



**JE SUIS**  
**JEUNE OFFICIEL**  
**EN**  
**RUGBY A XIII**

**Version 2016/2020**

# PREAMBULE

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 A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

# 1 LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

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 en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».***

- A cet effet, 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 important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

## **2 LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**

### **Règles du jeu**

- **à 7 (Benjamins – Minimes et Cadettes)**
- **à 9 (Cadets et Juniors)**

### **La gestuelle**

# GENERALITES

## Nombre de joueurs :

*Une équipe pourra utiliser :*

	Benjamins	Cadets
	Minimes	Juniors
	Cadettes	
* Sur le terrain	7	9
* Sur une rencontre	11	13
* Sur le tournoi	14	16
* minimum de joueurs sur le terrain (hors carton)	5	7

## Remplacement en cours de Match :

Ils sont illimités en fonction du nombre de joueurs inscrit sur la feuille de match (4 remplaçants autorisés sur la feuille de match).

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 remplacement ne peut pas se faire lors d'une mêlée.

## Le Score :

- \* Essai 4 points
- \* But 2 points (Transformation d'essai ou but Pénalité)
- \* Drop-Goal 1 point

## Les Règles de l'Exclusion :

**AVERTISSEMENT : Un avertissement oral pourra être donné avant toute exclusion**

**EXCLUSION TEMPORAIRE** (Carton Jaune): Jeu dangereux, anti-jeu, énervement :

- Exclusion sans remplacement de 5' pour les Benjamins, Benjamines, Minimes et Cadettes.
- Exclusion sans remplacement de 10' pour les Cadets et les juniors.

**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 DEFINITIVE** (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.

# REGLES DU JEU

## *Cadets et Juniors:*

Règles en vigueur au sein de la F.F.R. 13 à l'exception de :

Terrain	Le terrain est réduit en largeur, il ne fait que 50m de large.
Coup d'envoi et de renvoi	En cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction pour l'équipe non responsable, à 10m de la touche, dans l'axe de la sortie du ballon.
Mêlée	Elle se fera avec 3 joueurs maximum. 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. Hormis le demi de mêlée, les autres joueurs devront se tenir à 5 m de la mêlée.
Tenu	La ligne de hors-jeu est située à 5 m
Pénalité	3 possibilités de jouer la pénalité (à la main, en 2 temps avec coup de pied en touche et tap pénalty et transformation entre les poteaux). Les défenseurs seront situés à 5 m
40 / 20	Cette règle ne s'applique pas.

## *Minimes et Cadettes :*

Règles en vigueur au sein de la F.F.R. 13 à l'exception de :

Terrain	60 m / 40 m	
Coup d'envoi	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 10 m. La défense est placée à 10 m.	Si le ballon sort indirectement en touche, mêlée pour l'équipe qui réceptionnait. Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi à la main à 10 m de la ligne de but (au milieu) pour l'équipe qui réceptionnait.
Coup de renvoi	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 en situation de défense dans son en but. (ballon aplati, ballon sorti de la surface de jeu...)	Renvoi en coup de pied tombé (drop) sur la ligne de but : coup de pied devant faire 10 m. Si le ballon sort directement en touche, pénalité à 5m de la ligne d'en-but (au milieu)
	Faute de l'équipe attaquante	Renvoi à la main pour l'équipe qui défendait à 10 m de la ligne de but (au milieu). Les défenseurs à 5 m.
Tenu	La ligne de hors-jeu est à 5 m.	
Mêlée	Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute mais à 10 m minimum de la touche et de la ligne de but.	
Pénalité	Le ballon devra être posé au sol, joué au pied pour soi. Les défenseurs seront à 5 m.	

## Benjamins – Benjamines

LICENCIÉ(E)S AUTORISÉ(E)S	Benjamins Benjamines	
	<b>BENJAMINS</b>	<b>BENJAMINES</b>
COMPOSITION DES ÉQUIPES	B1, B2, B3	B1, B2, B3
NOMBRE DE JOUEURS (EUSES) MINIMUM SUR LE TERRAIN	5	
NOMBRE DE JOUEURS (EUSES) SUR LA FEUILLE DE MATCH	11	
NOMBRE DE JOUEURS (EUSES) POUR UN TOURNOI	14	
TYPE DE JEU	à 7	
RÉGLEMENT	UNSS à 7, en annexe	
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Niveau départemental minimum ou formation en cours Il ou elle peut être d'une autre association sportive du Département Il ou elle ne peut pas être joueur lors de la compétition En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au Championnat Académique.	
BALLONS	Taille 4	Taille 4
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 10'	
SI 2 MATCHS DANS LA MÊME JOURNÉE	4 x 7'	
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	45'	
MIXITÉ	Pas de mixité	
TAILLE DES TERRAINS	45m de long 30m de large sans les en but	



## Les règlements Benjamins filles et garçons

COUP D'ENVOI	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 5m. La défense est placée à 5m.	Si le ballon sort indirectement en touche, touche pour l'équipe en défense à 5m de la ligne,  Si le ballon sort indirectement en ballon mort, renvoi à la main à 5m de la ligne de but (au milieu).
COUP DE RENVOI	Après un essai.  Faute de l'équipe en défense dans la zone en but.  Faute de l'équipe attaquante dans la zone en but.	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai. Les défenseurs devront être à 5m.  Renvoi en coup de pied tombé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 5m. Si le ballon sort directement en touche, pénalité pour l'équipe non fautive à 5m de l'en-but (au milieu du terrain). Si le ballon sort indirectement en touche, remise en jeu pour l'équipe en défense à l'endroit de sortie du ballon à 5m de la ligne.  Renvoi à la main pour l'équipe en défense à 5m de la ligne de but (au milieu du terrain). Les défenseurs à 5m.
TENU	La ligne de hors-jeu est à 5m.	
MÊLÉE	Pas de mêlée. Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute mais à 5m minimum de la touche et de la ligne de but.	Pas de mêlée. Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de faute mais à 5m minimum de la touche et de la ligne de but.
PÉNALITÉ	Les défenseurs seront à 5m La pénalité se joue : à la main (aux pieds de l'arbitre).	
CARTON	<p><u>Un avertissement oral</u> pourra être donné avant toute exclusion.</p> <p>Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe.</p> <p>Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.</p> <p><u>Carton rouge</u> (brutalité, incorrection, récidive après exclusion temporaire): expulsion définitive sur le match en cours et le match suivant au minimum. La commission de discipline pourra se réunir pour alourdir la sanction en cas de fait grave.</p> <p><u>Carton jaune</u> (jeu dangereux, anti-jeu, énervement) : 5 minutes d'expulsion</p> <p><b>ATTENTION</b> : Si un joueur est exclu 3 fois temporairement (lors de matchs différents), il ne sera pas autorisé à rejouer dans le match suivant</p>	

**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.**

# DEFINITIONS

## ➤ **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 d'en-but sont en 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 possessions de balle que l'équipe peut avoir si elle utilise ses 5 tenus afin de pouvoir marquer un essai.

## ➤ **Le tenu**

C'est le geste technique qui permet de poursuivre la chaîne tactique. Une équipe possède 5 tenus successifs soit 6 chances consécutives (En effet il est possible de tenter sa chance une 6ème fois après le 5<sup>ème</sup> tenu pour marquer. Si l'équipe est stoppée à ce moment-là, le ballon sera rendu à l'équipe adverse par un tenu de transition à l'endroit du placage).

Le tenu est effectué par le porteur du ballon qui a été plaqué. Ce dernier doit se positionner face à l'en-but adverse à l'endroit où il a été plaqué et talonner le ballon vers l'arrière avec le dessous du pied afin de le faire passer derrière ses appuis et le transmettre à un partenaire positionné derrière lui.

## ➤ **L'en-avant ou une faute de main**

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 son en-but.

## ➤ **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**

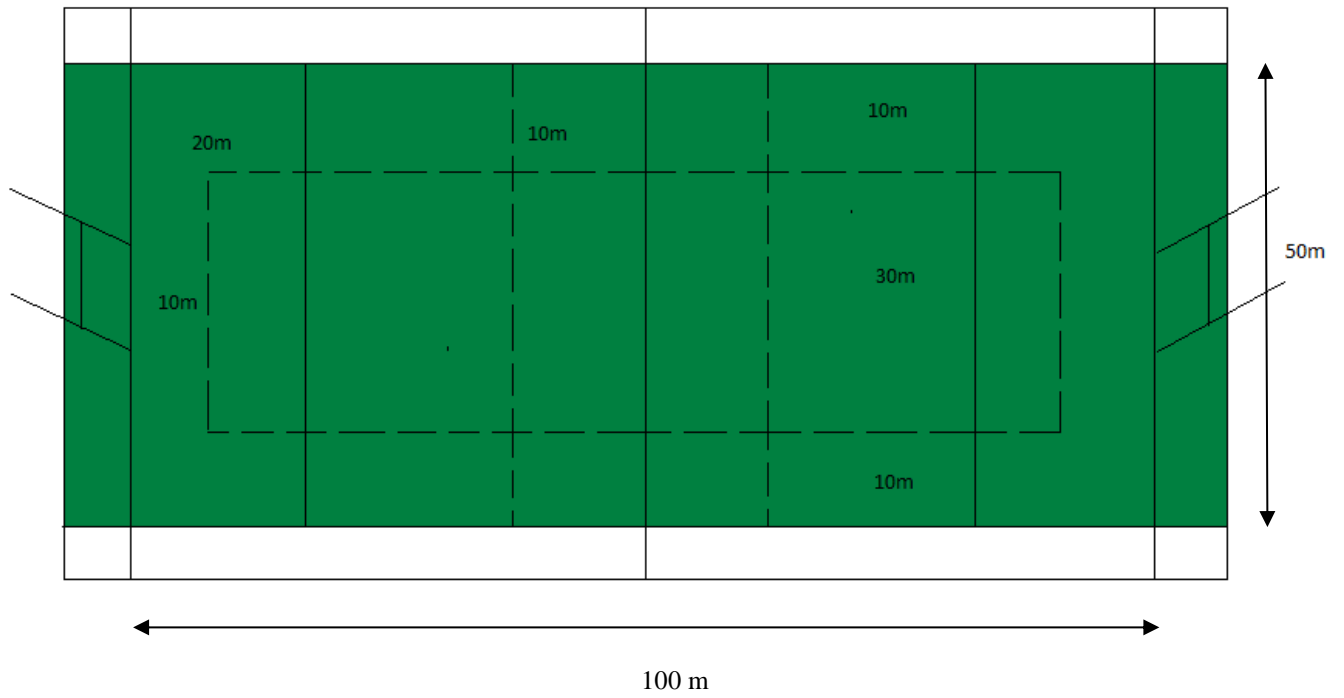
Signifie que le ballon ne peut momentanément être joué. Ceci se produit quand le ballon sort des limites de la surface du terrain

## ➤ **Hors-jeu**

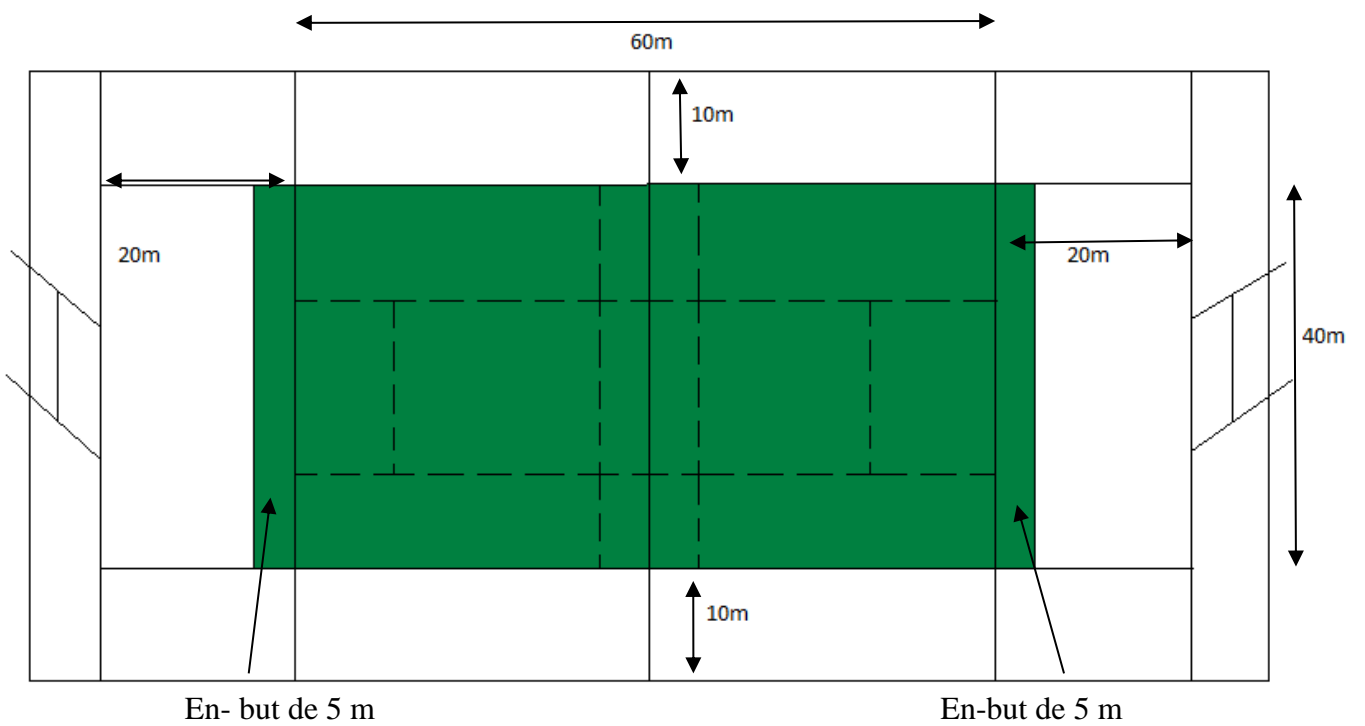
Un joueur est hors-jeu, dans le cours du jeu, quand il touche le ballon après que celui-ci ait été touché, porté ou botté par un de ses coéquipiers placés derrière lui. Un joueur en position de hors-jeu, dans le cours du jeu, ne peut ni prendre part au jeu, ni de tenter d'avoir une quelconque influence sur son déroulement. Un joueur est aussi signalé hors-jeu lorsqu'il n'est pas à la distance réglementaire en défense. Cette distance est de 5 m dans la pratique UNSS.

# LE TERRAIN

Le terrain des cadets et juniors :



Le terrain des Minimes et Cadettes :



# LES JOUEURS

La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune 7 joueurs au maximum sur le terrain (Benjamins, Minimes et Cadettes), et 9 joueurs (Cadets et juniors) au maximum sur le terrain.

- L'on prévoit que chaque équipe peut désigner un maximum de quatre remplaçants avant le début de la rencontre.
- Les changements au cours de la partie peuvent être réalisés de manière illimitée. Un changement ne peut pas être effectué sur mêlée.
- Pour être facilement identifiables, les remplaçants doivent posséder des chasubles.

# LA PASSE

Toutes transmissions de balles à la main entre coéquipiers doivent 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 réceptionneur doit obligatoirement se trouver derrière le botteur, au moment de la frappe.

# LE PLACAGE

- 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 placage 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 (Cadets et Juniors).  
Depuis la ligne des 20 m en coup de pied placé, quand l'équipe attaquante est responsable du coup de renvoi (ex : faute dans l'en-but adverse).  
Depuis la ligne de but en coup de pied tombé, quand l'équipe en défense est responsable du coup de renvoi (ex: faute dans son en-but).
- 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 (Cadets et juniors).  
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.

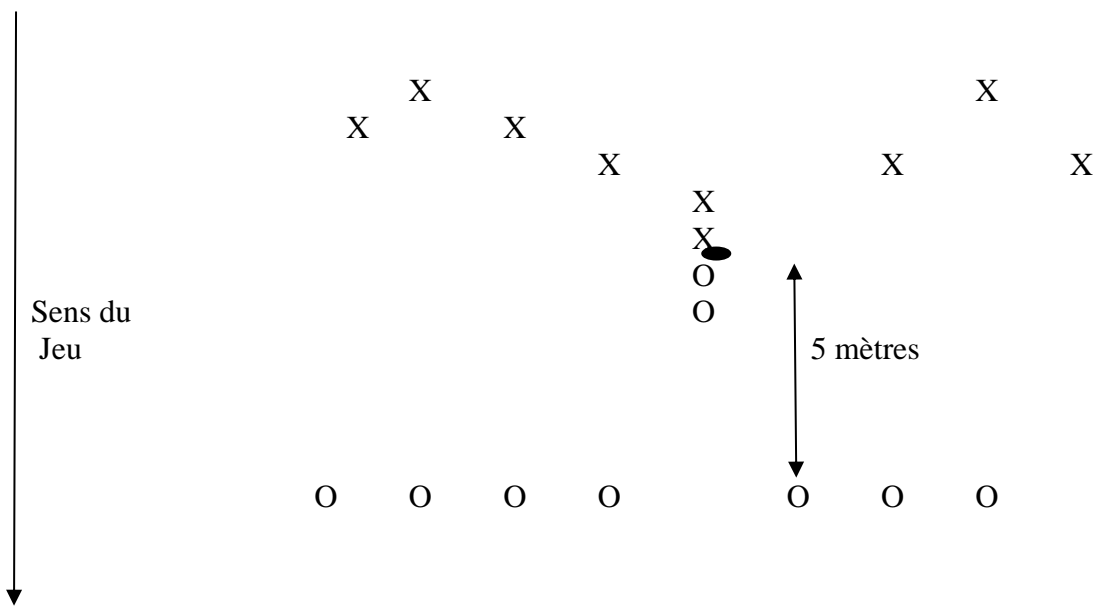
# LE TENU

- Une équipe en possession du ballon pourra jouer cinq tenu 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, il doit être sur ses appuis (Pieds), aucune autre partie de son corps ne doit être en contact avec le sol.
- Le joueur plaqué doit faire face à la ligne de but adverse et doit talonner le ballon vers l'arrière en utilisant le dessous du pied.
- Le tenu est réalisé lorsque le ballon est passé derrière le talon du joueur plaqué.
- Jusqu'à 2 joueurs adverses, les « marqueurs », peuvent se tenir immédiatement en face du joueur plaqué, obligatoirement dans l'axe (l'un derrière l'autre) sans aucun contact avec le joueur qui réalise le tenu.
- 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 4 joueurs doivent garder cette position tant que le ballon n'a pas été clairement talonné.

## Positionnement des joueurs au tenu :

Attaquant : X

Défenseur : O



# LA MELEE

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.

Elles sont constituées de 3 joueurs.

Le ½ de mêlée qui n'introduit pas reste derrière sa mêlée et ne peut jouer que lorsque le ballon est sorti derrière les pieds du talonneur. Il n'est pas autorisé de suivre la progression du ballon, le signal « jouez » est donné par l'arbitre lorsque le ballon est sorti.

Les deux lignes de trois quart doivent être à 5 m derrière les pieds des 3 joueurs constituant la mêlée. Sans cela ils sont considérés comme hors-jeu.

# LA PENALITE

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 peut se jouer de trois façons en **Cadets et Juniors** :

- On peut taper une pénalité en coup de pied placé pour transformer cette pénalité.
- On peut rechercher une touche ; si la touche est trouvée (directement ou indirectement), on joue un tap pénalty 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 à la main. Le ballon doit obligatoirement quitter les mains du joueur pour toucher le pied afin que l'action soit validée.

La pénalité se joue d'une seule façon en **Benjamins, Minimes et cadettes** :

- On joue la pénalité à l'endroit de la marque pour soi à la main. Le ballon doit obligatoirement quitter les mains du joueur pour toucher le pied afin que l'action soit validée.

Dans tous les cas les adversaires doivent se trouver à 5 m et les partenaires derrière le botteur.

Dans le cas de pénalité différentielle en cadets et juniors (à l'occasion de la mêlée) on ne peut pas tenter de transformer la pénalité.

### **3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**

#### **A – Arbitre/ Juge**

- 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.

### COMPETENCES DES JEUNES OFFICIELS DEPARTEMENTAUX

ROLES	COMPETENCES RETENUES	
<b>ARBITRE</b>	La communication	-Je siffle fort, -En cas de blessure je stoppe le jeu, -Je connais le score, -Je justifie le coup de sifflet (faute, équipe, remise en jeu), -Je connais la gestuelle des 5 règles citées ci-dessous.
	Les règles	-Je suis capable de voir et de siffler : <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ les gestes dangereux (placages, cuillère)</li> <li>➤ le tenu (2 chances)</li> <li>➤ le hors-jeu</li> <li>➤ l'en-avant</li> <li>➤ la marque</li> </ul>
	Le placement	-Je suis capable de suivre la progression du ballon (5m).
<b>LE BINOME</b>	Mon camp attaque (celui qui à le ballon)	-Je surveille les en-avant, -J'observe la bonne réalisation du tenu, -Je signale les actes d'anti-jeu (placage haut, coups).
	Mon camp défend	-Je fais reculer mon équipe en défense (5m), -Je siffle les hors-jeu proches du tenu, - Je signale les actes d'antijeu (placage haut, coups).
<b>LE JUGE DE TOUCHE</b>	La communication	-Je sais signaler une sortie en touche (je lève mon drapeau à l'endroit ou le ballon coupe la ligne de touche), -Je lève mon drapeau sous les poteaux si la transformation ou la pénalité passent.
	Le placement	-Je suis la progression du ballon, -Je me place au niveau de la ligne de hors-jeu, -Je me place à l'endroit ou le ballon est sorti.

## RUGBY A XIII

### COMPETENCES DES JEUNES OFFICIELS ACADEMIQUES

ROLES	COMPETENCES RETENUES	
<b>ARBITRE</b>	La communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je siffle immédiatement pour stopper l'action,</li> <li>-En cas de blessure je stoppe le jeu,</li> <li>-Je justifie le coup de sifflet (qui, quoi, comment),</li> <li>-Je connais la gestuelle des remises en jeu sur les 5 règles essentielles (voir niveau départemental).</li> </ul>
	Les règles	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je suis capable de voir et de siffler :               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ les gestes dangereux (placages, cuillère)</li> <li>➤ le tenu (ralentissement, contact)</li> <li>➤ voir niveau départemental</li> </ul> </li> <li>-Je connais les remises en jeu sur les règles essentielles,</li> <li>-Je sanctionne l'arrachage au-delà du 1c1.</li> </ul>
	Le placement	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je suis capable de suivre la progression du ballon sans gêner les joueurs.</li> </ul>
<b>LE BINOME</b>	Mon camp attaque (celui qui à le ballon)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je surveille le hors-jeu au départ du coup de pieds,</li> <li>-Je surveille le tenu (Att / Def pas de contact),</li> <li>-Je signale les actes d'anti-jeu (placage haut, coups).</li> </ul>
	Mon camp défend	<ul style="list-style-type: none"> <li>-J'ai une vue globale de la ligne de défense (ailier),</li> <li>-Je surveille les réceptions de balle sur coup de pieds d'attaque,</li> <li>-Je surveille que la défense soit à 5m sur les mêlées,</li> <li>- Je signale les actes d'anti-jeu (placage haut, coups).</li> </ul>
<b>LE JUGE DE TOUCHE</b>	La communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je signale les gestes dangereux en levant le drapeau,</li> <li>-Je fais reculer le bord de touche.</li> </ul>
	Le placement	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Je me place à 5m de la mêlée côté défense,</li> <li>-Je me place sur la ligne de ballon mort pour accorder l'essai,</li> <li>-Je ne rentre pas dans l'en-but si je vois une faute avant l'essai.</li> </ul>

## RUGBY A XIII

### COMPETENCES DES JEUNES OFFICIELS NATIONAUX

ROLES	COMPETENCES RETENUES	
<b>ARBITRE</b>	La communication	-Je module le coup de sifflet en fonction de la gravité de la faute (en avant= fort et bref ; geste dangereux= fort long), -En cas de blessure je stoppe le jeu, -J'utilise la gestuelle adaptée à la situation, -Je sanctionne les dérapages verbaux.
	Les règles	-Je maîtrise l'ensemble des règles du rugby à 13.
	Le placement	-J'ai toujours un bon angle de vision (personne ne me gêne), -Je ne gêne pas les joueurs (leur champ de vision).
<b>LE BINOME</b>	Mon camp attaque (celui qui à le ballon)	-J'interviens dans la zone de mon partenaire pour signaler des fautes qu'il ne vois pas, -Je signale les actes d'anti-jeu (placage haut, coups).
	Mon camp défend	-J'interviens dans la zone de mon partenaire pour signaler des fautes qu'il ne vois pas, -Je signale les actes d'anti-jeu (placage haut, coups).
<b>LE JUGE DE TOUCHE</b>	La communication	-J'annonce des fautes commissent sur le terrain (anti-jeu= je lève le drapeau ; en avant= drapeau le long du corps).
	Le placement	-J'adapte mon placement en fonction du jeu (coup de pieds, mêlées, défense).

## 5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER 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 DEPARTEMENTAL 13

	Remarque : coup de pied placé = Tap penalty	VRAI (*)	FAUX (*)
1	Lors du coup d'envoi de chaque mi-temps, le ballon doit être botté par un coup de pied placé.		
2	Pour jouer son Tenu, il faut être debout face à la ligne d'essai adverse et talonner son ballon uniquement vers l'arrière.		
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, sur un Tenu, les joueurs de la ligne de défense 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	Lors de la réalisation d'un Tenu, les marqueurs peuvent se tenir hors de l'axe de celui-ci.		
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.		

## QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU REGIONAL 13

	Remarque : coup de pied placé = Tap penalty	VRAI (*)	FAUX (*)
<b>1</b>	Le ballon roule dans l'en-but. Deux joueurs adverses aplatissent en même temps le ballon. L'essai est accordé.		
<b>2</b>	Un joueur est plaqué près de la ligne de touche. Le défenseur a le droit de le tirer en touche.		
<b>3</b>	Après le 5 <sup>e</sup> Tenu, le joueur tape un coup de pied indirect en touche. Le jeu reprend par un Tenu de transition.		
<b>4</b>	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.		
<b>5</b>	Un défenseur est signalé hors-jeu par l'arbitre. Il recule à la distance réglementaire. L'arbitre laisse le jeu se poursuivre.		
<b>6</b>	Le joueur A se fait plaquer une 5 <sup>ème</sup> fois. Il se relève et fait un en-avant en effectuant son Tenu. Le jeu reprend par une mêlée.		
<b>7</b>	En cadet, un attaquant 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 pour les cadets/juniors, ou sur la ligne des 10 m pour les minimes/cadettes.		
<b>8</b>	En Junior, un attaquant tape à suivre. Le ballon roule dans l'en-but et est repris par un défenseur qui se fait plaquer dans son en-but. Le jeu reprend par un coup de pied placé aux 20 m.		
<b>9</b>	Deux défenseurs arrêtent le porteur du ballon et arrachent celui-ci. L'arbitre siffle pénalité.		
<b>10</b>	Après avoir plaqué son adversaire, le joueur A, en se relevant, s'appuie sur la tête du joueur. L'arbitre siffle pénalité.		

## QCM JEUNE ARBITRE UNSS NIVEAU NATIONAL 13

	Remarque : coup de pied placé = Tap penalty	VRAI (*)	FAUX (*)
<b>1</b>	En UNSS, la règle des 40/20 existe.		X
<b>2</b>	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.		
<b>3</b>	Un attaquant debout en possession du ballon dans l'en-but adverse est ceinturé par un défenseur et amener en ballon mort. Le jeu reprend par un coup de pied tombé sous les poteaux.		
<b>4</b>	Après le 5 <sup>e</sup> Tenu, l'attaquant fait une passe à son ailier qui manque le ballon ; le ballon rebondit sur le terrain et sort en touche. Mêlée pour l'équipe qui défend.		
<b>5</b>	Après le 5 <sup>e</sup> Tenu, un attaquant est projeté en touche par un défenseur. Le jeu reprend par un Tenu de transition.		
<b>6</b>	Un attaquant donne un coup de pied pour dégager son camp. Un défenseur contre ce coup de pied en phase ascendante, ramasse le ballon qui était en train de rouler sur le sol et va aplatir derrière la ligne d'en-but. L'essai est valable.		
<b>7</b>	Après un Tenu le joueur se relève et met le pied en touche. Le jeu reprend par une mêlée.		
<b>8</b>	Dans la phase de placage, le plaqueur fait passer le bassin au-dessus de la tête. Il le retient et il n'y a pas de blessure. Le jeu continue.		
<b>9</b>	Le 1 <sup>er</sup> marqueur du Tenu, debout face au réalisateur du Tenu, talonne le ballon et le joue. Le jeu continue.		
<b>10</b>	En juniors, sur coup d'envoi, le ballon sort directement en touche en ayant fait 10 m. Le jeu reprend par une pénalité au centre du terrain.		

## REPONSES AUX QCM

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

## 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'histoire 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 COMPLEMENTAIRES

## 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.rlcmau> site australien de la Revue Rugby League Coaching Magazine
- <http://ffr13.fr> 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

## GRILLE D'OBSERVATION PRATIQUE DES JEUNES OFFICIELS

<b>COMPETENCES- TACHES- PRECISIONS</b>			
<b>ROLES</b>	<b>NIVEAU DEPARTEMENTAL</b>	<b>NIVEAU REGIONAL</b>	<b>NIVEAU NATIONAL</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siffle fort et au bon moment,</li> <li>- Autorité suffisante pour ne pas se faire contester, confiance en soi,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siffle fort et immédiatement,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Module le coup de sifflet,</li> </ul>
	Justifie le coup de sifflet (faute équipe remise en jeu),	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Justifie le coup de sifflet (qui, quoi, comment ?),</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adapte la gestuelle à la situation,</li> </ul>
<b>ARBITRE</b>	Effectue les gestes explicites compréhensibles par les joueurs sur les 5 règles essentielles : (gestes dangereux, tenu, hors-jeu, en avant, marque)	Connaît la gestuelle des remises en jeu sur les 5 règles essentielles et sur mêlée et pénalité	Justifie le coup de sifflet et rappelle à l'ordre les capitaines si nécessaire, laisse l'avantage.
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sanctionne les gestes dangereux,</li> <li>- signale les hors- jeu,</li> <li>- signale les en-avant,</li> <li>- connaît la façon de marquer les essais,</li> <li>- connaît la réalisation du Tenu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sanctionne les gestes dangereux,</li> <li>- signale les fautes sur le tenu,</li> <li>- signale les fautes sur les hors- jeu,</li> <li>- signale les fautes sur les en-avant,</li> <li>- sanctionne l'arrachage,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Maîtrise l'ensemble des règles du rugby à 13,</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suit la progression du ballon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suit la progression du ballon sans gêner les joueurs,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A toujours un bon angle de vision,</li> <li>- Ne gêne pas les joueurs,</li> </ul>
<b>LE BINOME</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- surveille les en-avant</li> <li>- surveille les hors- jeu proche du tenu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- surveille le tenu,</li> <li>- surveille le hors- jeu au départ du coup de pied,</li> <li>- surveille le hors- jeu,</li> <li>- surveille le hors- jeu sur mêlée,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Intervient dès qu'une faute n'est pas signalée,</li> </ul>
<b>LE JUGE DE TOUCHE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- signale les sorties en touche</li> <li>- valide les transformations</li> <li>- suit la progression du ballon</li> <li>- signale la ligne de hors-jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- signale les gestes dangereux,</li> <li>- valide l'essai,</li> <li>- fait reculer le bord de touche.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aide l'arbitre sur les fautes,</li> <li>- se déplace en fonction du jeu.</li> </ul>
<b>VALIDATION (X)</b>			

(X) Mettre le nom du jeune officiel dans la colonne correspondant à son niveau pratique. En cas de doute, mettre le niveau inférieur.