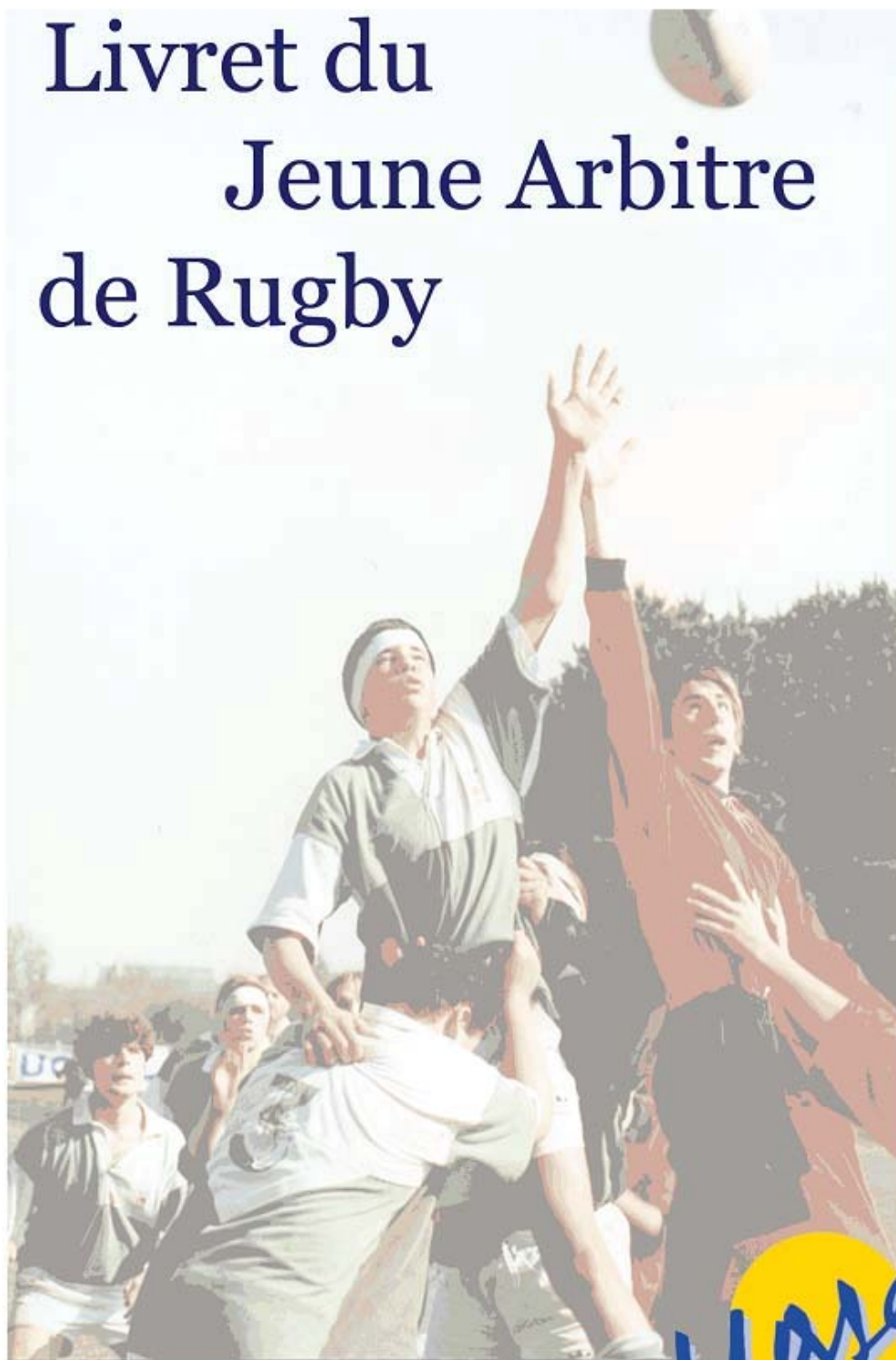


# Livret du Jeune Arbitre de Rugby



UGSEL

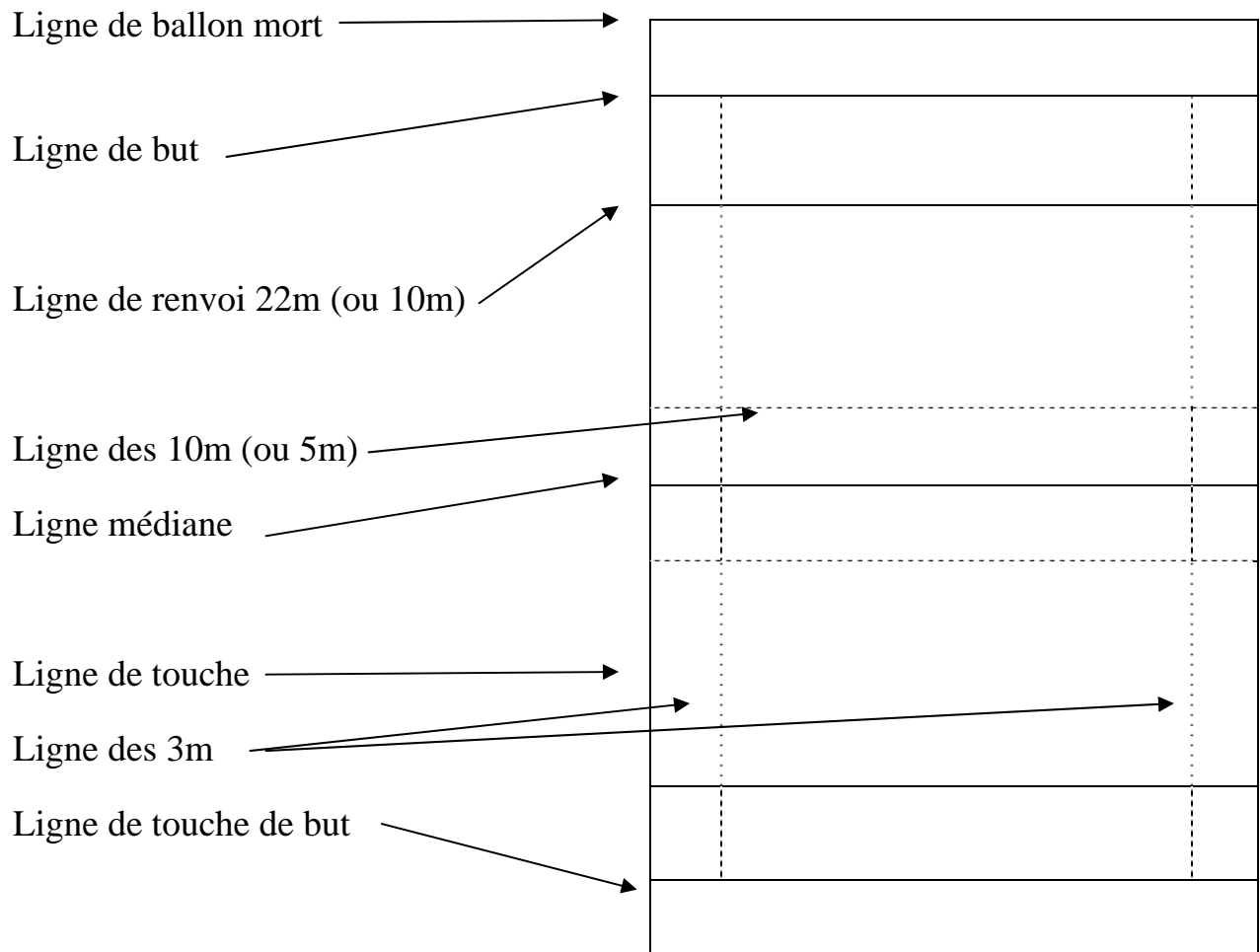
---

Livret conçu par l'UGSEL 44

Contenu du livret : Alain RIBAUTE, Professeur EPS

## Le terrain

- 56 mètres x 46 mètres pour Minimes/Cadets/ -Garçons et Lycée Filles à 7.
- Le terrain de rugby à 7 devra comporter les lignes suivantes



## Arbitrer à deux

Les deux arbitres doivent :

- **OBSERVER** pour évaluer les forces en présence
- **PREVENIR** pour permettre le moins d'arrêts 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
- **COMMUNIQUER** entre eux, avec les joueurs, le banc de touche, le public
- **ETRE BIEN PLACES** pour être crédibles

**La prévention est préférable à la sanction mais il ne faut pas les confondre.**

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.

Les deux arbitres font particulièrement attention :

- **A 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.
- **A 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 en l'absence des joueurs.

**Les arbitres sifflent :**

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

**Les arbitres 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 (CCP) ou franc (CPF)**

Un arbitre marque le point de faute. Le deuxième arbitre va se placer à 5m et vérifie qu'il n'y a pas d'adversaire dans l'espace ainsi déterminé.

### **Le placement des arbitres sur TOUCHE et sur MELEE**

L'arbitre dont la remise en jeu se fait dans sa partie de terrain s'occupe des participants à la touche ou à la mêlée ; le deuxième arbitre s'occupe des non participants en défense à 5 m.

## **PENDANT LE MATCH / DEROULEMENT DU MATCH....**

---

### **Règle 8 : Avantage**

La règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres règles. Elle a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu, en diminuant le nombre d'arrêtes de jeu pour fautes. Elle encourage les participants à jouer au sifflet malgré les fautes de leurs adversaires. Lorsqu'une faute est commise par l'une des équipes et qu'elle entraîne le gain d'un avantage par l'équipe adverse, l'arbitre ne doit pas siffler immédiatement cette faute.

---

### **Règle 10 : Jeu déloyal**

Le terme de jeu déloyal recouvre toute action effectuée sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux et les incorrections.

### **10.5 : Sanctions**

Exclusion temporaire de 4' en minimes et de 5' en cadets : **carton blanc** pour fautes techniques – fautes répétées ; **carton jaune** pour incorrections – jeu dangereux – manquement à la loyauté.

Exclusion définitive : **carton rouge** après un carton jaune ou même sans avertissement après un acte de jeu déloyal.

---

## **Règle 11 : Hors- jeu et en - jeu dans le jeu courant**

Dans le jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou devant un coéquipier qui a joué le ballon en dernier. Un joueur hors-jeu ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu.

Il peut être remis en jeu soit par une action d'un coéquipier, soit par une action d'un adversaire. Cependant, le joueur hors- jeu ne peut pas être remis en jeu s'il interfère avec le jeu ou s'il avance vers le ballon ou ne s'écarte pas de 10 mètres du point de chute du ballon.

---

## **Règle 12 : En-avant et passe en avant**

**En- Avant** : Il y a « en-avant » lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course ou lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main ou lorsque le ballon touche la main ou le bras et poursuit sa course, et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper. « Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort adverse.

**Exception : Charge ou « contre »** - Si un joueur contre le ballon lorsqu'un adversaire le botte ou immédiatement après le coup de pied, une telle charge ne constitue pas un en-avant même si le ballon poursuit sa course en avant.

**Passe en avant** : Il y a « passe en avant » lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant. « En avant » signifie vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

**Exception : Rebond en avant** – Il n'y a pas « passe en avant » si le ballon n'est pas lancé en avant mais frappe un joueur ou le sol et rebondit en avant.

## **PENDANT LE MATCH / SUR LE CHAMP DE JEU....**

---

### **Règle 13 : Coup d'envoi et coups de pied de renvoi**

Le **coup d'envoi** est donné au début du match et à la reprise du match après la mi-temps. Il y a deux sortes de **coups de pieds de renvoi** : a) le coup de pied de reprise de jeu qui est donné au centre de la ligne médiane ou arrière après obtention de points par une équipe. b) le coup de pied de renvoi aux 22 mètres qui est donné sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.

---

### **Règle 15 : Plaquage, porteur du ballon mis au sol**

Il y a **plaquage** lorsqu'un joueur porteur du ballon est simultanément tenu par un ou plusieurs adversaires, qu'il est mis au sol et/ou que le ballon touche le sol. Ce joueur est appelé le **plaqué**. Tout adversaire du joueur plaqué qui va au sol est appelé **plaqueur**.

---

### **Règle 16 : Mêlée spontanée (Ruck)**

Une Mêlée spontanée ou Ruck est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à une situation de jeu courant.

---

### **Règle 17 : Maul**

Il y a Maul lorsqu'un joueur porteur du ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Un maul implique au moins trois joueurs, tous sur leurs pieds : le porteur du ballon et un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs qui participent au maul doivent être sur leurs pieds et doivent avancer vers une ligne de but. Un maul met fin au jeu courant.

## **PENDANT LE MATCH / REPRISE DU JEU ....**

---

### **Règle 19 : Touche et alignement**

#### **Touche :**

Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur la ligne de touche ou au-delà.

Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.

#### **Alignement :**

Le but de l'alignement est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équité, après que le ballon est sorti en touche, à l'aide d'une remise en jeu entre deux rangées de joueurs.

Les joueurs participant à l'alignement sont le lanceur du ballon et son adversaire direct, les deux réceptionnaires - relayeurs et les deux joueurs qui se trouvent dans l'alignement.

---

### **Règle 20 : Mêlée ordonnée**

L'objectif de la mêlée est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équitablement, après une faute mineure ou un arrêt de jeu.

Une mêlée est formée par trois joueurs de chaque équipe liés entre eux sur une seule ligne, en contact avec leurs adversaires.

Les commandements de l'arbitre sont les suivants : « flexion », « placement », « stop », « jeu ».

---

### **Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc**

Les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs sont accordés à l'équipe non fautive à la suite des fautes de leurs adversaires.

---

### **Règle 22 : En-but**

L'en-but est la partie de terrain où les joueurs de l'une ou l'autre équipe peuvent faire un toucher à terre. Lorsque des joueurs de l'équipe attaquante sont les

premiers à faire un touché à terre dans l'en-but de l'équipe adverse, ils marquent un essai. Lorsque des joueurs de l'équipe qui défend sont les premiers à faire un touché à terre dans leur propre en-but, ils font un touché en-but.

### EVALUATION JEUNE ARBITRE RUGBY

NOM :

Prénom :

NOTE	0.5	1	2	4	Total
<b>COMMUNICATION</b>					
<b>ORAL</b>	Ne parle pas	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée et clairement	
<b>SIFFLET</b>	N'ose pas, ne siffle pas	Siffle doucement	Siffle fort	Adapte son coup de siffler à la faute	
<b>GESTES</b>	N'en fait pas	Fait quelques gestes de temps en temps	Fait les gestes importants	Fait tous les gestes	
<b>COMMUNIQUE AVEC L'AUTRE ARBITRE</b>	Ne le prend pas en compte	Le regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu est arrêté	Communique pendant le déroulement du jeu	
<b>GESTION DE MATCH</b>					
<b>PLACEMENTS DEPLACEMENTS</b>	Est statique	Se déplace peu	Court mais toujours à la même allure	Court en modulant son allure et anticipe pour tout voir	
<b>REGARD</b>	Ne regarde que le ballon	Regarde le ballon, les soutiens et les opposants proches	Commence à prendre en compte le ballon et l'ensemble des joueurs	Evalue en permanence le rapport d'opposition	
<b>PRESENCE ET CONDUITE DU JEU</b>	Est absent et subit le jeu	Ne fait pas de prévention et sanctionne sans expliquer	Fait de la prévention et explique ses décisions	Idem + autorité intelligente	
<b>REGLEMENT</b>					
<b>CONNAISSANCE</b>	Ne connaît pas les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales et quelques complémentaires	Connaît toutes les règles et leur influence sur le jeu	
<b>APPLICATION</b>	N'applique pas les règles fondamentales	Applique les règles sans discernement fautes graves et fautes de jeu	Fait la différence entre fautes graves et fautes de jeu	Applique les règles en cohérence avec le jeu + la règle de l'avantage	
<b>REMARQUES :</b>					



# REGLEMENT MOINS DE 15 ANS GARCONS A VII UGSEL

(Mise à jour octobre 2011)

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	Pratique à VII : 7 joueurs sur le terrain + 5 remplaçants	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu, les temps morts, la mi-temps et/ou sur blessure	
<b>TERRAIN</b>	56 mètres x 46 mètres	
<b>TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE</b>	60 minutes	
<b>TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE</b>	60 minutes	
<b>TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE</b>	2 x 8 minutes	
<b>ARBITRAGE</b>	2 jeunes – joueurs arbitres assistés par un éducateur	
<b>TEMPS DE PAUSE</b>	5 minutes entre deux mi-temps ; un temps mort de 1mn par équipe et par mi-temps	
<b>JEU DELOYAL</b>	Du remplacement temporaire de 4 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
<b>PLAQUAGE</b>	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué <b>au niveau de la ceinture</b> . Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
<b>REMISE EN JEU</b>	Où ?	Comment ?
<b>COUP D' ENVOI</b>	Au centre du terrain	Coup de pied tombé
<b>COUP DE RENVOI Après essai</b>	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Adversaire à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
<b>COUP DE RENVOI</b>	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
<b>EN AVANT</b> <b>Ou ballon injouable</b>	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne  La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée  Sanction : CP Franc.  Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit.  Lignes de hors jeu à 5 mètres.  4 temps : <b>1. Flexion</b> <b>2. Placement</b> <b>3. Stop</b> <b>4. Prêt</b> Le ½ de mêlée introduit sans délai.  Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se déplacer derrière sa mêlée, dans l'axe.
<b>PENALITE</b>	Rugby à XV catégories Cet D sauf tir au but non autorisé	
<b>COUP DE PIED FRANC</b>	Rugby à XV catégories Cet D	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur. <u>Conquête disputée</u> . Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 1.50 mètre de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 1.50 mètre en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, <u>avec respect des lignes de hors jeu</u> .  <b>Non - participants à 5 mètres.</b>
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe  Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres de sa ligne de but : à l'endroit de la sortie	
<b>DROP</b>	NON	
<b>TRANSFORMATION</b>	En face des poteaux.	A la fin du temps réglementaire par des joueurs différents, en coups de pieds tombés.
<b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIES C ET D SONT APPLICABLES</b>		

# REGLEMENT MOINS DE 17 ANS GARCONS & LYCEE FILLES A VII UGSEL

(Mise à jour octobre 2011)

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	Pratique à VII : 7 joueurs sur le terrain + 5 remplaçants	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu, les temps morts, la mi-temps et/ou sur blessure	
<b>TERRAIN</b>	56 mètres x 46 mètres	
<b>TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE</b>	60 minutes	
<b>TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE</b>	60 minutes	
<b>TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE</b>	Garçons : 2 x 10 minutes ; Filles : 2 x 8minutes	
<b>ARBITRAGE</b>	2 jeunes – joueurs arbitres assistés par un éducateur	
<b>TEMPS DE PAUSE</b>	5 minutes entre deux mi temps; un temps mort de 1mn par équipe et par mi-temps	
<b>JEU DELOYAL</b>	Du remplacement temporaire de 5 mn pour les garçons et de 4 mn pour les filles à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
<b>PLAQUAGE</b>	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué <b>au dessous du bas du sternum</b> . Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
<b>REMISE EN JEU</b>	Où ?	Comment ?
<b>COUP D' ENVOI</b>	Au centre du terrain	Coup de pied tombé
<b>COUP DE RENVOI Après essai</b>	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Adversaire à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
<b>COUP DE RENVOI</b>	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
<b>EN AVANT</b> <b>Ou ballon injouable</b>	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne  La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée  Sanction : CP Franc.  Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit.  Lignes de hors jeu à 5 mètres.  4 temps :  <b>5. Flexion</b> <b>6. Placement</b> <b>7. Stop</b> <b>8. Prêt</b> Le ½ de mêlée introduit sans délai.  Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se déplacer derrière sa mêlée, dans l'axe.
<b>PENALITE</b>	Rugby à XV catégories Cet D sauf tir au but non autorisé	
<b>COUP DE PIED FRANC</b>	Rugby à XV catégories Cet D	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur. <b>Conquête disputée</b> . Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 1.50 mètre de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 1.50 mètre en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, <b>avec respect des lignes de hors jeu</b> .  <b>Non - participants à 5 mètres.</b>
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe  Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres de sa ligne de but : à l'endroit de la sortie	
<b>DROP</b>	NON	
<b>TRANSFORMATION</b>	En face des poteaux.	A la fin du temps réglementaire par des joueurs différents, en coups de pieds tombés.
<b>HORMIS CES MODIFICATIONS LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIES C ET D SONT APPLICABLES.</b>		

## QUELQUES GESTES CONVENTIONNELS

L'utilisation des signaux par l'arbitre est recommandée pour l'aider à communiquer avec les joueurs et informer les spectateurs.



### 1- COUP DE PIED DE PENALITE (CCP)

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



### 2- COUP DE PIED FRANC (CPF)

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras replié en angle droit vers l'équipe non fautive



### 3- ESSAI et ESSAI DE PENALITE

Dos de l'arbitre face à la ligne de ballon mort, il est placé derrière la ligne de but, épaules parallèles à cette ligne. Bras levé à la verticale



### 4- AVANTAGE

Le bras tendu, main à hauteur de la taille vers l'équipe non-fautive.



### 5- MELEE ORDONNEE

Les épaules parallèles aux lignes de touche. Bras à l'horizontale vers l'équipe qui introduira le ballon.



### 6- PASSE EN AVANT

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



### 7- EN AVANT

Les mains à hauteur de la tête. Les doigts d'une main tapant la paume de l'autre main.



### 8- NE PAS LIBERER LE BALLON IMMEDIATEMENT

Les 2 mains sont fermées sur la poitrine comme si l'arbitre tenait le ballon

**UGSEL Nationale**

277 rue St Jacques  
75240 PARIS CEDEX 05

Tél : 01-44-41-48-50

Fax : 01-43-29-96-88