



**UNSS**

UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE



**MAIF**

ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS**

**JEUNE OFFICIEL**

**EN**

**RUGBY À XIII**

**Programme 2004 / 2008**

# PRÉAMBULE

---

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

Devenir Jeune Officiel, c'est :

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

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

La réussite tiendra en un double respect :

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

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

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

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

Informez-vous, faites une remise à niveau régulièrement.

# SOMMAIRE

---

## LE JEUNE OFFICIEL

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

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

---

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

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

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

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

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

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

## 2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAÎTRE LES RÈGLES DU RUGBY À XIII

---

### GÉNÉRALITÉS

---

#### Nombre de joueurs :

Une équipe pourra utiliser :

	Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors/Sen.1
* Sur le terrain	7	7	9	13
* Sur une rencontre	11	11	13	17
* Sur le tournoi	14	14	16	21
* Minimum de joueurs sur le terrain (hors carton)	5	5	7	9

#### Remplacement en cours de Match :

Ils sont illimités en fonction du nombre de joueurs inscrit sur la feuille de match (soit au maximum 11 en BENJAMINS et MINIMES , 13 en CADETS et 17 en JUNIOR/SEN.1)

Un joueur pourra sortir puis rentrer au gré de son entraîneur (Joueur blessé, fatigué, énervé...), toutefois les règles suivantes doivent être appliquées :

- Le changement se fait sous l'autorité du Juge de touche qui vérifie uniquement que la sortie du joueur précède l'entrée de son remplacement.
- Il n'est pas nécessaire de faire le changement lors d'un arrêt de jeu,
- Le changement s'effectue sans l'avis de l'arbitre du centre,
- En cas de changement illicite, l'arbitre de touche lèvera son drapeau et signalera la faute à l'arbitre du centre qui pourra alors prendre la décision qui s'impose en fonction de l'importance de la faute (Reprendre le cours normal du jeu, donner une pénalité, accorder un essai de pénalité, expulser le joueur fautif).

#### Le Score :

\* Essai           ⇒ 4 points,

\* But             ⇒ 2 points (Transformation d'essai ou but Pénalité),

\* Drop-Goal   ⇒ 1 point.

Le score acquis sur le terrain détermine l'équipe gagnante, sous réserve de l'homologation du résultat sportif par le Secrétariat Général.

## RÈGLES DU JEU

---

### Juniors / Seniors 1 :

Règles en vigueur au sein de la F.F.R.XIII

### Cadets :

Règles en vigueur au sein de la F.F.R.XIII à l'exception de :

<b>Terrain</b>	Réduit en largeur à 50 m environ.
<b>Coup d'envoi et de renvoi</b>	En cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction pour l'équipe non responsable de la sortie du ballon.
<b>Mêlée</b>	Elle se fera avec 5 joueurs maximum (3 joueurs en 1 <sup>ère</sup> ligne et 2 joueurs en 2 <sup>ème</sup> ligne). Elle ne peut se jouer à moins de 10 m de la ligne de touche et de la ligne d'en-but. Le ballon ne peut être disputé. Les autres joueurs (4 maximum) devront se tenir à 5 m de la mêlée.
<b>40 / 20</b>	Cette règle ne s'applique pas.

### Benjamins et Minimes :

Règles en vigueur au sein de la F.F.R.XIII à l'exception de :

<b>Terrain</b>	60 m / 45 m	
<b>Coup d'envoi</b>	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 10 m. La défense est placé à 10 m.	Si le ballon sort indirectement en touche, touche pour l'équipe défendante. Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi à la main à 5 m de la ligne de but ( au milieu )
<b>Coup de renvoi</b>	Après un essai	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai. Les défenseurs devront être à 5 m.
	Faute de l'équipe défendante	Renvoi en coup de pied placé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 10 m. Si le ballon sort directement en touche, mêlée pour l'équipe défendante.
	Faute de l'équipe attaquante	Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 5 m de la ligne de but ( au milieu ). Les défenseurs à 5 m.
<b>Tenu</b>	La ligne de hors jeu est à 5 m.	
<b>Mêlée</b>	Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute mais à 5 m minimum de la touche et de la ligne de but.	Le ballon devra être posé au sol, joué au pied pour soi. Les défenseurs seront à 5 m.
<b>Pénalité</b>	Les défenseurs seront à 5 m.	

Avant toutes prises de décisions l'arbitre doit analyser si la faute commise par une équipe n'est pas profitable pour l'autre. **C'est la règle d'or de l'avantage.**

## LES RÉGLES DE L'EXCLUSION

---

### AVERTISSEMENT :

Un avertissement oral pourra être donné avant toute exclusion.

### EXCLUSION TEMPORAIRE ( carton Jaune ) :

Jeu dangereux, anti-jeu, énervement :

- 5' pour les Benjamins, les Minimes et les Cadets,
- 7' pour les Juniors/Seniors1.

**ATTENTION** : Si un joueur est exclu 3 fois temporairement (lors de matches différents), il ne sera pas autorisé à rejouer dans les matches suivants.

### EXCLUSION DÉFINITIVE ( carton Rouge ) :

Brutalité, incorrection, récidive après exclusion temporaire.

**ATTENTION** : En cas d'exclusion définitive d'un match, le joueur n'est pas autorisé à rejouer dans les matches suivants.

## DÉFINITIONS

---

➤ **La surface de jeu ou le terrain**

C'est la partie délimitée par les lignes de touche, les lignes de touche d'en-but et les lignes de ballon mort.

➤ **Les lignes**

- Les lignes de but sont en but
- Les lignes de touche sont en touche
- Les lignes de ballon mort sont en ballon mort

➤ **La chaîne tactique**

Ensemble des 6 tentatives, des 6 tenus qu'a l'équipe en possession du ballon afin de pouvoir marquer un essai.

➤ **Le tenu**

C'est le geste technique qui permet de poursuivre la chaîne tactique. Il s'effectue par le porteur du ballon. Ce dernier doit poser le ballon devant lui (face à la ligne de but adverse) et le talonner vers l'arrière.

➤ **L'en-avant ou une faute demain**

C'est l'action d'un joueur qui échappe le ballon de ses mains vers la ligne de but adverse.

➤ **La passe**

La passe est le mode de transition le plus souvent utilisé.

Le joueur en possession du ballon doit envoyer ce dernier vers l'arrière à l'un de ses partenaires, en direction donc de sa ligne de ballon mort.

➤ **La défense**

Action de jeu de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon. L'équipe qui possède le ballon est dite « équipe attaquante ».

➤ **Ballon mort**

Signifie que le ballon ne peut momentanément être joué. Ceci se produit quand le ballon sort des limites de la surface du terrain

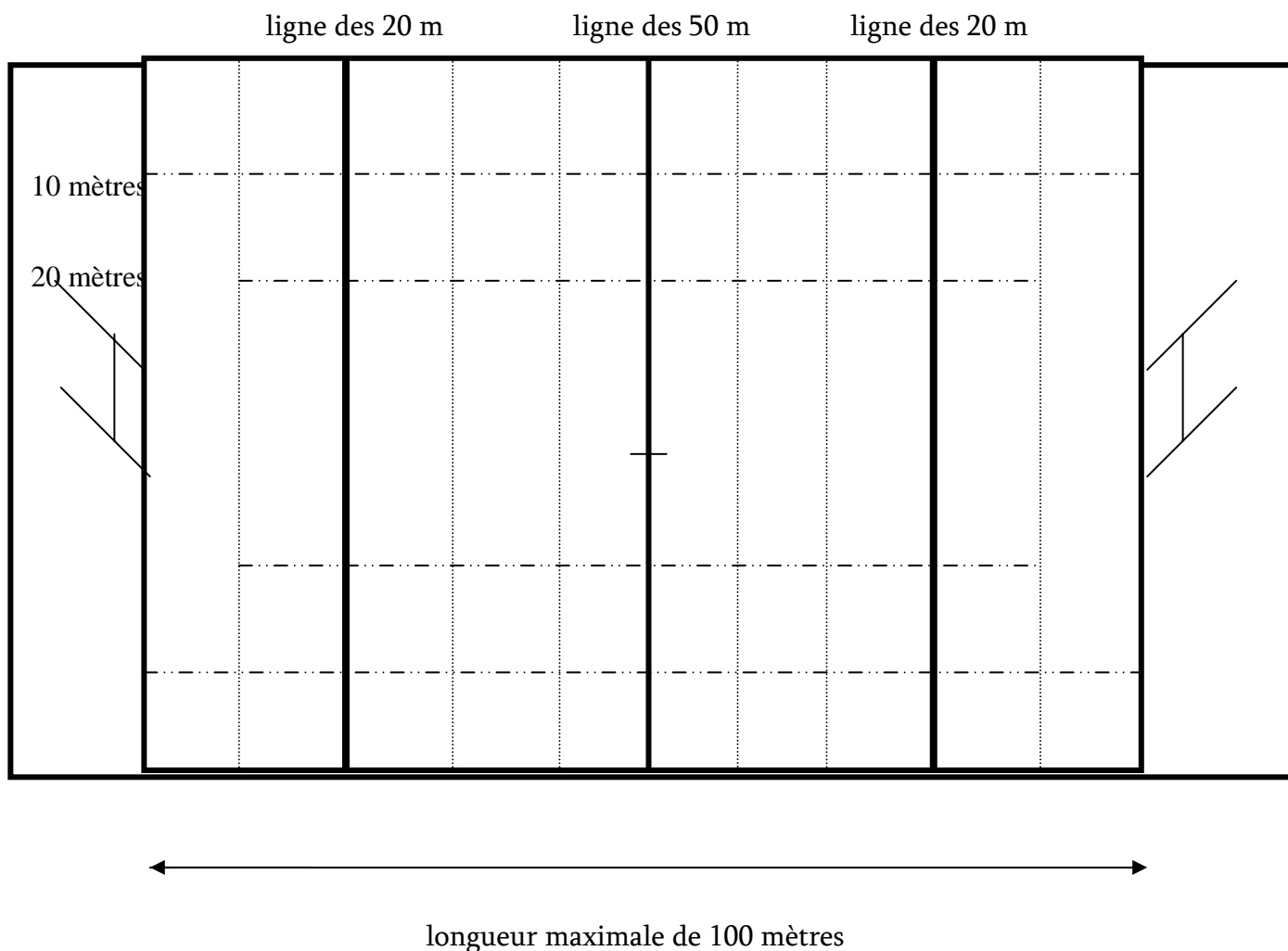
➤ **Hors jeu**

Un joueur est hors-jeu, dans le cours du jeu, quand il touche le ballon après que celui-ci ait été touché, porté ou botté par un de ses coéquipiers placé derrière lui. Un joueur en position de hors-jeu, dans le cours du jeu, ne peut ni prendre part au jeu, ni tenter d'avoir une quelconque influence sur son déroulement.

—

## LE TERRAIN

---



## LES JOUEURS

---

La partie sera jouée par deux équipes, comprenant chacune 13 joueurs au maximum sur le terrain.

- L'on prévoit que chaque équipe peut désigner un maximum de 4 remplaçants avant le début de la rencontre.
- 12 changements au cours de la partie peuvent donc être réalisés avec les 17 joueurs désignés.
- Pour être facilement identifiables, les joueurs doivent être numérotés de 1 à 13, avec les numéros 14 à 17 pour les remplaçants.

## LA PASSE

---

Toute transmission de balle à la main entre coéquipiers doit se réaliser en direction de l'arrière.

Le porteur du ballon doit en l'occurrence envoyer le ballon à son partenaire en direction de sa ligne de ballon mort.

Pour les passes au pied, le receveur doit obligatoirement se trouver derrière le botteur au moment de la frappe.

## LE PLAQUAGE

---

⊗ Un joueur en possession du ballon peut être plaqué par un nombre quelconque de joueurs adverses.

⊗ Il est interdit de plaquer un joueur qui n'est pas en possession du ballon ou de faire obstruction à son encontre.

⊗ Un joueur en possession du ballon est considéré comme plaqué :

- Quand il est pris par un ou plusieurs adversaires et que le ballon, la main ou le bras tenant le ballon, entre en contact avec le sol.
- Quand il est pris par un ou plusieurs joueurs adverses de telle manière qu'il ne peut plus ni progresser, ni se dessaisir du ballon.
- Quand, étant pris par un adversaire, il manifeste qu'il a succombé au plaquage et désire en être libéré pour jouer son tenu.
- Quand, étant au sol, un joueur adverse pose la main sur lui.

## LES COUPS D'ENVOI ET DE RENVOI

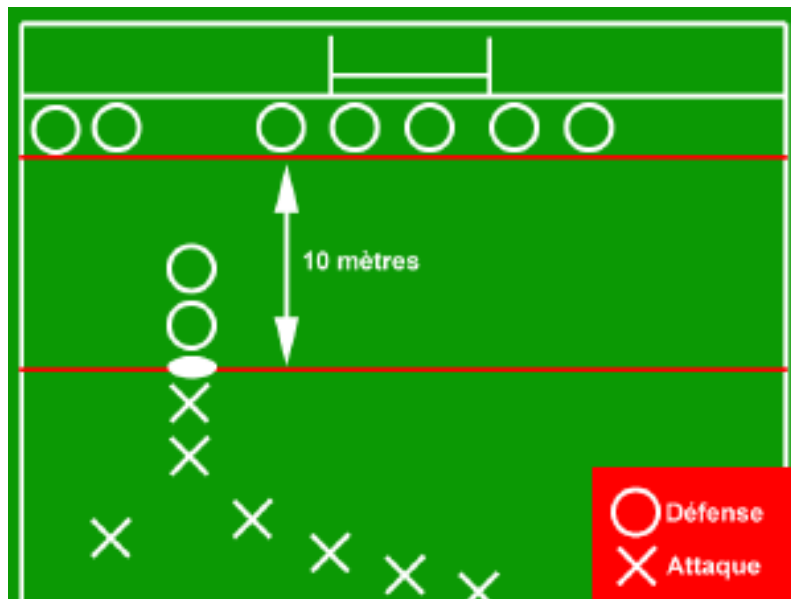
---

- Le coup d'envoi :  
C'est un coup de pied placé donné au milieu de la ligne médiane, au début de chaque mi – temps.
  
- Le coup de renvoi :  
Depuis la ligne médiane, lorsque des points sont marqués par une équipe, l'équipe adverse donnera le coup de renvoi pour recommencer la partie par un coup de pied placé depuis le milieu de la ligne médiane.  
  
Depuis la ligne des 20 m en coup de pied placé, quand c'est l'équipe attaquante qui est responsable du coup de renvoi.  
  
Depuis la ligne de but en coup de pied tombé, quand c'est l'équipe défendante qui est responsable du coup de renvoi.
  
- Cas particuliers :  
En coup de pied tombé depuis la ligne de but, si le ballon sort indirectement en ballon mort sur coup d'envoi ou de renvoi depuis la ligne médiane ;  
  
En coup de pied tombé depuis la ligne des 20 m, si le ballon est sorti en ballon mort lors d'une tentative de pénalité.
  
- Le ballon devra parcourir au moins 10 m vers l'avant et retomber dans le champ de jeu. Les adversaires doivent se retirer à au moins 10 m de la ligne depuis laquelle est donné le coup de pied.

## LE TENU

---

- Une équipe en possession du ballon pourra jouer cinq tenus successifs, tenu zéro non compris.



- Si une équipe est plaquée une sixième fois, l'Arbitre ordonnera un « tenu de transition » pour l'équipe adverse.
  - Le joueur plaqué doit être immédiatement lâché et ne doit pas être touché jusqu'à ce que le ballon ait été remis en jeu.
  - Le joueur plaqué doit se remettre sur ses pieds à l'endroit où il a été plaqué.
- 
- Lorsque le joueur plaqué joue le tenu, aucune partie de son corps doit être en contact avec le sol.
  - Le joueur plaqué doit faire face à la ligne de but adverse et doit, soit poser le ballon devant lui et le talonner vers l'arrière, soit le faire rouler entre ses jambes tout en mimant le talonnage.
  - Le tenu est réalisé lorsque le ballon est passé derrière le talon du joueur plaqué.
  - Un joueur adverse, le « marqueur », peut se tenir immédiatement en face du joueur plaqué.
  - Un joueur de chaque équipe, appelé demi de tenu, peut se tenir immédiatement derrière et dans l'axe de son coéquipier prenant part au tenu. Ces derniers doivent garder cette position tant que le ballon n'a pas été clairement talonné.

## LA MÊLÉE

---

Une mêlée sera formée pour refaire prendre le jeu chaque fois qu'il n'est pas recommencé par un coup d'envoi ou de renvoi, un coup de pied de pénalité ou un tenu.

Six joueurs, au maximum, de chaque équipe formeront la mêlée dans la formation 3-2-1.

Le  $\frac{1}{2}$  de mêlée qui n'introduit pas reste derrière sa mêlée et peut jouer quand le ballon est contrôlé par un des joueurs qui ont introduit.

Les deux lignes de trois-quart doivent être à 5 m derrière les pieds du 3<sup>ème</sup> ligne. Sans cela ils sont considérés comme hors-jeu.

Celui qui introduit le ballon est celui qui n'est pas responsable de la mêlée sauf :

- Si le ballon sort indirectement en touche ou en ballon mort sur les coups d'envoi et de renvoi.
- Si le botteur tape depuis ses 40 m et que le ballon sorte en touche dans les 20 m adverse (40 – 20)

## LA PÉNALITÉ

---

Une pénalité sera accordée contre un joueur qui, délibérément, aura violé les règles du jeu, sous réserve de l'application de la règle de l'avantage.

D'une manière générale la marque de la pénalité se situe à l'endroit de la faute, sauf :

- Si la faute a été commise en touche
- Si la faute a été commise dans l'en-but
- La marque se situe alors dans le champ de jeu à 10 m, face à l'endroit de la faute.

La pénalité se joue de 3 façons :

- On peut taper une pénalité en coup de pied placé ou en coup de pied tombé pour transformer cette pénalité.
- On peut rechercher une touche ; si la touche est trouvée (directement ou indirectement), on joue un coup franc à 10 m dans le champ de jeu en face de la sortie du ballon.
- On peut jouer la pénalité à l'endroit de la marque pour soi.

Dans tous les cas, les adversaires doivent se trouver à 10 m et les partenaires derrière le botteur.

Dans le cas de pénalité différentielle ( à l'occasion de la mêlée pour tous les joueurs ) on ne peut pas tenter de transformer la pénalité.

# IL CONNAÎT LES GESTES ESSENTIELS DE L'ARBITRAGE

---

Les gestes sont indispensables pour assurer la COMMUNICATION entre les Arbitres, les Joueurs, les Dirigeants et les Spectateurs.

## CODE GESTUEL

Lorsqu'un Arbitre prend une décision, il doit, dans la mesure du possible, indiquer la nature de cette décision au moyen de gestes appropriés.

## REPRISE DU JEU

Quand l'Arbitre désire arrêter temporairement le jeu, il désigne, après avoir sifflé, le joueur fautif, indique la nature de la faute commise et signale comment le jeu doit reprendre.

# LES GESTES

## MÊLÉE



Avec les bras courbés, les paumes de la main se faisant face au niveau des épaules, les doigts joints et légèrement courbés, diriger le bout des doigts vers le sol d'un léger mouvement, puis indiquer l'équipe bénéficiant de la tête et de l'introduction.

## COUP DE PIED DE PÉNALITÉ



Faire face au camp non fautif, étendre le bras en avant, la main légèrement plus haute que l'épaule et la paume de la main à angle droit avec le sol.

## PÉNALITÉ DIFFÉRENTIELLE



Même geste que celui du coup de pied de pénalité, mais une fois le bras étendu, faire deux mouvements d'aller-retour dans le sens vertical.

## COUP DE RENVOI EN COUP DE PIED TOMBÉ



Désigner, avec le bras tendu, l'endroit où le coup de pied doit être effectué.

## ESSAI



Désigner, avec le bras tendu, l'endroit où l'essai est accordé. Envoyer un Juge de Touche se placer temporairement sur ce point pour servir de repère au joueur qui va tenter la transformation.

## ESSAI DE PÉNALITÉ

Désigner le milieu des poteaux et se placer temporairement sur ce point pour servir de repère au joueur qui va tenter la transformation.

## BRUTALITÉ SUR LE MARQUEUR D'ESSAI

Un coup de pied de pénalité est accordé pour une brutalité sur le marqueur d'essai. Envoyer un Juge de Touche se placer devant les poteaux de but, à dix mètres en avant de la ligne de but. Ce Juge de Touche se retirera ensuite derrière la ligne de but afin de pouvoir juger le coup de pied de transformation.

## BUT



Lever le bras tendu au-dessus de la tête, à la verticale.

## ESSAI REFUSÉ



Agiter les mains, les paumes dirigées vers le sol, en les croisant en avant du corps et au-dessous de la ceinture.

## POURSUITE DU JEU (JUEZ !)



Agiter les mains, les paumes dirigées vers le haut, à la hauteur et en avant de la poitrine.

## BALLON TOUCHÉ EN L'AIR



Lever une main au-dessus de la tête et taper le bout des doigts d'une main avec les doigts de l'autre main.

## LE DÉCOMPTE DES TENUS EST ANNULÉ



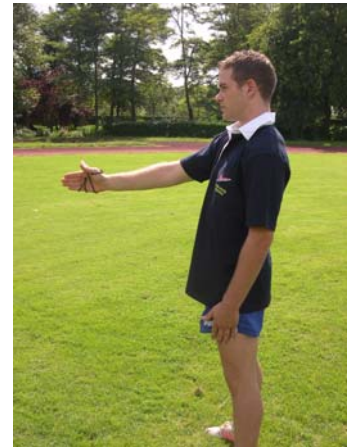
Lever le poing serré au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche (mouvement d'essuie-glace).

## EN AVANT



Avec les mains en avant du corps, au-dessous de la ceinture, légèrement de côté, les paumes se faisant face en avant et les doigts dirigés vers le sol, faire deux ou trois mouvements vers l'avant avec les mains.

## PASSE EN AVANT



Faire un mouvement vers l'avant, avec le bras tendu, indiquant la trajectoire du ballon.

## LE DEMI DE MÊLÉE NE REVIENT PAS DERRIÈRE SA MÊLÉE



Avec la main, faire un mouvement indiquant la direction que le demi de mêlée aurait dû prendre.

## LE JOUEUR PLAQUÉ FEINTE AU MOMENT DE JOUER LE BALLON



Mimer l'action du joueur fautif, en exagérant avec les mains le mouvement de feinte.

## LE JOUEUR PLAQUÉ NE JOUE PAS LE BALLON CORRECTEMENT



Si le ballon a été talonné entre les jambes du joueur, faire un geste vers l'arrière avec un bras entre les jambes.

Si le ballon a été talonné sur le côté, faire un geste sur le côté avec la main.

## LE JOUEUR PLAQUÉ NE SOULÈVE PAS NETTEMENT LE BALLON DU SOL



Faire un mouvement d'élévation avec la main.

## LE JOUEUR PLAQUÉ NE FAIT PAS FACE À LA LIGNE DE BUT ADVERSE



Reproduire la position du joueur fautif, puis se tourner face à la ligne de but adverse.

**LE JOUEUR PLAQUÉ FAIT UNE PASSE ALORS QU'IL AURAIT DÛ JOUER LE TENU**



Mimer le geste de jouer le tenu.

**LE JOUEUR PLAQUÉ FAIT UNE OBSTRUCTION SUR LE MARQUEUR DU TENU OU LE POUSSE AVEC LA TÊTE APRÈS AVOIR JOUÉ LE TENU**



Mimer son action.

**TENU VOLONTAIRE**



Faire un mouvement d'élévation avec la main.

## LE MARQUEUR DU TENU INTERVIENT SUR LE JOUEUR JOUANT LE TENU



Faire un mouvement rapide de la main vers l'arrière.

L'Arbitre peut aussi mimer l'action de tenir ou d'accrocher.

## LE PLAQUEUR TARDE À LACHER LE PLAQUÉ



Faire un mouvement vers le sol avec les mains en avant du corps et au-dessous de la ceinture.

## HORS-JEU SUR TENU



Indiquer à l'aide d'un mouvement du bras vers l'arrière que le joueur aurait dû se trouver en retrait.

## VOL DU BALLON AU JOUEUR PLAQUÉ



Mimer l'action d'arracher le ballon à l'adversaire.

## LE JOUEUR PLAQUÉ EST TRAÎNÉ APRÈS QUE LE PLAQUAGE AIT ÉTÉ EFFECTUÉ



Mimer l'action de traîner.

## CINQUIÈME TENU



Lever le bras verticalement au-dessus de la tête, avec les cinq doigts écartés.

## SIXIÈME TENU



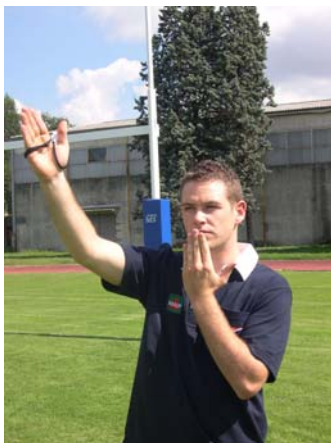
Lever le bras verticalement au-dessus de la tête, puis indiquer le camp qui entre en possession du ballon et mimer l'action de jouer le tenu.

## LE DÉCOMPTE DES PLAQUAGES EST ANNULÉ PUIS RECOMMENCE



Lever le poing au-dessus de la tête et l'agiter d'un côté à l'autre (mouvement d'essuie glace).

## DISCUSSION DES DÉCISIONS DE L'ARBITRE



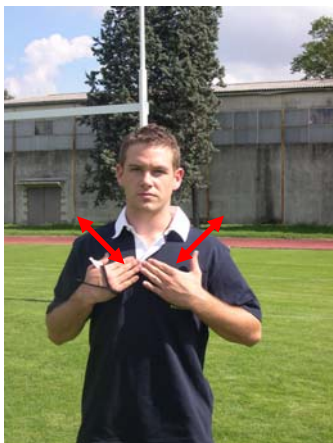
Mettre la main devant la bouche.

## HORS-JEU DANS LE COURS DU JEU



Désigner le joueur qui aurait dû se trouver en arrière.

## UN JOUEUR EN POSSESSION DU BALLON TOUCHE L'ARBITRE OU UN OFFICIEL



Désigner le joueur, puis se frapper la poitrine avec les deux mains.

## OBSTRUCTION



Mimer l'action du joueur fautif.

## CROC-EN-JAMBE



Étendre un pied en avant comme pour un croc-en-jambe.

## EXPULSION TEMPORAIRE D'UN JOUEUR



Élever verticalement les deux bras au-dessus de la tête, les doigts des deux mains écartés pour indiquer la durée de l'expulsion (dix minutes).

## JOUEUR ENVOYÉ SE FAIRE SOIGNER EN DEHORS DU CHAMP DE JEU PARCE QU'IL SAIGNE



Agiter la main plusieurs fois de gauche à droite et de droite à gauche devant la poitrine, paume de la main contre la poitrine.

# LES GESTES À UTILISER PAR LES JUGES DE TOUCHE

---

Un Juge de Touche ne peut pas arrêter le jeu pour une faute qu'il aurait vue, mais il peut la signaler à l'Arbitre si celui-ci ne l'a pas vue et a besoin d'en être informé.

## TOUCHE (INDIRECTE)



Drapeau levé au-dessus de la tête au point de sortie du ballon.

Lever le drapeau dès que la touche est effective et le maintenir levé un certain temps, tout en signifiant le côté du bénéficiaire.

Si le ballon a été contré ou joué, le signaler en frappant une main contre l'autre, bras levés.

## TOUCHE D'EN-BUT



Agiter le drapeau de haut en bas, puis diriger dans la direction des poteaux de but ou du milieu des vingt mètres, suivant la manière dont le jeu doit reprendre.

## BUT RÉUSSI



Lever le drapeau au-dessus de la tête.

## BUT NON RÉUSSI



Agiter le drapeau devant le corps et au-dessous de la ceinture. Si le ballon sort au-delà de la ligne de ballon mort, frapper le sol avec l'extrémité de la hampe du drapeau.

## COUP D'ENVOI

Juge de Touche côté banc des remplaçants : ligne des 10 mètres.

Juge de Touche côté opposé : ligne de but.

## ESSAI

Essai valable : courir le long de la ligne de touche d'en-but jusqu'à hauteur de la ligne de ballon mort, puis venir au point de marque lorsque l'Arbitre a accordé l'essai.

Essai non valable : s'arrêter avant de franchir le drapeau de touche d'en-but et reculer en marchant. S'arrêter lorsque l'Arbitre vient vous consulter.

Aucune certitude : se tenir droit, immobile, à la hauteur du drapeau de touche d'en-but.

## BRUTALITÉ DANS LE CHAMP DE JEU

Si un joueur est victime d'une brutalité commise dans le dos de l'Arbitre, rentrer immédiatement dans le champ de jeu, drapeau levé.

## MÊLÉE

Les deux Juges de Touche doivent se tenir à 5 mètres de la mêlée, tous les deux du côté de l'équipe qui n'introduit pas le ballon.

## **REMPACEMENT DE JOUEUR**

Les remplacements s'effectuent sous la surveillance du Juge de Touche côté banc.

Le remplaçant ne doit pas pénétrer dans le champ de jeu avant que le remplacé ne soit sorti.

Le Juge de Touche doit signaler à l'Arbitre les éventuelles infractions.

## **EXPULSION**

Le Juge de Touche est comptable du temps et fait rentrer le joueur au bout des 10 minutes en veillant à ce que cette rentrée ne perturbe pas le jeu.

## **EN AVANT**

Le Juge de Touche réalise discrètement le même geste que l'Arbitre du centre.

## **PASSE EN AVANT**

Drapeau de touche tenu verticalement contre la poitrine sans bouger.

## **ARRACHAGE**

Le Juge de Touche réalise discrètement le même geste que l'Arbitre du centre.

## **DÉPART HORS-JEU SUR COUP DE PIED DANS LE COURS DU JEU**

Suivre l'action bras le long du corps.

## **DÉPART NON HORS-JEU SUR COUP DE PIED DANS LE COURS DU JEU**

Suivre l'action le bras non porteur du drapeau tendu vers l'avant.

## **JOUEZ !**

Agiter les deux mains au niveau de la ceinture en croisant-décroisant.

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

---

#### A – Arbitre

- Avant : il se conforme au Cahier des Charges de l'arbitre
- Pendant : il fait appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs
- Après : il analyse sa prestation et corrige

#### B – Organisateur

- Avant : il consulte le Cahier des Charges de la compétition
- Pendant : il respecte le programme et anticipe
- Après : il établit le bilan et boucle le dossier

#### C – Reporter

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

#### D – Autres Tâches

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

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

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

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

### NIVEAU DÉPARTEMENTAL

Rôles	Compétences	Précisions – Attendus
<b>Arbitre en Binôme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Connaît et fait appliquer les règles du jeu pour effectif à 7 et 9 (catégories Minimes et Cadets)</li> <li>▪ Se répartit les tâches avec l'autre arbitre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fait respecter : le tenu, le hors-jeu, l'en-avant, l'esprit</li> <li>▪ Prends des décisions nettes</li> <li>▪ Ne se laisse pas influencer par l'entourage ni par les joueurs</li> <li>▪ Est aidé avant, pendant et après le match par les enseignants</li> </ul>
<b>Juge de Touche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Connaît son rôle et assiste les arbitres en binôme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Signale les sorties de ballon et les fautes d'esprit du jeu</li> </ul>
<b>Protocole de Certification</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arbitrer au moins 4 rencontres dans les journées de promotion ou arbitrer au moins 2 rencontres du championnat départemental, catégories Benjamins, Minimes, Cadets</li> <li>▪ Certification proposée par les enseignants d'EPS chargés de l'organisation des rencontres et/ou par le Cadre technique Fédéral</li> </ul>	

### NIVEAU RÉGIONAL

Rôles	Compétences	Précisions – Attendus
<b>Arbitre en Binôme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Connaît et fait appliquer toutes les règles dans toutes les catégories</li> <li>▪ Communique plus étroitement avec l'autre arbitre</li> <li>▪ Utilise la règle et l'esprit du règlement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Idem 1, plus</li> <li>▪ Fait respecter les règles de la mêlée</li> <li>▪ Applique la règle de l'avantage</li> <li>▪ Connaît les principaux gestes de l'arbitre</li> <li>▪ Est aidé avant, pendant et après le match par les enseignants ou les CT</li> </ul>
<b>Juge de Touche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Connaît son rôle et assiste les arbitres en binôme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Signale les sorties de ballon et les fautes d'esprit du jeu et donne des indications sur les en-avant, les passes en avant</li> <li>▪ Connaît la gestuelle principale</li> </ul>
<b>Protocole de Certification</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Arbitrer au moins 2 rencontres du championnat d'académie ( toutes catégories )</li> <li>▪ Certification proposée par les enseignants d'EPS chargés de l'organisation des rencontres et/ou par le Cadre technique Fédéral responsable de l'arbitrage en UNSS</li> </ul>	

## NIVEAU NATIONAL

Rôles	Compétences	Précisions – Attendus
<b>Arbitre en Binôme</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Connaît et fait appliquer toutes les règles dans toutes les catégories</li><li>▪ Connaît les particularités du jeu</li><li>▪ S'adapte à la rencontre</li><li>▪ Maîtrise parfaitement en étant sobre</li><li>▪ Collabore intelligemment avec l'autre arbitre et les juges de touche</li><li>▪ Se fixe des objectifs, se forme, s'auto évalue</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Idem niveau 1 et 2, plus</li><li>▪ Se fait respecter en toutes circonstances</li><li>▪ Connaît toute la gestuelle</li><li>▪ Gère le cas particulier</li><li>▪ Explique la faute si nécessaire</li><li>▪ Est acteur du jeu</li><li>▪ Est aidé avant, pendant et après le match par les enseignants ou les CT</li></ul>
<b>Juge de Touche</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Connaît son rôle et collabore avec les arbitres en binôme</li><li>▪ Est toujours en communication avec ces derniers</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Signale les sorties de ballon et les fautes d'esprit du jeu et donne des indications sur les en-avant, les passes en avant</li><li>▪ Connaît la gestuelle</li></ul>
<b>Protocole de Certification</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Arbitrer au moins 2 rencontres des phases finales du championnat d'académie et/ou arbitrer au moins 1 rencontre du championnat de France UNSS ( toutes catégories )</li><li>▪ Certification proposée par les responsables du suivi des jeunes officiels lors du championnat de France UNSS ( membres de la CMN, enseignants EPS, CT )</li></ul>	

## 5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

---

Pour chaque niveau de certification, le Jeune Arbitre Officiel peut vérifier ses connaissances en remplissant les questionnaires ci-dessous.

### QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU DÉPARTEMENTAL

		VRAI	FAUX
1	Lors du coup d'envoi de chaque mi-temps, le ballon doit être botté par un coup de pied placé.		
2	Le joueur peut marquer un essai en aplatissant sur la ligne de but.		
3	Le joueur peut marquer un essai en aplatissant sur la ligne d'en-but.		
4	Les lignes de Touche sont en touche.		
5	Sur un coup d'envoi au centre du terrain, le ballon sort indirectement en ballon mort. Le jeu reprend par un coup de pied de pénalité au centre du terrain.		
6	Le joueur de l'équipe A fait une passe en avant à son coéquipier. Le jeu reprend par une mêlée avec introduction pour l'équipe B.		
7	Lors d'un match de Minimes, sur un Tenu tous les joueurs de l'équipe défendante doivent se trouver à 5 m.		
8	Il y aura pénalité si un joueur adverse plaque le porteur du ballon au-dessus de la ligne des épaules.		
9	Si un joueur part devant le botteur lors d'un coup de pied à suivre, il devra s'arrêter à au moins 10 m du joueur qui réceptionne le ballon et attendre que celui ci parcoure ces 10 m pour pouvoir intervenir.		
10	Si un joueur conteste mes décisions je peux stopper le jeu pour l'avertir et je le pénalise. S'il continu je peux l'expulser.		

OCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU RÉGIONAL

		VRAI	FAUX
1	Le ballon roule dans l'en-but. Deux joueurs adverses aplatissent en même temps le ballon. L'essai est accordé.		
2	Un joueur est plaqué près de la ligne de touche. En se relevant pour jouer son Tenu il met le pied en touche. L'arbitre sifflera une mêlée.		
3	Après le 5 <sup>ème</sup> Tenu, le joueur tape un coup de pied indirect en touche. Le jeu reprend par un Tenu de transition.		
4	Pour jouer son Tenu, il faut être debout face à la ligne de ballon mort adverse et talonner son ballon uniquement vers l'arrière.		
5	Suite à un coup de pied de volée du joueur de l'équipe A, un joueur de l'équipe B réceptionne le ballon de volée dans son en-but. Le jeu continu.		
6	Le joueur A4 se fait plaquer 5 <sup>ème</sup> Tenu. Il se relève et fait un en-avant en effectuant son Tenu. Le jeu reprend par une mêlée.		
7	Le joueur A6 tape à suivre. Le ballon roule dans l'en-but et sort en ballon mort. Le jeu reprend par un coup de pied placé aux 20 m.		
8	Le joueur A6 tape à suivre. Le ballon roule dans l'en-but et est repris par le joueur B1 qui se fait plaquer dans son en-but. Le jeu reprend par un coup de pied placé aux 20 m.		
9	Sur un coup d'envoi au centre, le ballon sort indirectement en touche sur la ligne des 30 m. Il y a mêlée avec introduction pour l'équipe qui n'a pas tapé.		
10	Après avoir plaqué son adversaire, le joueur A8, en se relevant, s'appuie sur la tête du joueur. Il y a pénalité.		

QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU NATIONAL

		VRAI	FAUX
1	Un joueur qui tape indirectement en touche depuis ses 40 m, aura l'introduction en mêlée si le ballon sort au-delà de la ligne des 20 m adverses.		
2	Sur une réception d'un coup d'envoi, le joueur en possession du ballon heurte un de ses coéquipiers placés devant lui. Les défenseurs sont à 5 m du choc. Le jeu continue.		
3	Le joueur A2 en possession du ballon dans l'en-but adverse, est ceinturé par le joueur B5 qui lui tape sur le ballon. Celui ci roule en ballon mort. L'essai est accordé.		
4	Après le 5 <sup>ème</sup> Tenu, le joueur A3 fait une passe à son ailier qui manque le ballon ; le ballon rebondit sur le terrain et sort en touche. Mêlée pour l'équipe B.		
5	Après le 5 <sup>ème</sup> Tenu, le joueur A6 tape ; le ballon est repris par le joueur A2 qui déborde sur 30 m et est envoyé en touche par B1. Le jeu reprend par un Tenu de transition.		
6	Le joueur A1 donne un coup de pied pour dégager son camp. Le joueur B7 contre ce coup de pied, ramasse le ballon qui était en train de rouler sur le sol et va aplatir le ballon derrière la ligne de but. L'essai est valable.		
7	Sur un coup de pied de renvoi en drop goal depuis la ligne des 20 m, le ballon est envoyé indirectement en touche par l'équipe A. L'introduction en mêlée est pour l'équipe B.		
8	Le joueur A2, en récupérant le ballon dans son en-but, heurte l'arbitre accidentellement avant de sortir de l'en-but et tombe le ballon. Il y a renvoi en coup de pied tombé sous les poteaux.		
9	Le 1 <sup>er</sup> marqueur du Tenu, debout face au joueur qui joue le Tenu, talonne le ballon pour son 1/2 de Tenu. Le jeu continu.		
10	Dans la phase de plaquage, le plaqueur retourne le plaqué vers le sol. La tête de ce joueur arrive en 1 <sup>er</sup> sur le terrain mais il n'y a pas de blessure car le plaqueur retient son geste. Il y a pénalité.		

## RÉPONSES AUX QCM

	<b>Départemental</b>	<b>Régional</b>	<b>National</b>
<b>1</b>	VRAI	VRAI	VRAI
<b>2</b>	VRAI	FAUX	VRAI
<b>3</b>	FAUX	FAUX	FAUX
<b>4</b>	VRAI	VRAI	FAUX
<b>5</b>	FAUX	FAUX	VRAI
<b>6</b>	VRAI	VRAI	VRAI
<b>7</b>	FAUX	VRAI	FAUX
<b>8</b>	VRAI	FAUX	VRAI
<b>9</b>	VRAI	FAUX	FAUX
<b>10</b>	VRAI	VRAI	VRAI

## FICHE D'ÉVALUATION DU JEUNE ARBITRE UNSS RUGBY À XIII

	NOM	PRÉNOM	ÉTABLISSEMENT
ARBITRE			

### GRILLE D'OBSERVATION

Communication	Niveau 1 (0,5) Débutant	Niveau 2 (1) Départemental	Niveau 3 (2) Régional	Niveau 4 (4) National	
Oral	Ne parle pas	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée fort et clairement	
Coups de sifflet	Rares, non adaptés	Faible intensité Non entendus	Audibles par les joueurs	Clairs, nets, précis	
Gestuelle	Inexistante ou inadaptée	En connaît quelques uns	Fait les gestes importants	Précise et adaptée Stop, Qui, Quoi, Comment	
Communique avec l'autre arbitre et le juge de touche	Ne le prend pas en compte	Le regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu et arrêté	Communique pendant le déroulement du jeu	

Gestion du match	Niveau 1 (0,5) Débutant	Niveau 2 (1) Départemental	Niveau 3 (2) Régional	Niveau 4 (4) National	
Placement Déplacement	Loin de l'action Immobile Gêne les joueurs	Déplacements peu variés Tourne le dos à l'action	Utilise bien les différentes courses( avant, arrière, pas chassée )	Vigilant Ne gêne pas Connaît les différents placements sur les phases précises de jeu	
Présence et personnalité	Est absent, dépassé Subit le jeu	Ne fait pas de prévention Sanctionne sans s'expliquer	Fait de la prévention Peut expliquer ses décisions	Bonne présence sur le terrain A confiance en lui, de l'autorité	

Règles du jeu	Niveau 1 (0,5) Débutant	Niveau 2 (1) Départemental	Niveau 3 (2) Régional	Niveau 4 (4) National	
Connaissance	Ne connaît pas toutes les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles essentielles	Connaît toutes les règles	
Application	Ne les applique pas	Applique les règles sans discernement entre les différentes fautes	Fait la différence entre les fautes graves et les fautes de jeu	Applique les règles avec cohérence et la règle de l'avantage	
<b>Total / 32</b>					

Notation : 0,5 – 1 – 2 – 4 .

Moins de 8 : débutant ; Entre 8 et 16 : départemental ; Entre 16 et 25 : régional ; Plus de 25 : national

## 6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

---

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

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

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

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

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

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

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

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : [www.unss.org](http://www.unss.org).

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

---

### Livres :

- The Rugby League Coaching Manual – Phil LARDER (1988)
- Conditionning for Rugby League – John KEAR (1996)
- Skills Development for Rugby League – John KEAR (1996)
- Que Sais-je ? N°2264, (1986) – Le Jeu à XIII- R.THOMAS, L.BONNERY – Paris – PUF
- Rugby à XIII, France Australie- L. BONNERY – Imprimerie Cano et Franck (1986) – Limoux
- « Le Rugby à XIII, le plus français du Monde » - L. BONNERY – Imprimerie Cano et Franck (1996) – Limoux
- « Rugby à XIII, Technique et Entraînement » – L. BONNERY- Paris- Revue EPS- Novembre (1992)
- L'encyclopédie de Treize Magazine – A. PASSAMAR- Toulouse- Sud Ouest Presse Impression (1984)
- « Rugby Champagne » – H. GARCIA- Paris- La Table ronde (1960)
- « Le rugby, des hommes- Un club et sa légende » A. AMILA – Collection La mémoire Lézignanaise (2001)
- « The Forbidden Game » - Mike RYLANCE
- 50 ans de l'ASC – Lucien PELOFFI
- « Immortel PIPETTE » - Bernard Pratviel- Lettres du Sud (2004)

### Magazines :

- Rugby League Coaching Magazine . Trimestriel australien sur l'entraînement
- Rugby League World. Mensuel anglais sur l'actualité du rugby à XIII

### Sites internet :

- ☞ <http://www.rlcm.au> site australien de la Revue Rugby League Coaching Magazine
- ☞ <http://www.ffr13.com> site officiel de la Fédération Française
- ☞ <http://www.poleespoirs13.com> site du Pôle Espoirs de Carcassonne avec des références à l'entraînement
- ☞ <http://www.infostreize.com> site français , très bien pour ses résultats , ses classements
- ☞ <http://www.rleague.com> un des sites officiels australiens
- ☞ <http://www.totalrugbyleague.com> site anglais du Magazine Rugby League World
- ☞ <http://www.nrl.com> site officiel du championnat professionnel australien
- ☞ <http://www.superleague.co.uk> site officiel du championnat pro. Anglais
- ☞ <http://www.sportinglife.com/rugbyleague> un site d'info treiziste anglais
- ☞ <http://www.playtheball.com> un site international d'infos treiziste, avec une rubrique intéressante sur la préparation physique