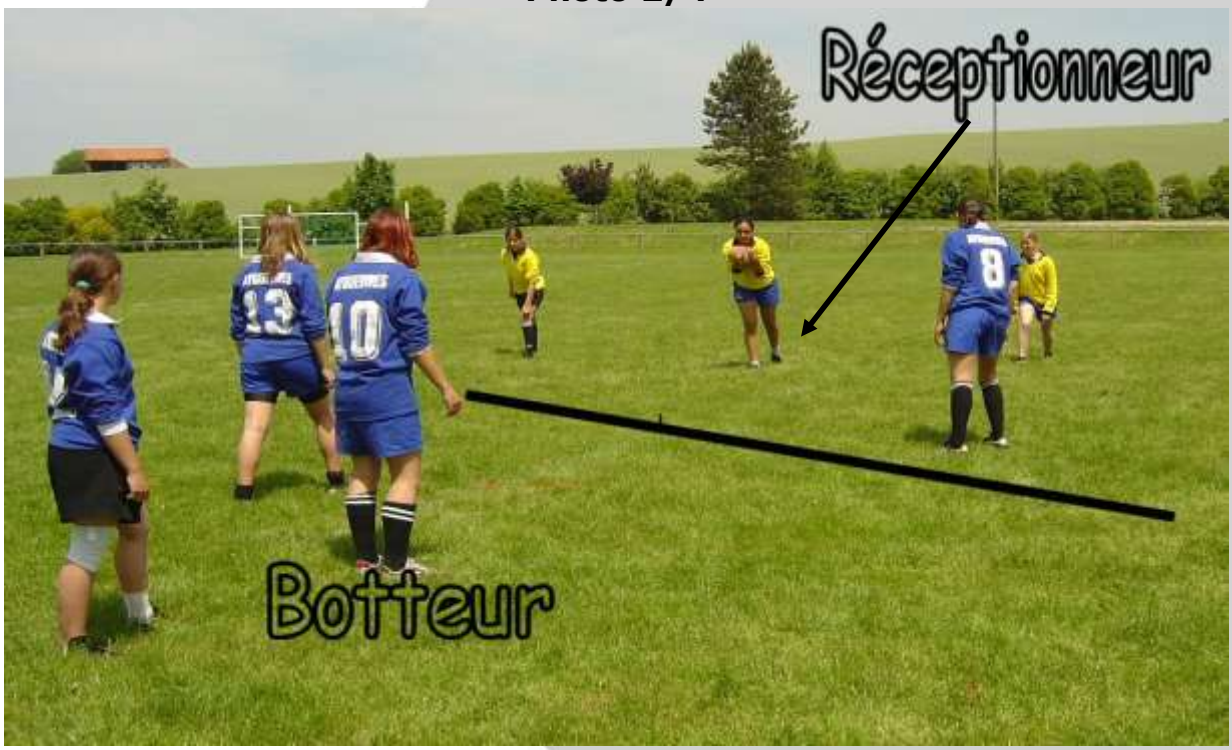
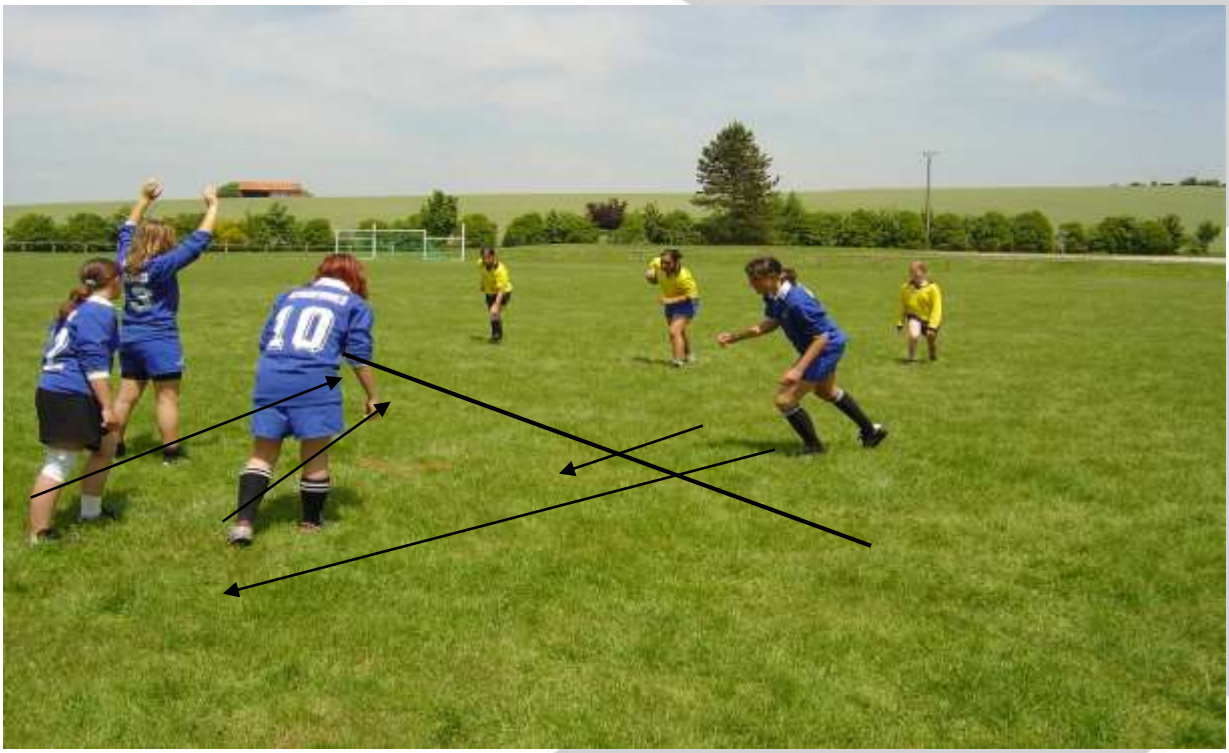


Photo 3/4



Pour pouvoir jouer :
- le joueur « 8 » hors-jeu à moins de 5m 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 5m du réceptionneur, doit se replacer derrière « 10 » ou « 12 ».

- le joueur « 12 » peut jouer.

Photo 4/4

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 (ou ruck) commence quand :

- **Au moins un joueur** est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (joueur plaqué, plaqueur).
- C'est à ce moment-là que se crée la ligne de hors-jeu.
- Un joueur sur ses pieds peut utiliser ses mains pour ramasser le ballon tant que cette action est immédiate.
- Dès qu'un joueur adverse arrive, il est interdit de se servir des mains pour jouer le ballon.

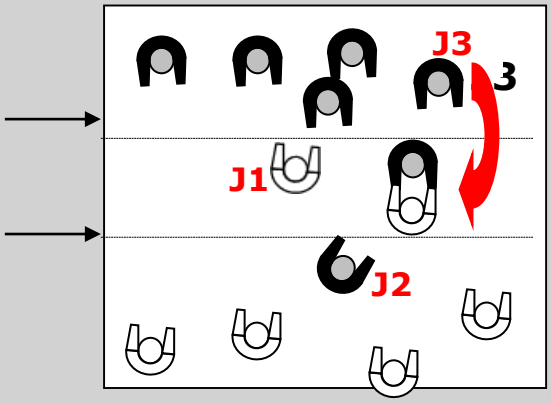
Un maul est formé par :

- Au moins un joueur de chaque équipe debout **sur ses pieds, au contact, entourant un joueur** en possession du ballon.

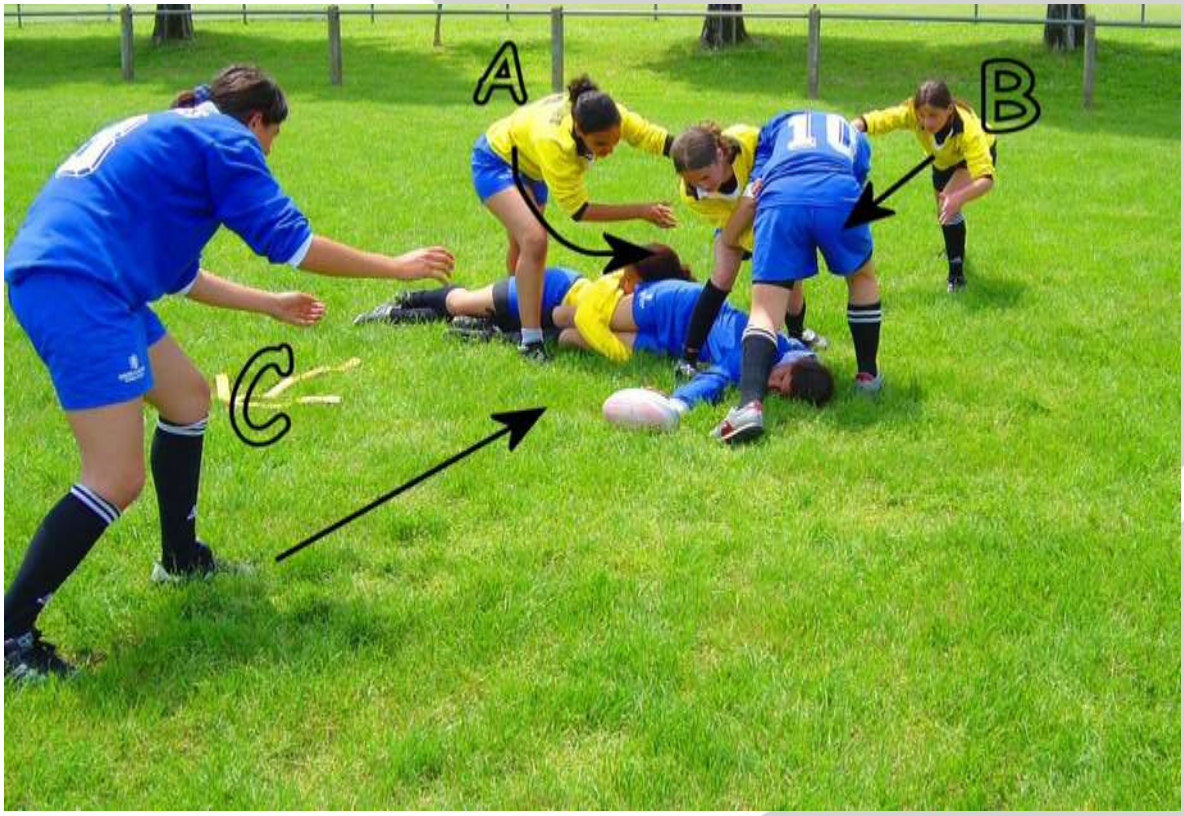
1 - Ballon au sol : la mêlée spontanée.

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**).



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



Le joueur « A » arrive par le coté : 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

Le partenaire du plaqueur peut ramasser le ballon. Lorsqu'il vient de son camp et dans l'axe.

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

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

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.

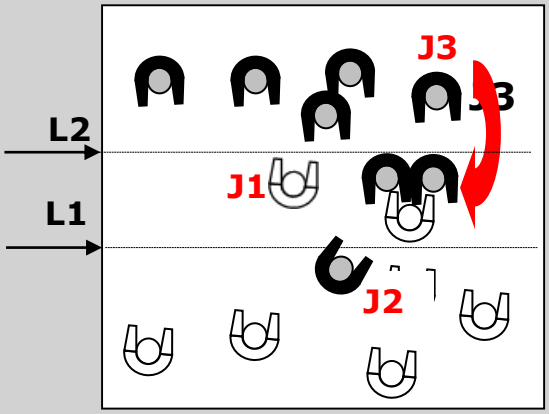
Les joueurs jaunes liés pourraient pousser au-delà de la zone de plaquage, mais ne peuvent jouer le ballon avec la main. Ils doivent donc être pénalisés.

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

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

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 peur 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 écroule le maul, il doit être pénalisé.

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

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

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.

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

INDIQUER L'ÉQUIPE
qui bénéficie de l'introduction

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 la distance séparant les premières lignes doit être égale à la largeur d'épaules de l'arbitre.

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).

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.

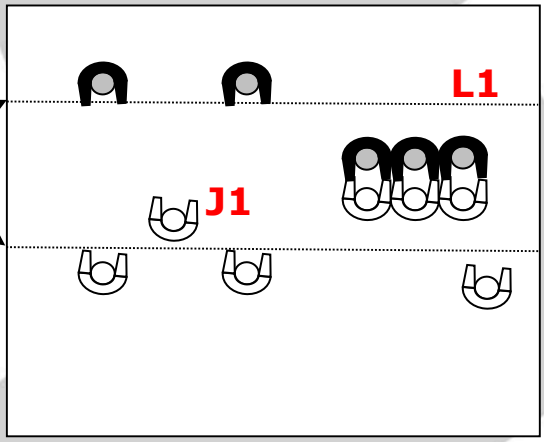
La mêlée est terminée lorsque le ballon émerge de la mêlée ou que le demi de mêlée a les mains sur le ballon.

En Minimes, Cadets, Juniors, la mêlée simulée et non disputée doit être gagnée par l'équipe qui l'introduit, et aucune poussée n'est autorisée.

Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée sous peine d'être sanctionnée par un coup de pied de pénalité.
Le demi de mêlée en défense ne suit pas la progression du ballon et doit rester derrière sa mêlée ou à 5m (ou 10) s'il dépasse l'axe de sa mêlée.

HORS-JEU sur MÊLÉE.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant à 5m du 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



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 sa mêlée
- ou à 5m s'il n'est pas dans l'axe de sa mêlée.

COMMANDEMENTS ET ATTITUDES.

La formation de la mêlée comprend **3 séquences** :

1 «FLEXION»

S'accroupir, adopter la position horizontale du dos, les têtes des joueurs de première ligne doivent être imbriquées

2 «LIEZ»

Se lier au niveau du flanc de l'adversaire : le pilier droit se lie par-dessus à l'épaule ou sur le dos du pilier gauche, le pilier gauche se lie par-dessous et sur le côté ou sur le dos du pilier droit. Les joueurs tiennent la position

3 «PLACEMENT»

Se placer, les joueurs entrent en contact sans impact en restant liés et le demi de mêlée introduit.

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

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

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.

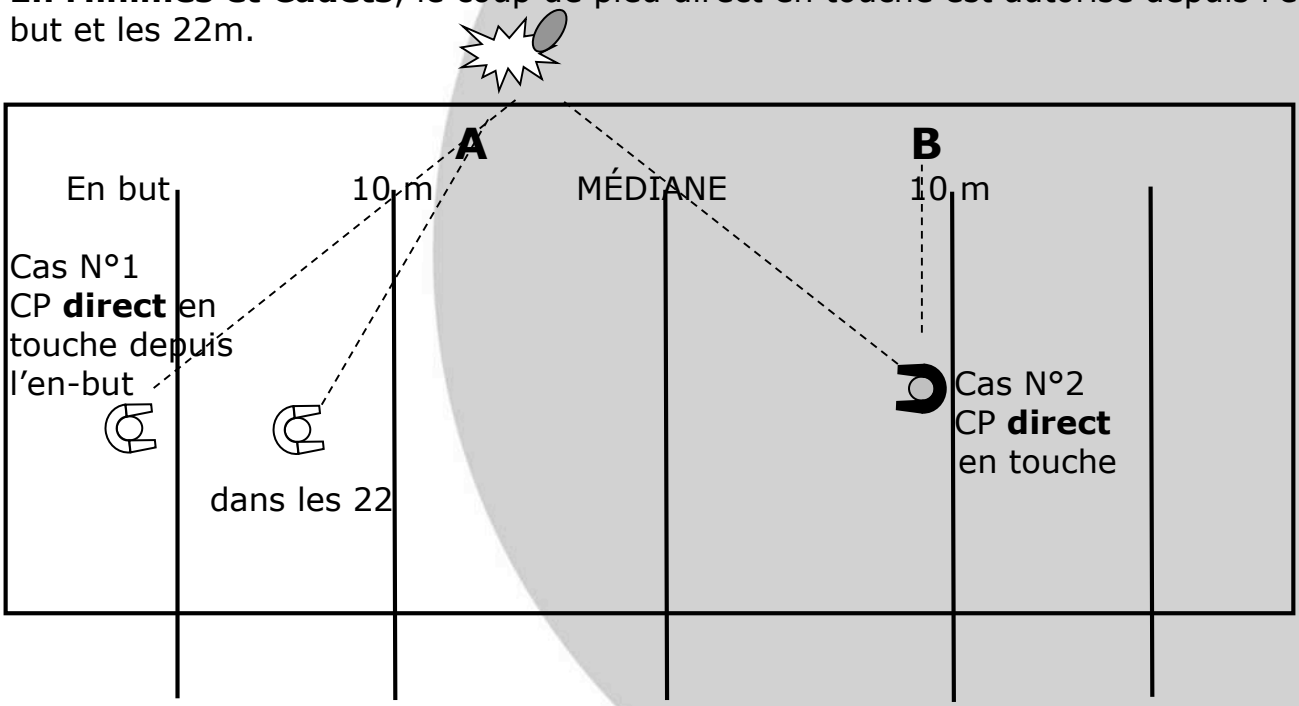
L'arbitre siffle la touche.

L'arbitre ne siffle pas la touche.

L'arbitre siffle la touche.

OÙ ?

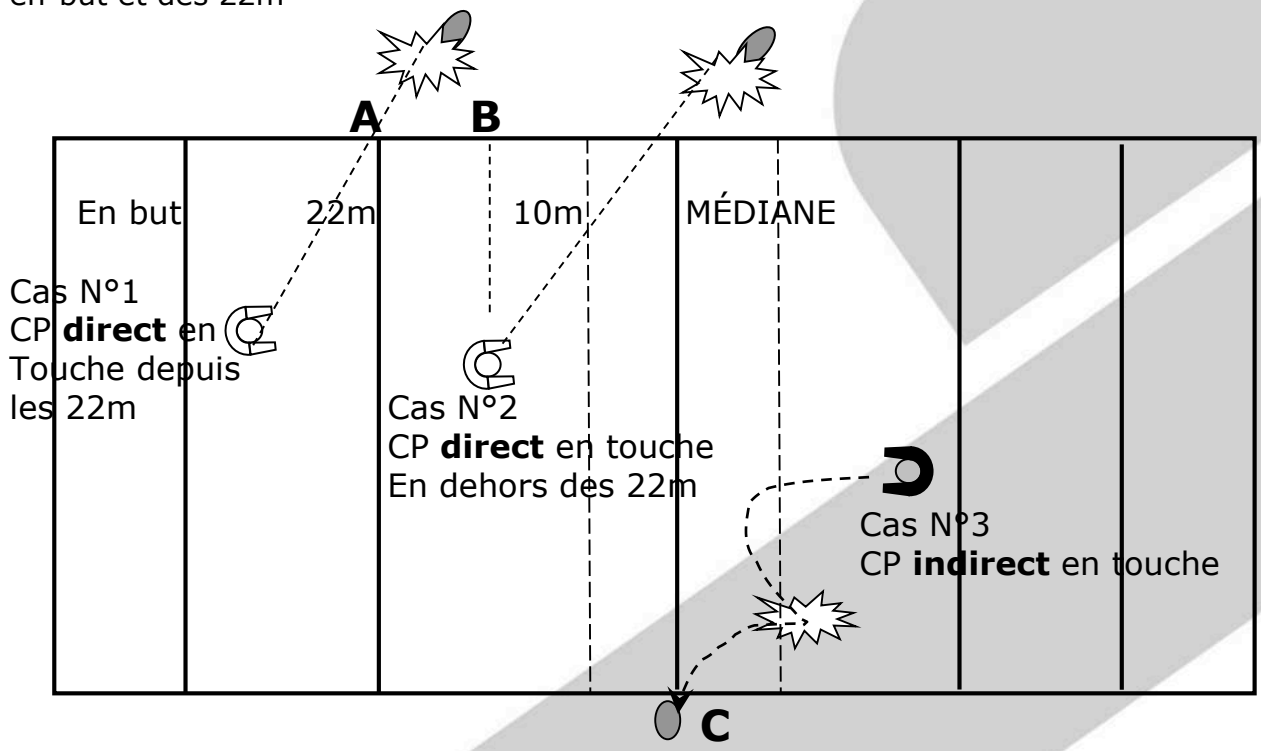
En Minimes et Cadets, le coup de pied direct en touche est autorisé depuis l'en-but et les 22m.



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

En Juniors idem sur grand terrain

En Minimes Garçons et Filles Cadettes excellence et Juniores tracer les lignes des en-but et des 22m



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 3m (ou5m).

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 15m.

Le « soulevé » d'un joueur est interdit.

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

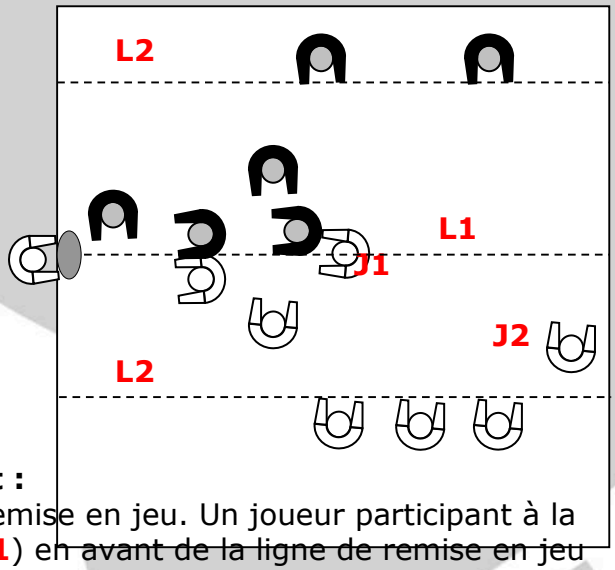
HORS-JEU sur TOUCHE.

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 5m (Minimes et Cadets) à 10m (juniors) 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**) ligne de remise en jeu, 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 5m ou 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 5m en minimes et cadets ou 10m en juniors, 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 5m en minimes et cadets ou à moins de 10m en juniors 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 1,5m 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.

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

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.
- antijeu, brutalité.
- faute grave.

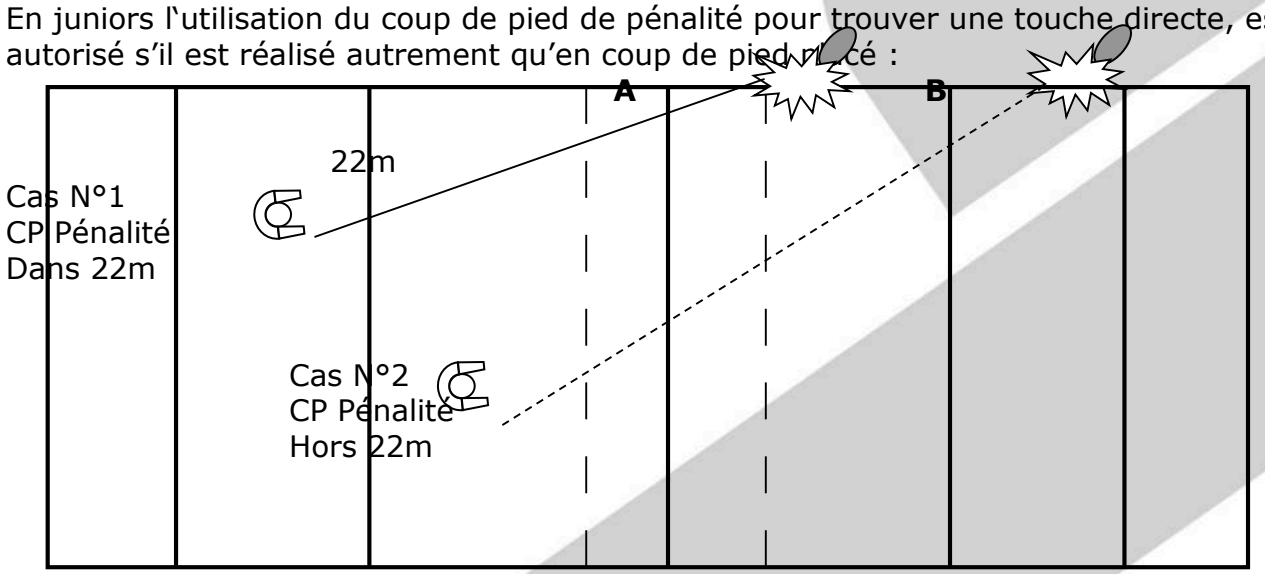
OÙ ?
À l'endroit de la faute mais jamais à moins de 5 mètres des lignes de touche ou de but, aux pieds de l'arbitre, pour l'équipe non fautive.

COMMENT ?
- L'équipe adverse étant à 5 mètres (Minimes et Cadets), à 10 mètres (Juniors), 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 replacé. Il doit le faire dans le prolongement et en arrière du point de faute. 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. Sauf si la pénalité a été accordée sur une faute en mêlée.

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 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 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.

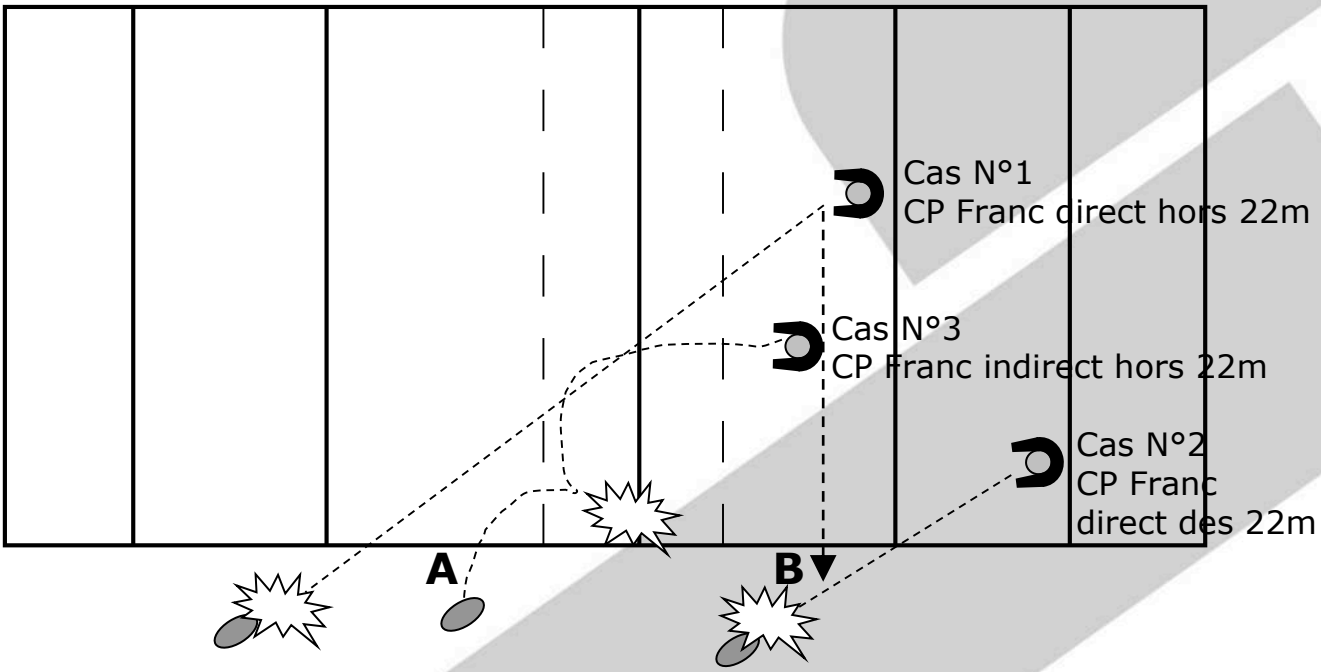
COMMENT ?
L'équipe adverse étant à 5 mètres (Minimes et Cadets), à 10 mètres (Juniors), le jeu reprend lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive joue le ballon avec le pied.

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 replacé, 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. Sauf si la pénalité a été accordée pour une faute en mêlée.

En Juniors:
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 :



CAS **N°1 et N°2** TOUCHE EN **B** POUR LES BLANCS
CAS **N°3** TOUCHE EN **A** 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. Pour que le coup d'envoi soit valable le ballon doit franchir la ligne des 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors) 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, la remise en jeu s'effectue **par l'équipe qui a marqué l'essai**.

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 (Minimes et Cadets), de 10 m (Juniors). Pour que le coup d'envoi soit valable le ballon doit franchir la ligne des 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors) 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 10m de l'en-but en minimes et cadets, à 22m de l'en-but en juniors.

COMMENT ?
En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne des 10m en Minimes et Cadets ou 22m en Juniors.
L'adversaire doit être au-delà de la ligne des 10m ou 22m selon les catégories (voir règlements UNSS).

SANCTION : en cas de remise non valable : Si le ballon ne franchit la ligne ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au milieu de la ligne des 10m (Minimes et Cadets) ou 22m (Juniors).

LES RÈGLES SPÉCIFIQUES DU RUGBY À 10
CHAMPIONNATS EXCELLENCE

Minime Garçon et Fille « Excellence »

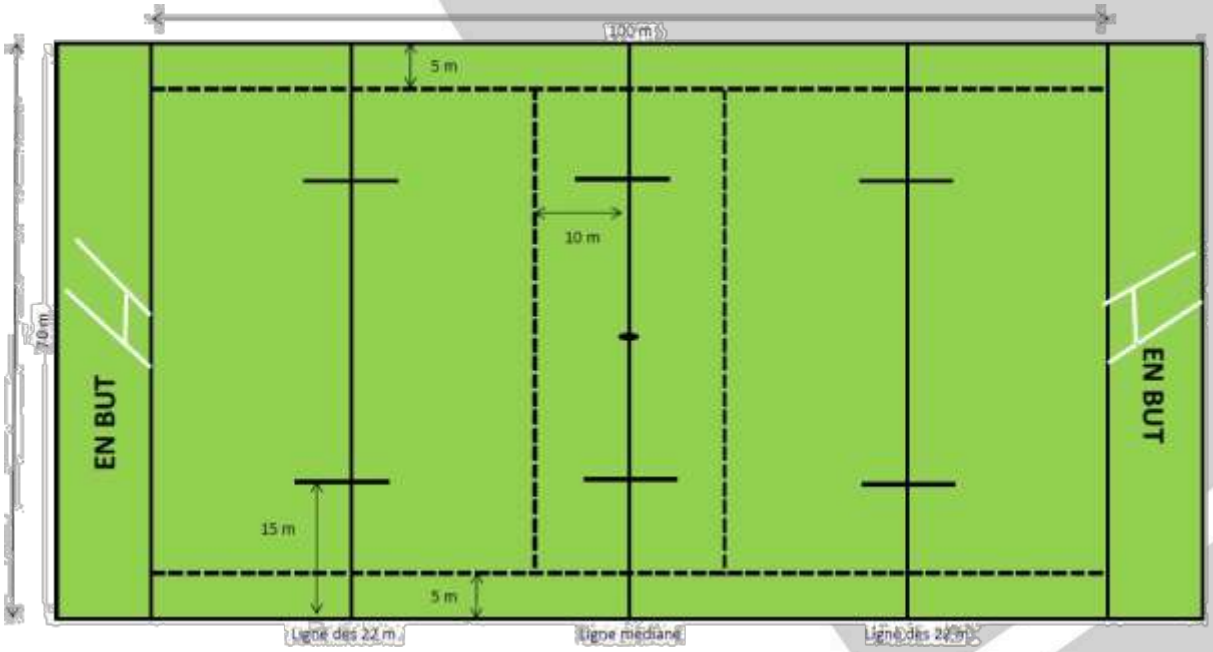
Introduction.

- Ce qui n'est pas précisé dans le présent document fait référence au règlement WORLD RUGBY à 10.
- Ce qui n'est pas précisé dans le règlement WORLD RUGBY à 10 fait référence au règlement RUGBY à XV "CATÉGORIE C" de la FFR

NOUVELLES REGLES : OPTIONS EN CAS DE PÉNALITÉ OU COUP FRANC :
Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc **ne peut pas choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.**
Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.
Sanction : Deuxième pénalité ou coup franc, à 10 mètres en avant de la marque initiale. Ce deuxième coup de pied ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait fait la marque.

Terrain :

Terrain normal



Règlement :

Nombre de Joueurs :
Pratique à 10 : 10 joueurs valides sur le terrain.
Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 16 à 18 joueurs valides lors du championnat de France (15 joueurs valides inter-académies).
Remplacements :
Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure.
Les changements ne peuvent se faire après une pénalité, sauf blessure définitive.
Durée des matchs au Championnat de France et pauses obligatoires :
2 x 10 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps
Temps de jeu maximum en tournoi sur deux journées : 100 minutes par joueur (50 minutes par journée)
Chaque joueur doit jouer et débuter au moins une mi-temps par jour.
Un remplacement compte pour une mi-temps.
Arbitrage UNSS en doublette :
2 Jeunes Officiels ASSISTÉS par un enseignant EPS « référant Jeune Arbitre »

Coup d'envoi début de partie et coup de renvoi après essai :
Où : Au centre du terrain
Comment :
- Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres
- Le ballon doit franchir les 10 mètres.
- L'équipe qui a marqué un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.

Sanction: coup de pied franc au centre de la ligne médiane pour l'équipe non fautive.

Coup de renvoi :
Où : Ligne 22 mètres
Comment : Coup de pied tombé (Règles du rugby à XV)

Coups de pieds (francs ou pénalités) :
Où : À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)
Comment :
- Adversaires à 10 mètres
- Tentative de pénalité en coup de pied tombé
- Coup de pied en touche après un coup de pied de pénalité, l'équipe du botteur ne bénéficie pas du lancer en touche

Transformations :
Où : En face de la réalisation de l'essai.
Comment : Le botteur doit botter en coup de pied tombé uniquement dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé.
Le temps utilisé pour la tentative de but ne doit pas être décompté.

Coups de pieds :
- Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).
- Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m.

« Drop goal » :
Il est autorisé dans le champ de jeu.

Plaquages :
Le plaquage doit être impérativement effectué entre la **ceinture et les pieds** (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)
Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever.
Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse.
Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)

Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.
• À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum).
• Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage, etc.…)

Opposants :
L'opposant peut bloquer debout **OU** plaquer le porteur de balle.
Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur).
Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.

Maul :
Les joueurs ne sont pas autorisés à défendre lors d'un maul en l'écroulant.

Mêlée Ordonnée :
Où : À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)
Comment : Mêlée simulée : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit

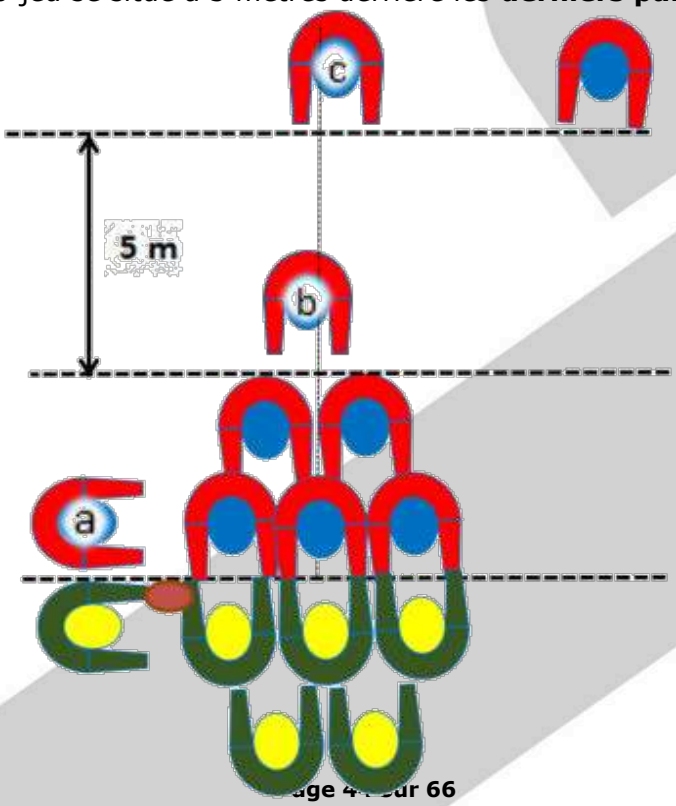
- Mêlée à 5 joueurs
- Mêlée structurée en 3-2, aucun joueur de la mêlée ne peut se délier et jouer le ballon. La liaison (jusqu'à l'épaule) doit se faire jusqu'à la fin de la mêlée.
- Quand pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 10 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation demeure en 3-2.
- Préconisations sécuritaires : dos plat, jambes fléchies.
- Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (5c5 pas moins)
- Faire respecter 3 temps : « FLEXION –LIÉ– PLACEMENT »
- L'introduction par le demi de mêlée doit se faire sans délai.

Identification des lignes de hors-jeu pour les demis de mêlée :

Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer en « a » du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction
Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités :

a) Rester en **"a"** du côté de l'introduction sans dépasser le couloir. Il est à moins de 1 mètre de sa mêlée
b) Aller en **"b"** derrière les pieds des **derniers coéquipiers** de la mêlée sans dépasser l'axe de cette dernière. Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer entre les positions **"a"** et **"b"**
c) Se retirer en **"c"** jusqu'à la ligne de hors-jeu située à 5 mètres en **arrière des derniers coéquipiers** dans la mêlée. Placé à cet endroit, il doit y rester jusqu'à la fin de la mêlée

Pour les joueurs qui ne participent pas à la mêlée (hors le demi de mêlée si celui-ci reste proche de la mêlée), la ligne de hors-jeu se situe à 5 mètres derrière les **derniers participants** de la mêlée.



Touche :
Où : À 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon ou à l'endroit où le ballon a été botté si la touche est directe.
Comment :

- Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 «pas» du lanceur
- Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend jusqu'à la ligne des 15 mètres maximum
- 6 participants maximum (lanceur et relayeur compris)
- 4 participants minimum dont 2 dans l'alignement (lanceur et relayeur compris)
- Le nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 4)
- Les non-participants sont à 10 mètres de la ligne de remise en jeu
- Les « démarquages » sont autorisés
- L' « aide au saut » n'est pas autorisée
- Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but

Jeu Déloyal :
Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif :

- Avertissement **CARTON JAUNE** : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à **9** jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps).
- Exclusion **CARTON ROUGE** : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée.

La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à **9** jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 10 sans le joueur pénalisé bien évidemment.

Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 et 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 8.

Squeeze Ball :
Cette action consiste pour le porteur de ballon :
_ à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire
Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires
Cette pratique est INTERDITE, les arbitres veilleront à la stricte application de cette règle

Poteaux de coin :
Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.

Lycée Garçon et Fille « Excellence »

Introduction.

- Ce qui n'est pas précisé dans le présent document fait référence au règlement WORLD RUGBY à 10.
- Ce qui n'est pas précisé dans le règlement WORLD RUGBY à 10 fait référence au règlement RUGBY à XV "CATÉGORIE C" de la FFR

NOUVELLES REGLES : OPTIONS EN CAS DE PÉNALITÉ OU COUP FRANC :

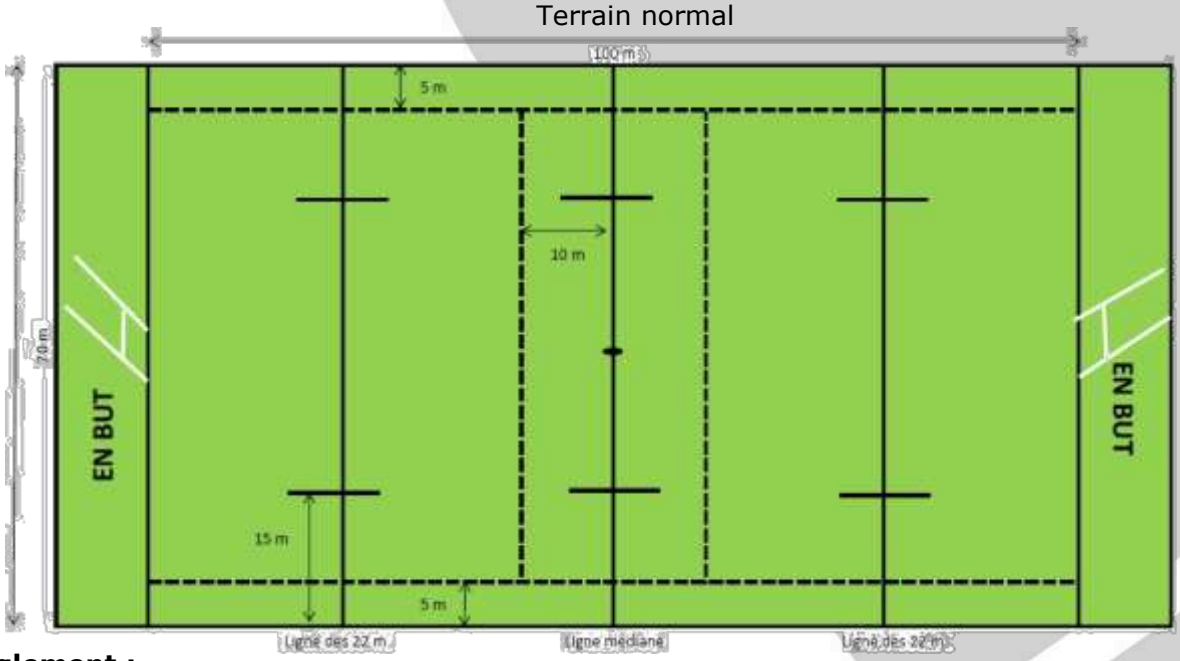
Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc **ne peut pas choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.**

Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

Sanction : Deuxième pénalité ou coup franc, à 10 mètres en avant de la marque initiale. Ce deuxième coup de pied ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait fait la marque.

Terrain :

Terrain normal



Règlement :

Nombre de Joueurs :

Pratique à 10 : 10 joueurs valides sur le terrain.

Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 16 à 18 joueurs valides lors du championnat de France (15 joueurs valides inter-académies).

Remplacements :

Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure.

Les changements ne peuvent se faire après une pénalité, sauf blessure définitive.

Durée des matchs au Championnat de France et pauses obligatoires :

2 x 10 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps

Temps de jeu maximum en tournoi sur deux journées: 100 minutes par joueur (50 minutes par journée)

Chaque joueur doit jouer et débuter au moins une mi-temps par jour.

Un remplacement compte pour une mi-temps.

Arbitrage UNSS en doublette :

2 Jeunes Officiels ASSISTÉS par un enseignant EPS « référant Jeune Arbitre »

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

Coup d'envoi début de partie et coup de renvoi après essai :

Où : Au centre du terrain
Comment :
- Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres
- Le ballon doit franchir les 10 mètres.
- L'équipe qui a marqué un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.

Sanction: coup de pied franc au centre de la ligne médiane pour l'équipe non fautive.

Coup de renvoi :
Où : Ligne 22 mètres
Comment : Coup de pied tombé (Règles du rugby à XV)

Coups de pieds (francs ou pénalités) :
Où : À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)
Comment :
- Adversaires à 10 mètres
- Tentative de pénalité en coup de pied tombé
- Coup de pied en touche après un coup de pied de pénalité, l'équipe du botteur ne bénéficie pas du lancer en touche

Transformations :
Où : En face de la réalisation de l'essai.
Comment : Le botteur doit botter en coup de pied tombé uniquement dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé.
Le temps utilisé pour la tentative de but ne doit pas être décompté.

Coups de pieds :
- Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).
- Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m.

« Drop goal » :
Il est autorisé dans le champ de jeu.

Plaquages :
Le plaquage doit être impérativement effectué entre la **ceinture et les pieds** (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)
Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever.
Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse.
Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)

Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.
• À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum).
• Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands :déblayage, nettoyage, etc...)

Opposants :
L'opposant peut bloquer debout **OU** plaquer le porteur de balle.
Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur).
Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.

Maul :
Les joueurs ne sont pas autorisés à défendre lors d'un maul en l'écroulant.

Mêlée Ordonnée :
Où : À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)
Comment : Mêlée simulée : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit

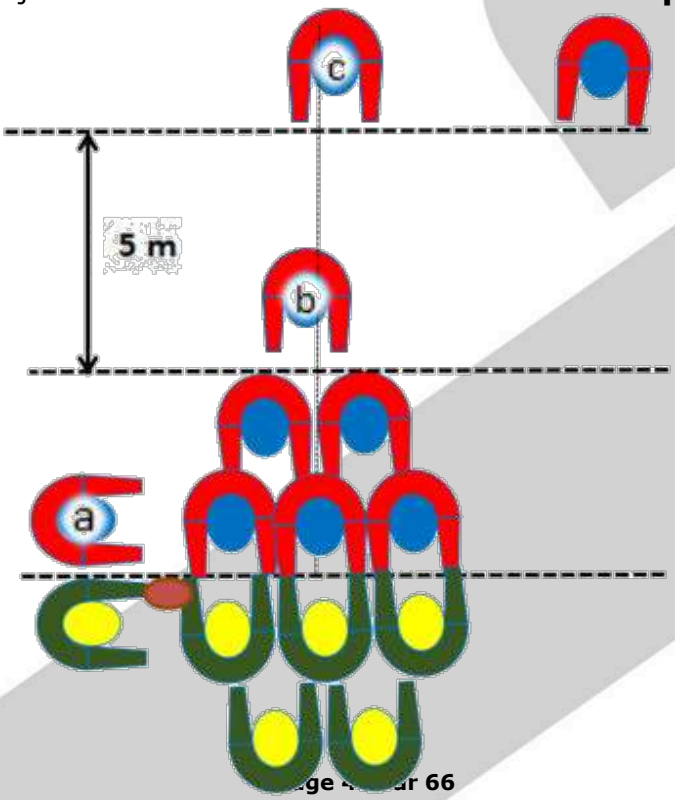
- Mêlée à 5 joueurs
- Mêlée structurée en 3-2, aucun joueur de la mêlée ne peut se délier et jouer le ballon. La liaison (jusqu'à l'épaule) doit se faire jusqu'à la fin de la mêlée.
- Quand pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 10 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation demeure en 3-2.
- Préconisations sécuritaires : dos plat, jambes fléchies.
- Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (5c5 pas moins)
- Faire respecter 3 temps : « FLEXION –LIÉ– PLACEMENT »
- L'introduction par le demi de mêlée doit se faire sans délai.

Identification des lignes de hors-jeu pour les demis de mêlée :

Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer en «a» du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction
Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités:

a) Rester en **"a"** du côté de l'introduction sans dépasser le couloir. Il est à moins de 1 mètre de sa mêlée
b) Aller en **"b"** derrière les pieds des **derniers coéquipiers** de la mêlée sans dépasser l'axe de cette dernière. Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer entre les positions **"a"** et **"b"**
c) Se retirer en **"c"** jusqu'à la ligne de hors-jeu située à 5 mètres en **arrière des derniers coéquipiers** dans la mêlée. Placé à cet endroit, il doit y rester jusqu'à la fin de la mêlée

Pour les joueurs qui ne participent pas à la mêlée (hors le demi de mêlée si celui-ci reste proche de la mêlée), la ligne de hors-jeu se situe à 5 mètres derrière les **derniers participants** de la mêlée.



Touche :
Où : À 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon ou à l'endroit où le ballon a été botté si la touche est directe.
Comment :

- Tous les joueurs de l'alignement se situent entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres
- 6 participants maximum (lanceur et relayeur compris)
- 4 participants minimum dont 2 dans l'alignement (lanceur et relayeur compris)
- Le nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 4)
- Les non-participants sont à 10 mètres de la ligne de remise en jeu
- Les « démarquages » sont autorisés.
- Le relayeur doit se tenir à 2 mètres de l'alignement. Sa présence n'est pas obligatoire
- Le joueur opposé au lanceur doit se tenir dans la zone comprise entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche, mais doit se tenir à 2 mètres de la ligne des 5 mètres

L'aide au saut est autorisée (au-dessus du genou)
Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de « pré-gripping » sur un sauteur avant le lancement du ballon.
Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but

Jeu Déloyal :
Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif :

- Avertissement **CARTON JAUNE** : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à **9** jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps).
- Exclusion **CARTON ROUGE** : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée.

La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à **9** jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 10 sans le joueur pénalisé bien évidemment.

Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 et 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 8.

Squeeze Ball :
Cette action consiste pour le porteur de ballon :
_ à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire
Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires
Cette pratique est INTERDITE, les arbitres veilleront à la stricte application de cette règle

Poteaux de coin :
Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.

LE JEUNE ARBITRE CONNAÎT LES GESTES DE L'ARBITRE

Principaux signaux de l'arbitre

Mêlée ordonnée
Les épaules parallèles à la ligne de touche. Un bras tendu à l'horizontal vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction

Coup Franc
Les épaules parallèles aux lignes de touche., le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive

Pénalité
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras levé vers le haut pointant vers l'équipe fautive

Avantage
Tendre le bras, main à hauteur de la taille vers l'équipe non fautive

Essai et essai de pénalité
L'arbitre dos à la ligne de ballon mort. Les épaules parallèles à la ligne de but. Bras levé à la verticale

Pas d'essai
Croiser puis décroiser les bras devant le corps

Renvoi aux 22 mètres
Le bras pointé vers le centre de la ligne des 22 mètres`

Signaux de l'arbitre secondaires

Mêlée ordonnée

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

En-avant
Mouvement de va et vient avec une main tendue au-dessus de la tête

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

Ballon injouable lors d'un plaquage ou d'un ruck
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras horizontalement tendu vers l'équipe qui bénéficiera de l'introduction, puis tendre l'autre bras, avec un mouvement de va et vient en direction de la ligne de but adverse

Mêlée tournée
Rotation de l'index au-dessus de la tête

Lancer en touche pas droit
Les épaules parallèles à la ligne de touche. La main au-dessus de la tête indique que le ballon n'a pas été lancé droit

Ballon tenu en en-but
L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas touché terre

Signaux de l'arbitre secondaires

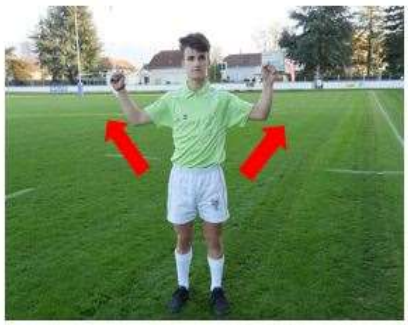
Coup Franc

Mauvaise introduction
Avec les mains au niveau des genoux, imiter une une mauvaise introduction pas droite

Non-respect du couloir en touche
Les deux mains à hauteur des yeux, pointées vers le haut, les paumes à l'intérieur. Les mains faisant un mouvement de resserrement

Pénalité

Le ballon n'a pas été immédiatement libéré
Les deux mains sur la poitrine, comme pour tenir un ballon imaginaire



Le plaqueur n'a pas lâché le plaqué
Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour libérer le joueur

Plaqueur et plaqué ne se sont pas écarté
Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras

Plongé à terre près du plaquage
Bras tendu, pointant vers le bas pour initier l'action de plonger

Effondrement volontaire d'un ruck ou d'un maul
Les deux bras à hauteur des épaules comme liés à l'adversaire. Baisse et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas

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

Talonnage à la mai dans un ruck ou une mêlée ordonnée
Main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage comme pour talonner à la main

Obstruction dans l'alignement
Bras horizontal, coude pointé vers l'extérieur. Bras. Et épaule faisant un mouvement d 'obstruction

Appui sur un joueur de l'alignement
Bras horizontal, plié au coude, paume vers le bas. Mouvement vers le bas

Pousser un adversaire dans un alignement
Les 2 mains à hauteur des épaules, paumes vers l'extérieur faisant la mouvement de pousser un adversaire

Hors-jeu lors d'un alignement
Bras et mains bougent à l'horizontale sur la poitrine vers l'équipe fautive

Obstruction dans le jeu courant
Bras en croix devant la potine à angle droit, comme des ciseaux ouverts

Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non-respect des 10 mètres sur un coup franc ou une pénalité
Tenir les 2 mains ouvertes au-dessus de la tête

Plaquage haut (jeu déloyal)
La main se déplace à l'horizontale devant le cou

JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION

Niveau Départemental

➢ Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son district

RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
JUGE-ARBITRE **(arbitre un jeu organisé à effectif réduit en double arbitrage)**	**1. APPLICATION DES RÈGLES**	● Connaît les règles fondamentales et les règles spécifiques de la mêlée et de la touche. ● Applique les règles fondamentales sans discernement.	● Arbitrer au moins 2 rencontres départementales en répondant aux exigences ci-dessus. ● Certification proposée par les enseignants organisateurs et/ou un arbitre FFR.
	2. PERTINENCE DES DÉCISIONS	● Capable de se détacher du ballon pour intégrer les adversaires et les soutiens proches du porteur.	
	3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)	● Explique ses décisions et commence à prévenir les joueurs.	

Répondre au protocole de certification permet :

➢ L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet bleu et d'un diplôme par le service départemental

Niveau Académique

➢ Pré requis : Le jeune arbitre doit :

- être investi au niveau de son département.
- justifier de l'acquisition de son niveau départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
JUGE-ARBITRE **(arbitre un jeu organisé à 7 ou à 10 en double arbitrage)**	**1. APPLICATION DES RÈGLES**	● Connaît l'ensemble du règlement. ● Fait la différence entre les fautes graves et les fautes vénielles.	● Arbitrer au moins 2 rencontres académiques en répondant aux exigences décrites. ● Certification proposée par les enseignants et/ou un arbitre FFR.
	2. PERTINENCE DES DÉCISIONS	● Appréhende l'ensemble du dispositif et les rapports d'opposition.	
	3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE	● Explique l'ensemble des décisions et fait systématiquement de la prévention.	

Répondre au protocole de certification permet :

➢ L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet jaune et d'un diplôme par le service régional

Niveau National

➢ Pré requis : le jeune arbitre doit :

- être investi au niveau de son académie.
- justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.

RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
JUGE-ARBITRE **(arbitre à un niveau élevé de compétition en double arbitrage.**	**1. APPLICATION DES RÈGLES**	● Connaît l'ensemble du règlement et son influence sur le jeu. ● Fait la différence entre les fautes graves et les fautes vénielles et applique la règle de l'avantage.	Officier sur le championnat de France
	2. PERTINENCE DES DÉCISIONS	● Appréhende l'ensemble du dispositif et les rapports d'opposition et communique pendant le jeu avec l'autre arbitre.	
	3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE	● explique l'ensemble des décisions et fait systématiquement de la prévention et fait preuve d'autorité intelligente.	

Répondre au protocole de certification permet :

➢ L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet rouge et d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France.

La formation des jeunes Arbitres 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 scolaire au Rugby à 15.

ÉVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

Jeune Arbitre en RUGBY

Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une note de **16/20** lors de son évaluation.

Évaluation note sur 20	Éléments à évaluer	Exigences minimales requises niveaux 1 / 2	Exigences minimales requises niveaux 3 / 4	Exigences minimales requises niveau 5[1]
		Niveau départemental 12/20	**Niveau académique** 14/20	**Niveau national (lycées : option facultative EPS)** 16/20
Partie théorique note sur 4	**QCM voire vidéos**			
		1 à 1,5 pts À consolider	**2 à 2,5 pts** Satisfaisant à bien	**3 à 4 pts** Très bien à excellent
Partie pratique note sur 16	- Mise en situation lors d'un Championnat de France - Déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer			
	COMMUNICATION			
	Orale	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée fort et clairement tout au long du match
	Sifflet	Siffle doucement	Siffle fort	Adapte son coup de sifflet à la faute
	Gestes	Fait quelques gestes de temps en temps	Fait les gestes importants	Fait tous les gestes
	Avec l'arbitre binôme	Le regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu est arrêté	Communique pendant le déroulement du jeu
	GESTION DU MATCH			
	Placement des regards	Se déplace peu	Court, mais toujours à la même allure	Court en modulant son allure et anticipe pour tout voir
	Regard	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	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
	RÉGLEMENT			
	Connaissance	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales et quelques complémentaires	Connaît toutes les règles et leur influence sur le jeu
	Application	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

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique :** *QCM*
- **Pratique :** *mise en situation lors d'un championnat de France, l'élève sera évalué sur deux rôles différents qu'il aura à assumer en situation de terrain.*

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Arbitre.

Si le Jeune Juge/Arbitre peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

- *Note globale sur 20 points = (**Moyenne des 2 prestations pratiques** sur 16 points) + **note théorique** sur 4 points.*
- Si un seul rôle a été tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :
- *Note globale sur 20 points = **Note pratique** sur 16 points + **note théorique** sur 4 points.*

[1] Un Jeune Arbitre scolarisé en seconde ou en première peut ainsi prétendre au HNSS (Haut Niveau Sportif Scolaire) et donc bénéficier de 16 points au Bac, sous réserve d'obtenir un minimum de 14/20 en pratique

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire
UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

Rapport d'observation - Jeune Arbitre Rugby UNSS

Nom/ Prénom du JA :	Date de naissance :	Etablissement	Académie:
Date de compétition:	Lieu:	Championnat: District - Départemental - Académique - Inter Académique - National	
Certification du JA AVANT la compétition : District - Départemental - Académique - National		Noms du/des observateur(s):	

	TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts	SA (Satisfaisant) - 3 pts	FR (Fragile) - 2 pts	IN (Insuffisant) - 1 pt
EVALUATION SUR LE TERRAIN	Le JA est en connexion avec le jeu tout au long de la rencontre sans faille	Le JA n'est pas toujours en connexion avec le jeu.	Le JA est rarement en connexion avec le jeu	Le JA est spectateur.
	le JA est concentré en permanence sur le jeu avec et sans ballon Il a un positionnement opérationnel selon: ➔ l'animation proche ou loin du ballon ➔ dans les phases statiques et points de fixation ➔ le jeu de plein mouvement	- le JA reste centré sur le jeu avec ballon - il est parfois trop éloigné du porteur de balle ou parfois mal positionné par rapport à la ligne de Hors jeu	- le JA a du mal à différencier son placement en fonction de la dernière intervention du porteur de balle. - il est en retard sur toutes les actions	- le JA se trouve majoritairement dans la partie centrale du terrain - il ne bouge pas, il "regarde" le jeu
	Les déplacements sont adaptés et/ou anticipés par rapport aux circonstances du jeu	Les déplacements ne sont pas toujours adaptés aux circonstances de jeu.	Les déplacements sont rarement adaptés aux circonstances de jeu.	Le JA ne sait pas se placer, il est très hésitant, dépassé par le jeu
	le JA se déplace paralèllement à la ligne de touche,orienté face au binome, en piston (par rapport à la ligne qui coupe le terrain en deux dans le sens de sa longueur) - il favorise la pévention et l'animation du jeu.	le JA ne se déplace pas toujours parallèlement ou en piston - il se déplace trop pour pouvoir s'ouvrir la fenêtre (att-def)	le JA n'utilise qu'un seul type de déplacement sans aucune variation de rythme	le JA ne respecte pas les zones d'intervention de chaque arbitre. - il se déplace très peu, ne suit pas le jeu et est en retard sur tout.
COMPETENCES TECHNIQUES	Le JA détecte toutes les fautes à juste titre et laisse le jeu se dérouler à bon escient	Le JA détecte les fautes à juste titre - pas de tri	- Le JA a oublié plusieurs fautes ou commet quelques inversions.	Le JA identifie peu de fautes ou en invente.
	- le JA assure la sécurité, différencie ses interventions pour favoriser la continuité du jeu - il prévient et/ou sanctionne et/ou maitrise la temporalité de l'AVANTAGE.	- le JA assure la sécurité mais ne différencie pas toujours ses interventions pour favoriser la continuité du jeu - il prévient et/ou sanctionne et/ou maitrise la temporalité de l'AVANTAGE.	- le JA ne perçoit pas beaucoup de fautes - il n'utilise pas la règle de l'AVANTAGE.	- le JA n'intervient pas sur la plupart des fautes
	Les gestes du JA sont toujours clairs, sobres et compris de tout l'environnement.	Les gestes du JA ne sont pas toujours précis.	Le JA fait des gestes inappropriés	Le JA n'effectue aucune gestuelle, gestuelle incomplète
	- le JA maitrise les codes gestuels - il distingue parfaitement les types de gestes selon les situations (bras horizontaux, verticaux)	- le JA ne connait pas tous les codes gestuels - il a le bras parfois fléchis - il connait les gestes principaux	- le JA ne connait pas tous les codes gestuels et/ou utilise des gestes inapropriés	
	Application avec justesse du règlement.	- Application conforme des lois du jeu	- Plusieurs erreurs dans l'application des lois du jeu	Le JA commet des erreurs graves et des fautes techniques
	- le JA maitrise et fait appliquer l'ensemble du règlement sans aucune erreur. - il maitrise la distinction Coup de pied franc/de pénalité - il maitrise les régularités ou non des remises en jeu	- le JA fait appliquer le règlement malgré quelques erreurs dans les formes de remises en jeu	- le JA fait appliquer le règlement avec des erreurs dans les décisions et les formes de remises en jeu	- le JA se trompe très souvent dans les décisions et les formes de remises en jeu
PERSONNALITE ET MANAGEMENT	Le JA démontre une posture, une prestance et une autorité adaptée	- Le JA a une fois manqué ou abusé d'autorité tout en maitrisant le déroulement du jeu.	- Le JA est globalement effacé pendant la rencontre.	Le JA subit la rencontre.
	- le JA est présent et montre une autorité sans faire de zèle	- le JA se montre trop présent par ses interventions.	- le JA n'est présent que sur des décisions peu importantes (changement, temps mort, touches...)	- le JA est transparent.
	Le JA est capable de prendre des décisions capitales (peu importe le temps de jeu, en faveur de telle ou telle équipe...)	Le JA est capable de prendre des décisions capitales avec un laps de temps	Le JA manque d'assurance et intervient rarement lors de phases importantes	Ne voit pas le caractère majeure de la décision
	- le JA reste serein quelques soient les instants du match. Ses décisions de dernières secondes peuvent modifier l'issue de la rencontre.	- le JA se ressaisit et prend la bonne décision après concertation avec son binôme	- le JA ne prend pas de décision pouvant influer le résultat du match (par peur et/ou timidité)	- le JA ne voit pas les décisions qui pourraient influer le cours du match.
	Le coup de sifflet maitrisé sur toutes les situations	Le coup de sifflet maitrisé sur toutes les situations	Coup de sifflet audible	Coup de sifflet faible, non maitrisé
	- le JA siffle : · 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'antijeu.	Le coup de sifflet est audible mais pas modulé en fonction des situations et des fautes.	Le coup de sifflet est audible mais manque d'assurance.	Le coup de sifflet est inaudible.
	Le JA démontre une maitrise de ses émotions	Le JA ne maitrise pas toujours ses émotions mais arrive à se ressaisir	Le JA peut se laisser destabiliser	Le JA est destabilisé
	- le JA est calme et serein quelques soient les situations.	- le JA est capable de reprendre la situation en main suite à des interventions de joueurs ou coach.	- le JA perd ses moyens, se laisse influencer par les joueurs/coach sans reprendre la maîtrise de la situation.	- le JA baisse la tête, ne regarde pas les joueurs et s'efface.
	Le JA est motivé et attentif aux conseils	- Le JA semble motivé mais n'est pas très à l'écoute des conseils prodigués	- Le JA semble peu motivé et pas à l'écoute des conseils donnés	Le JA n'est pas motivé du tout.
	- le JA applique les consignes données et montre une attitude positive et motivée. - Il pose des questions.	- le JA est motivé pour progresser mais ne prend pas en compte tous les conseils.	- le JA n'est pas impliqué. - Il ne prend pas en compte les conseils.	- le JA est présent par obigation, ce n'est pas un choix de sa part
ARBITRAGE COLLECTF	Le JA prend en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions	Le JA ne prend pas toujours en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions	Le JA prend parfois en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions	Le JA fait son match seul sans effectuer un travail collaboratif
	- le JA connait ses zones d'intervention et d'observation . Le ballon est dans ma moitié de terrain : - je gère le jeu autour du porteur - je suis proche du ballon . Le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain : - je gère les joueurs éloignés - je surveille les lignes de hors jeu -je me place pour avoir le maximum de joueurs devant moi - Il sait donner l'avantage et le gérer jusqu'à sa fin (même si le ballon change de zone)	- le JA connait ses zones d'intervention et d'observation mais siffle parfois sur son binôme. - Il alterne correctement son rôle suivant le lieu du ballon.	- le JA ne prend pas en compte ses zones d'observation et siffle des actions sur tout le terrain. - Il sait alterner les placements.	- le JA siffle ce qu'il voit sans différencier ses zones d'intervention et d'observation ni en fonction de son binôme. - il se retrouve parfois sur la moitié de terrain de son binôme.
	Le JA communique clairement et utilise un mode de communication approprié avec les autres officiels	Le JA communique avec les autres officiels mais n'utilise pas toujours le mode de communication approprié	Le JA communique partiellement avec les autres officiels	Le JA ne communique pas avec les autres officiels (ni avant, ni pendant, ni après)
	- le changement de prise en charge de l'animation du jeu se réfaire à un code (visuel / sonore) - Il regarde, collabore et communique (verbalement ou avec une gestuelle adaptée) régulièrement avec son binôme et les JA à la touche et à la table de marque	- le JA utilise principalement la verbalisation pour communiquer avec son binôme et les JA à la touche et à la table de marque	- le JAcommunique parfois avec son binôme mais pas avec les autres JA ou inversement.	- le JA ne communique pas avec les autres JA. - Il fait le match sans tenir compte de l'avis de son binôme.

Certification DÉPARTEMENTALE: Note Pratique + Note Théorique ≥ 12/20 avec Note Pratique ≥ 10/16

Certification ACADÉMIQUE: Note Pratique + Note Théorique ≥ 14/20 avec Note Pratique ≥ 12/16

Certification NATIONALE: Note Pratique + Note Théorique ≥ 16/20 avec Note Pratique ≥ 14/16

NOTE THÉORIQUE: /4

NOTE PRATIQUE: /16

NOTE FINALE: /4

Certification du JA à l'issue de la compétition

District Départemenatal

Académique Nationale

UNSS 2022 Union Nationale du Sport Scolaire

UNSS Union Nationale du Sport Scolaire

7. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION ET SA PASSERELLES EN LIEN AVEC LA FFR

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Juge/Arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : www.unss.org

8. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : www.unss.org

Services régionaux UNSS

Services départementaux UNSS

Stages mis en place : au sein des académies par les enseignants référents

Adresse de la fédération concernée www.ffR