

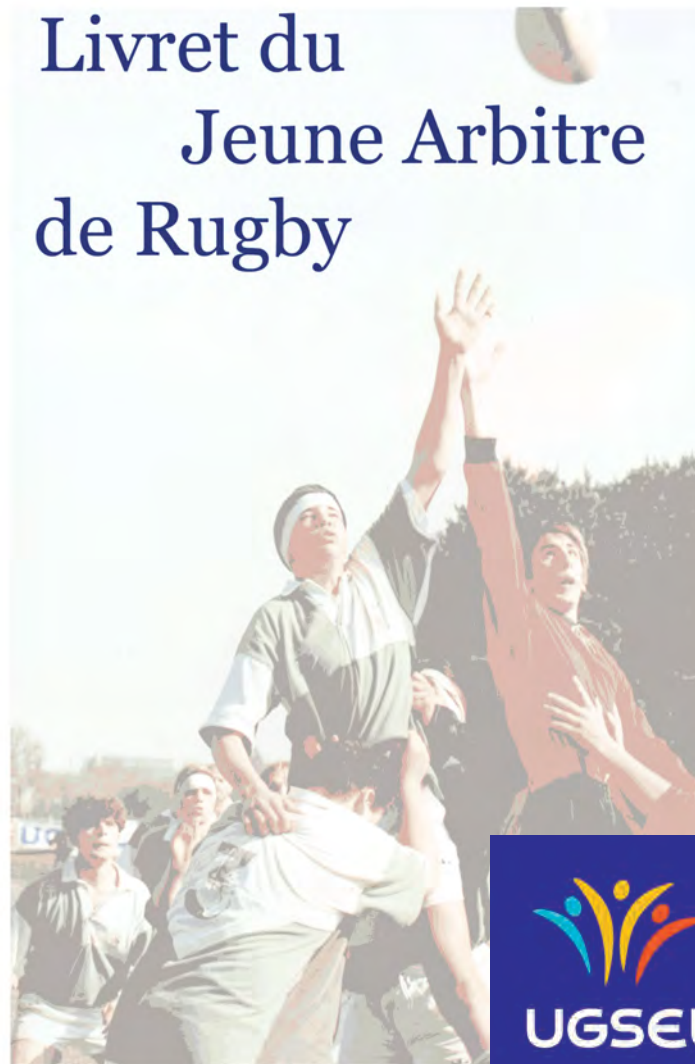


Fédération *Sportive Éducative*
de l'Enseignement catholique

ÉDUCUER... TOUT UN SPORT !

UGSEL - Fédération Sportive Éducative de l'Enseignement
catholique
277 rue Saint Jacques 75240 PARIS cedex 05
Tél.: 01.44.41.48.50 - m-guillot@ugsel.org - www.ugsel.org

Livret du Jeune Arbitre de Rugby



Règlement particulier pour les Minimes en UGSEL (« moins de 15 ans »)

Objectif prioritaire : « Créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases du jeu ».		
Nombre	Pratique à 12 joueurs (+ 4 remplaçants)	
Remplacements	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure.	
Terrain	56 mètres x 90 mètres Un terrain normal amputé d'une bande de 5 mètres de tous côtés. Les lignes de touche sont les lignes de 5 m du terrain habituel (5 m de la touche et 5 m de la ligne de but).	
Durée match simple – pauses	2 x 20 minutes 1 temps mort de 1 minute par équipe, par mi-temps.	
Durée tournoi triangulaire	2 x 15 minutes	
Arbitrage	2 jeunes joueurs-arbitres, assistés par leur éducateur, sur le bord du terrain.	
Remises en jeu Fautes	Où ?	Comment ?
Coup d'envoi début de partie	Au centre du terrain	Règles du XV Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
Coup d'envoi après essai	Au centre du terrain	
Coup de renvoi	Ligne 22 mètres 5 mètres de la ligne de but	Règles du XV Coup de pied tombé
Mêlée ordonnée	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne) A 5 mètres de la ligne de but en face de la faute (5 m de toute ligne)	Mêlée à 5 ou 6 joueurs au choix de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu : - « SIMULEE » : pas de poussée mais talonnage autorisé. Gain de la balle à l'introduction. Le n° 9 opposant reste derrière la ligne de remise en jeu.
Coups de pieds (francs ou pénalités)	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	Règles du rugby à XV (pas de tirs au but après pénalités)
Touche	A 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon	- Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend sur 10 mètres maximum, - le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 « pas » du lanceur - 7 participants maximum et 4 minimum (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 5) - les non-participants sont à 5 mètres de la ligne de remise en jeu - les « permutations » sont autorisées - « l'aide au saut » n'est pas autorisée
Transformations	Face aux poteaux	Tout de suite après essai, par des buteurs différents.

Hormis ces modifications, les règles du rugby à XV sont applicables.

QUELQUES GESTES CONVENTIONNELS

L'utilisation des signaux par l'arbitre est recommandé 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

AVANT LE MATCH

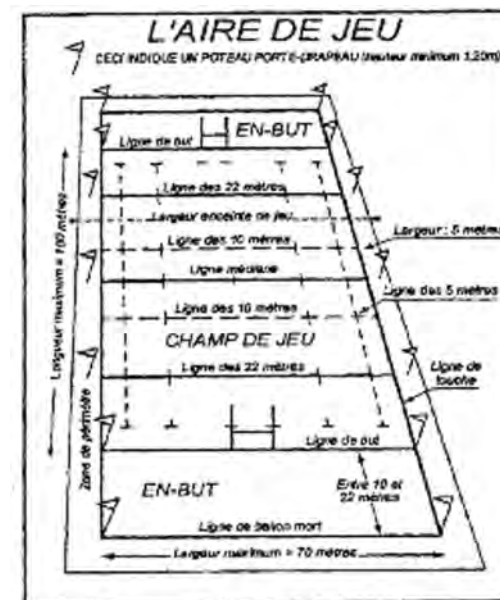
Règle 1 : Le Terrain

Le **terrain** est la surface totale représentée sur le plan.

Il comprend :

- le **Champ de Jeu** : zone (représentée sur le plan) située entre les lignes de but et les lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du champ de jeu,
- l'**Aire de Jeu** : partie de terrain composée du champ de jeu et des en-buts (représentés sur le plan). Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort, ne font pas partie de l'aire de jeu,
- l'**Enceinte de Jeu** : partie de terrain composée de l'aire de jeu et d'une surface autour qui ne doit pas, dans la mesure du possible, avoir moins de 5 mètres de largeur. Cette surface porte le nom de zone de périmètre,
- l'**en-but** : zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but. Il comprend la ligne de but, mais pas la ligne de ballon mort, ni les lignes de touche de but,
- la « **zone des 22 mètres** » ou « **zone des 22** » : zone située entre la ligne de but et la ligne des 22 mètres, et entre les deux lignes de touche. Elle comprend la ligne des 22 mètres, mais pas la ligne de but.

Le **Plan**, ainsi que toutes les mentions et chiffres qui y figurent font partie des Règles.



PENDANT LE MATCH / DEROULEMENT DU MATCH

Règle 7 : Manière de jouer

Un match commence par un coup d'envoi.

Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu, peut se saisir du ballon et courir en le portant. Il peut le lancer ou le botter ; le donner à un autre joueur. Un joueur peut plaquer, pousser ou épauler un adversaire porteur du ballon. Un joueur peut tomber sur le ballon. Un joueur peut prendre part à une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée, un « maul » ou un alignement.

Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but.

Toute action d'un joueur doit être faite dans le respect des Règles du Jeu.

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'arrêts 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 5' : **carton blanc** pour fautes techniques - fautes répétées ; **carton jaune** pour incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté.

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

La ligne médiane d'une mêlée ne doit pas être située à moins de 5 mètres de la ligne de but. Une mêlée ne peut avoir lieu à moins de 5 mètres d'une ligne de touche.

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

Le joueur de l'une ou l'autre équipe qui introduit le ballon est le demi de mêlée.

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

Les joueurs situés de chaque côté du talonneur sont les piliers. Les piliers extérieurs (gauche) sont les piliers « tête libre ». Les piliers intérieurs (droit) sont les piliers « tête prise ».

Les deux joueurs du second rang qui poussent sur les piliers et le talonneur sont les secondes lignes appelés en anglais « locks ».

Les joueurs extérieurs qui se lient en deuxième rang ou en troisième rang sont les troisièmes lignes ailes appelés en anglais « flankers ».

Le joueur du troisième rang qui pousse généralement sur les deux secondes lignes est le n°8, troisième ligne centre. Il peut aussi pousser entre un seconde ligne et un troisième ligne « flanker ».

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 de fautes de leurs adversaires.

PENDANT LE MATCH / EN-BUT

Règle 22 : En-but

L'en-but est la partie de terrain définie à la règle 1 où les joueurs de l'une ou l'autre équipe peuvent faire un touché 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.

Un joueur défendant qui a un pied sur la ligne de but ou dans l'en-but et qui reçoit le ballon est considéré comme étant en-but.

Si un joueur met un pied sur le champ de jeu et l'autre en touche et qu'il contrôle le ballon, ce joueur est en touche.

Si le ballon franchit la ligne de touche ou la ligne de touche de but, puis est capté par un joueur ayant les deux pieds dans l'aire de jeu, le ballon n'est pas en touche ou en touche de but. Ce joueur peut propulser le ballon dans l'aire de jeu. Si un joueur saute et capte le ballon, ses deux pieds doivent reprendre contact avec le sol dans l'aire de jeu ; sinon le ballon est en touche ou en touche de but.

Un joueur en touche peut botter ou dévier le ballon mais il ne peut pas le garder en main, et à la condition que celui-ci n'est pas franchi le plan de la ligne de touche. Le plan de la ligne de touche est l'espace vertical immédiatement situé au-dessus 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.

Joueurs de l'alignement : Les joueurs qui constituent l'alignement sont les joueurs qui forment deux rangées parallèles distinctes perpendiculaires à la ligne de touche.

Réceptionnaire ou relayeur : Le réceptionnaire ou relayeur est le joueur en position de recevoir le ballon quand les joueurs de l'alignement le passent ou le dévient en arrière de celui-ci. N'importe quel joueur peut être réceptionnaire ou relayeur, mais chaque équipe ne peut en avoir qu'un lors d'un alignement.

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

Tous les autres joueurs : qui ne participent pas à l'alignement doivent se placer au moins à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou sur ou en arrière de leur ligne de but si celle-ci est plus proche, et ce, jusqu'à ce que l'alignement soit terminé.

Ligne des 15 mètres : La ligne des 15 mètres est située à 15 mètres dans le champ de jeu parallèlement à la ligne de touche.

Mêlée après alignement : Toute mêlée ordonnée accordée à la suite d'une faute ou d'un arrêt de jeu lors d'un alignement doit être formée sur la ligne des 15 mètres face à la ligne de remise en jeu.

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 dans le champ de jeu quand huit joueurs de chaque équipe liés entre eux sur trois lignes entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des premières lignes soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs de première ligne puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

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

En début de partie, tous les joueurs sont en jeu. Pendant le déroulement du match, les joueurs peuvent se trouver en position de hors-jeu. Dans ce cas, ils sont passibles de pénalité, à moins qu'ils ne soient remis en jeu.

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.

Dans le jeu courant, un joueur 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 en arrière du centre de cette ligne après obtention de points par un équipe.
- b) Le coup de pied de renvoi aux 22 mètres qui est donné sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.

Coup de pied de renvoi aux 22 mètres

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres permet de reprendre le jeu lorsqu'un joueur attaquant a mis ou porté le ballon dans l'en-but adverse, sans faute, et qu'un joueur défendant y a rendu le ballon mort ou que le ballon est sorti en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres est un coup de pied tombé botté par l'équipe qui défend. Le coup de pied de renvoi peut être botté de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.

Règle 14 : Ballon au sol, pas de plaquage

Ce cas se présente lorsque le ballon est disponible au sol et qu'un joueur va au sol pour le ramasser, sauf immédiatement après une mêlée ordonnée ou une mêlée spontanée.

Ce cas se présente également lorsqu'un joueur est au sol, en possession du ballon, et n'a pas été plaqué.

Le Rugby est un jeu qui se joue debout (sur ses pieds). Un joueur ne doit pas rendre le ballon injouable en tombant (« injouable » signifie que le ballon n'est pas immédiatement disponible pour l'une des équipes afin que le jeu puisse se poursuivre).

Un joueur qui rend le ballon injouable ou qui fait obstruction à l'équipe adverse en tombant, ne respecte pas le but et l'esprit du jeu et doit être sanctionné.

Un joueur qui n'est pas plaqué mais qui va au sol pendant qu'il est porteur du ballon ou qui va au sol et ramasse le ballon, doit agir immédiatement.

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.

Ratissage ou Rucking : Des joueurs font du rucking quand, dans une mêlée spontanée, ils utilisent leurs pieds pour tenter d'obtenir le gain ou de garder la possession du ballon, sans se rendre coupable de jeu déloyal.

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 des 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 « botté directement en touche » s'il n'a pas rebondi dans l'aire de jeu ou touché un joueur ou l'arbitre.

« Les 22 mètres » ou « les 22 » est la surface délimitée par les deux lignes de touche et la ligne de but qui n'en font pas partie, ainsi que par la ligne des 22 mètres, qui elle en fait partie.

La « ligne de remise en jeu » est une ligne imaginaire du champ de jeu perpendiculaire à la ligne de touche et passant par le point où le ballon doit être lancé.

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.

L'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou franchi la ligne de touche est l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Le ballon est en touche si un joueur réceptionne le ballon et que ce joueur met un pied sur la ligne de touche ou sur le sol au-delà de cette ligne.