



**CPA U14**

**Montrevel en Bresse  
18 Septembre 2021**



# LES OBJECTIFS DE LA JOURNEE



## Pour l'éducateur



- Connaitre et transmettre la connaissance des règles à ses joueurs
- Evaluer le niveau de ces jeunes arbitres
- Siffler les actions de sécurité dans le jeu oublié par les jeunes arbitres
  - Arbitrer les mêlées
- Effectuer un bilan avec ses jeunes arbitres, les mettre en valeur et leur donner un objectif d'amélioration prioritaire

## Outil de l'Éducateur tout au long de la saison

- Guide CPA U14
- Livret du jeune joueur et de l'éducateur
- Règlement U14 :
  - Touche 2 sec
  - Jeu au contact
  - Rugby éducatif
- Arbitre de son club
- Intervention possible du CTC ou CTD

## Pour l'enfant



- Consolider sa formation de joueur
  - Prendre confiance à arbitrer
- Connaitre et maîtriser les règles fondamentales
- Siffler les actions dangereuses
- Connaitre les rôles sur le double arbitrage

## Outil du Joueur tout au long de la saison

- Pratique à l'entraînement
- Conseil de ses éducateurs/ Accompagnateurs
- Règlement U14 :
  - Touche 2 sec
  - Jeu au contact
  - Rugby éducatif
- Ecole d'arbitrage de son club
- Concours National du jeune arbitre
- Quizz ludique sur le règlement

## ATELIER 1 / 20 min

**Connaitre et appliquer les règles fondamentales:**

- La Marque
- Les droits et Devoirs
  - Le Tenu
  - Le hors jeu



# Objectif : Je connais et fais respecter les règles fondamentales

Critères  
évalués

## LES REGLES DE SECURITE

Les **REGLES** fondamentales permettent aux joueurs de toute taille, tout gabarit, toute aptitude technique, quel que soit leur sexe ou leur âge, de jouer selon leur niveau dans un environnement contrôlé, compétitif et agréable. Il incombe à toutes les personnes qui jouent au rugby de bien connaître et de bien comprendre les règles du jeu.

- Ces règles les **DROITS & DEVOIRS, la MARQUE, le HORS JEU et le TENU** garantissent la préservation des caractéristiques uniques du jeu de rugby .
- Les principes fondamentaux, **AVANCER, SOUTENIR, CONTINUER**, chacun lié à une de ces règles, permettent aux joueurs et joueuses d'exprimer complètement leur compréhension du jeu et leur technique

## DROITS & DEVOIRS DES JOUEURS

Ils sont responsables de la **SECURITE** de leurs partenaires et de leurs adversaire

:

- Droits : courir, passer, botter, porter le ballon, marquer
- Devoirs : ne rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui et pour soi même

## LA MARQUE

Faire passer le ballon entre les poteaux avec un jeu au pied particulier ou poser le ballon derrière la ligne de but sur toute la largeur du terrain.

## LE HORS-JEU

Un joueur situé en avant du porteur de balle par rapport à la ligne de ballon mort adverse, ne pourra pas prendre part au jeu.

## LE TENU

Tout joueur plaqué ayant un genou ou une fesse au sol doit **immédiatement** lâcher le ballon.

OBJECTIF : Je connais et fais respecter les règles fondamentales

### ORGANISATION

**Groupe :** 3 utilisateurs – 3 opposants + un jeune arbitre + un arbitre formateur ou éducateur

**Espace :** un rectangle de 10m x 8m

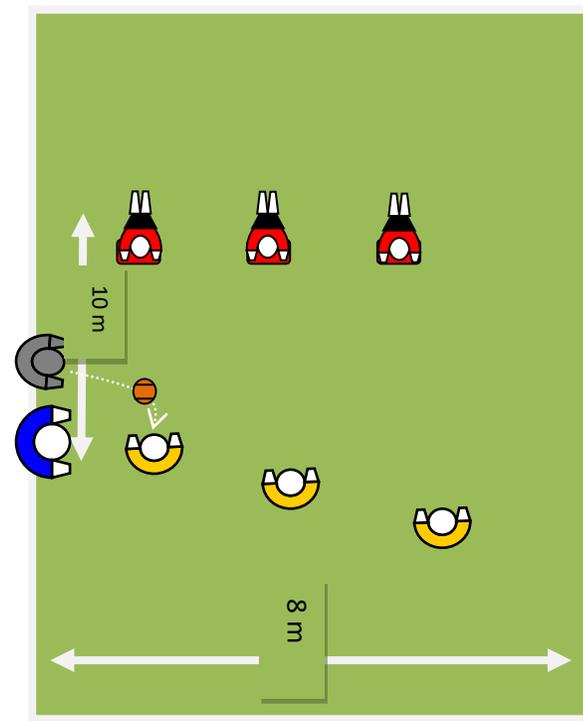
**Matériel :** des plots de couleurs , chasubles, un ballon et un sifflet

### SCENARIOS « à intensité raisonnée »

- 1 : UN JOUEUR ECHAPPE LE BALLON DANS L'EN BUT
- 2 : UN JOUEUR PLAQUE NE LACHE PAS IMMEDIATEMENT LE BALLON
- 3 : EN AVANT DU BALLON LORS D'UNE RECEPTION SUR LA PASSE D'UN PARTENAIRE
- 4: PASSE EN AVANT DU PARTENAIRE
- 5: EN AVANT REPRIS DEVANT
- 6: PASSE AU PIED POUR UN JOUEUR DEVANT
- 7: CROCHE PIED D'UN ADVERSAIRE
- 8: CONTESTATION DE LA DECISION DE L'ARBITRE

### COMPORTEMENT ATTENDUS DU JEUNE ARBITRE

- Le jeune arbitre doit être proche de l'action
- Doit prendre une décision et de la faire appliquer
- Il doit être acteur du match
- Connait les gestes d'arbitrage liées aux fautes
- Mets en place la règle de l'avantage



## ATELIER 2/20 min

Connaitre et appliquer la règle du plaqueur / plaqué



# Objectif : Je connais et fais respecter la règle plaqueur/plaqué

Critères  
évalués

## LA PLAQUEUR

Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire)

Il doit sortir rapidement de la zone par le coté avant d'intervenir sur le plaqué

Tout joueur au sol doit libérer son ballon et le rendre disponible

## LE PLAQUE

Il doit lâcher immédiatement le ballon, et il est interdit de cacher son ballon.

Il doit se remettre sur ses appuis pour faire action de jeu

## LES ACTIONS DANGEREUSES



*Exemple d'action à sanctionner*



**OBJECTIF :** Je fais tomber le porteur de balle en toute sécurité avec mon épaule droite et mon épaule gauche

### ORGANISATION

**Groupe :** 3 utilisateurs – 3 opposants + un jeune arbitre+un arbitre formateur ou éducateur

**Espace :** un rectangle de 9m x 8m

**Matériel :** des plots de couleurs , chasubles, un ballon et un sifflet

### SCENARIOS « à intensité raisonnée »

1 : PLAQUAGE AU COU

2 : PLAQUAGE A 2

3 : PROJECTION

4: PASSAGE EN FORCE

5: ATTAQUE BELIER (TETE EN AVANT)

6: POUSETTE

7: PERCUSSION COUDE EN AVANT

8: PLAQUAGE A L'EPAULE

9: PLAQUAGE CATHEDRALE

10:CUILLERE

11: PLAQUEUR NE SORT PAS DE LA ZONE

12: PLAQUEUR JOUE LE BALLON AU SOL

13: PLAQUE RAMPE/ROULE AU SOL

14 : PLAQUE CACHE LE BALLON

### COMPORTEMENT ATTENDUS DU JEUNE ARBITRE

- Le jeune arbitre doit être proche de l'action
- Doit prendre une décision et siffle **fort** pour les fautes liées à la sécurité
- Il doit être acteur du match
- Connait les gestes d'arbitrage liées aux fautes
- Explique la faute



## ATELIER 3/20 min

Connaitre et appliquer les règles sur phases de fixation



## LES PHASES DE FIXATION

Elles sont définies par l'arrêt momentané du ballon , on peut dire que c'est un incident de jeu : **ruck** et **maul**.

Le ballon est alors fixe et les joueurs sont en mouvement

Le **ruck** ou **mêlée spontanée**, est une phase de jeu. Elle met fin à la phase de mouvement général et redéfinit les lignes de hors jeu. Cette action intervient le plus souvent après un plaquage.

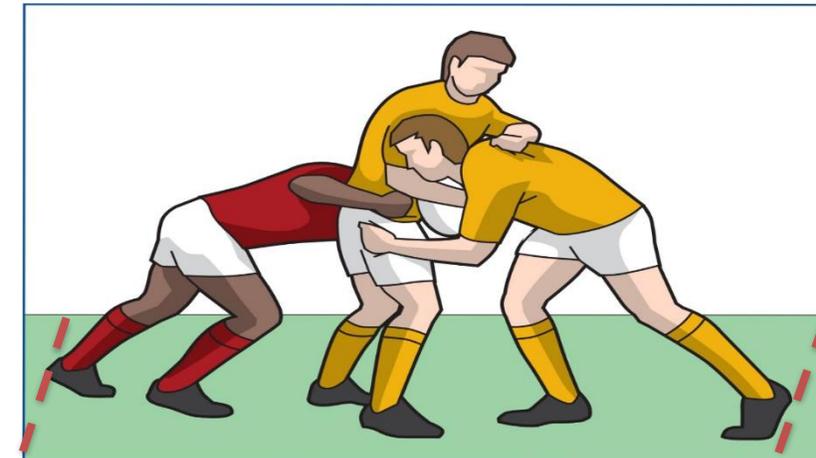
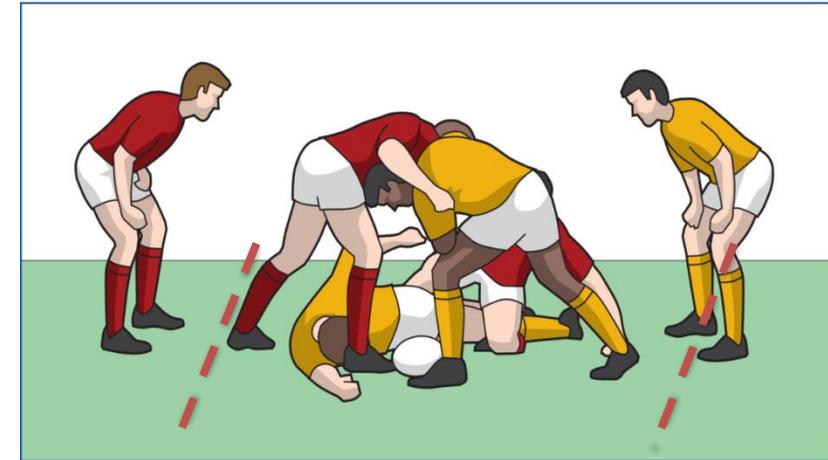
Un ruck se forme lorsque **au moins un joueur est en contact avec un adversaire**, ces deux joueurs **étant sur leurs pieds** et au-dessus du ballon qui est au sol. il faudra exercer une phase de poussée dans l'axe du ruck pour gagner le ballon.

Les joueurs qui interviendront dans le ruck doit passer par la porte imaginaire définie par l'axe du ballon et par leurs camps.

**Des lignes de hors jeu** apparaissent de chaque côté du ruck , elles sont définies par le dernier pied des participants

Le **maul** lui implique **un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe ( 2 utilisateurs en contact d'un opposant)**, liés ensemble et sur leurs pieds. Une fois formé, un maul doit avancer en direction d'une ligne de but. Il est **interdit d'écraser** volontairement celui-ci , **ni de plaquer un joueur qui est à l'intérieur** de celui-ci.

**Des lignes de hors jeu** apparaissent également de chaque côté du maul , elles sont définies par le dernier pied des participants



### ORGANISATION

**Groupe :** 3 utilisateurs – 3 opposants + un jeune arbitre + un arbitre formateur ou éducateur

**Espace :** un rectangle de 10m x 8m

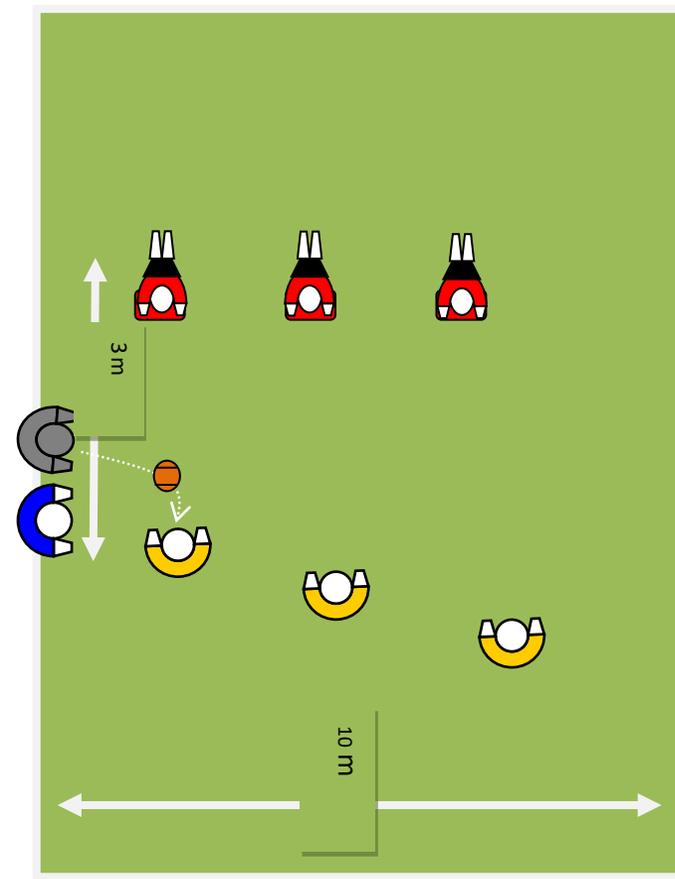
**Matériel :** des plots de couleurs, chasubles, un ballon et un sifflet, des sacs à percussions

### SCENARIOS

- 1 : Un joueur dans un ruck prend le ballon avec les mains
- 2 : Un soutien offensif ruck en plongeant au sol
- 3 : Un opposant gratte le ballon et le joueur plaqué ne lâche pas le ballon
- 4 : Un opposant viens jouer le ballon en passant par le coté après formation du ruck
- 5 : Un joueur écroule le maul
- 6 : Un joueur fais le tour du maul et prend le ballon
- 7 : Un maul qui n'avance pas et le ballon ne sors pas
- 8 : Un joueur défensif est hors jeu lors de la sortie de balle sur un ruck
- 9 : Un maul est formé et va en touche
- 10 : 3 joueurs se lie pour relancer le jeu après un ruck

### COMPORTEMENT ATTENDUS DU JEUNE ARBITRE

- Le jeune arbitre doit être proche de l'action
- Doit prendre une décision et **siffle** fort pour les fautes liées à la sécurité
- Il doit être acteur du match
- Connait les gestes d'arbitrage liées aux fautes
- Explique la faute



## ATELIER 4/30 min

**Pour les jeunes arbitres :**  
**Connaitre les règles expérimentales  
et notion de l'arbitrage à 2**

**Travail en salle**



**Pour les éducateurs:**  
**Connaitre et entrainer les règles expérimentales  
Maitriser son rôle d'éducateur accompagnateur jeune  
arbitre**

**Travail en salle**



## LES NOUVELLES REGLES

**50:22** : Cette règle a pour but de créer de l'espace par un choix tactique permettant aux joueurs de sortir de la ligne défensive afin d'empêcher leurs adversaires de botter en touche, réduisant ainsi l'impact de la vitesse de la ligne défensive. Concrètement, l'équipe qui tape indirectement en touche depuis sa moitié de terrain dans les 22 mètres adverses, aura désormais le lancer en sa faveur.

**Renvoi sur la ligne de but** : Cette règle expérimentale vise à réduire le nombre de mêlées, récompenser une bonne défense, encourager la contre-attaque et augmenter le temps pendant lequel le ballon est en jeu. Concrètement, une équipe qui aplatit dans son en-but doit relancer le jeu par un renvoi en drop effectué de sa propre ligne d'en-but (et non plus dans ses 22 mètres). De même, lorsque l'équipe entre dans l'en-but adverse sans aplatir ou qu'elle commet un en-avant dans cette zone, la reprise du jeu se fera par un drop tapé par l'équipe « opposante » depuis sa propre ligne d'en-but, et qui devra dépasser la ligne des 5 mètres. (ne donnant plus une mêlée pour l'équipe attaquante)

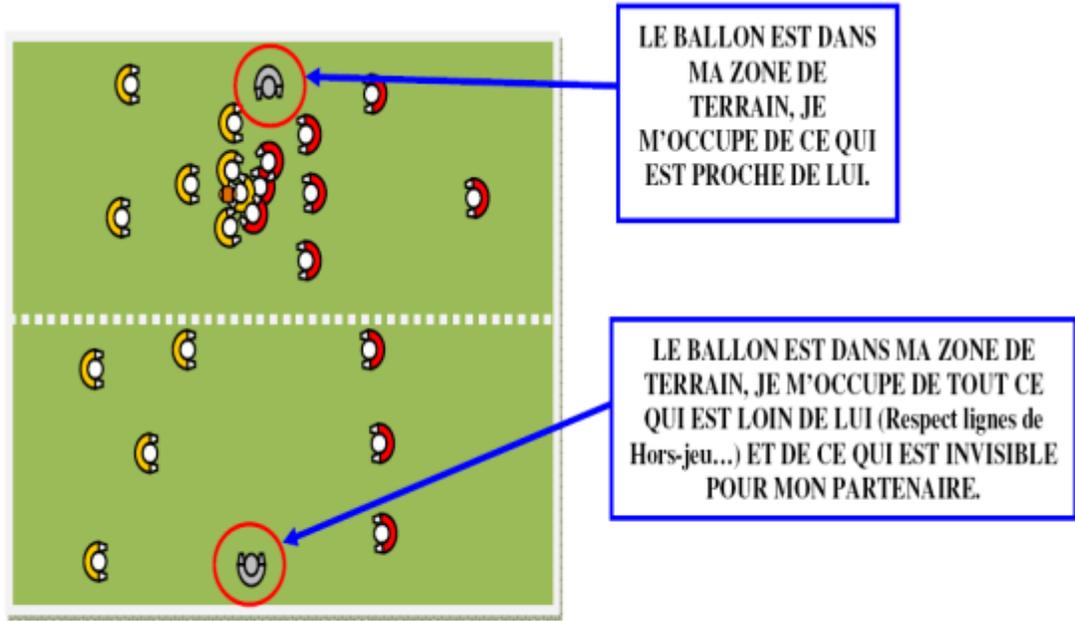
**Mini-mêlées pré-liées de joueurs** : Interdire la pratique des petits groupes de trois joueurs ou plus pré-liés avant de recevoir le ballon – la sanction sera un coup de pied de pénalité

**Sanction pour déblayage sur les membres inférieurs** : Pénaliser les joueurs qui ciblent/abaissent leur poids sur les membres inférieurs d'un gratteur – la sanction sera un coup de pied de pénalité

**Renforcer la règle applicable au joueur se liant avant plaquage** : Se lier au porteur du ballon avant un plaquage est autorisé mais le joueur a les mêmes responsabilités qu'un joueur arrivant en premier, c'est-à-dire qu'il doit rester sur ses appuis, entrer par la porte et ne pas tomber au sol – la sanction sera un coup de pied de pénalité



**Les points de vigilances**



**Principaux signaux de l'arbitre**



**L'ARBITRAGE A 2**

**Les principes de l'arbitrage à deux :**

Les joueurs/arbitres et leur éducateur doivent maîtriser les principes de l'arbitrage à 2 afin d'être complémentaires et d'éviter de trop siffler. Cela demande une mise en application de principes d'efficacité sur le placement, la communication.

**La communication verbale, non verbale et l'utilisation du sifflet :**

Le joueur/arbitre doit être capable de dire la faute qu'il a sifflé, l'équipe fautive et la remise en jeu qui sera effectuée en suivant (exemple : en avant des rouges, mêlée pour les bleus). En plus de cette communication verbale le joueur/arbitre doit être capable de réaliser la gestuelle première.



**ACCOMPAGNER  
ÉVALUER  
RASSURER  
CONSEILLER**

| FICHE EVALUATION JEUNE ARBITRE    |   |  |  |  |
|-----------------------------------|---|--|--|--|
| NOM :                             | CLUB :  |  | POINTS ( /40)  |  |
| PRENOM :                          | LIEU :  |  | VALIDATION   | OUI<br>NON   |
| NOTES                             | 0,5   | 1  | 2  | 4  |
| <b>COMMUNICATION</b>              |   |  |  |  |
| ORAL                              | Ne parle pas  | Parle peu et doucement   | Parle de façon adaptée mais doucement                            | Parle de façon adaptée fort et clairement tout au long de la rencontre |
|                                   |   |  |  |  |
| SIFLET                            | N'ose pas, Ne siffle pas                            | Siffle doucement   | Siffle fort  | Adapte son coup de sifflet à la faute                                  |
|                                   |   |  |  |  |
| GESTES                            | N'en fait pas                                       | Fait quelques gestes de temps en temps                               | Fait les gestes importants                                       | Fait tous les gestes   |
|                                   |   |  |  |  |
| <b>GESTION DE MATCH</b>           |   |  |  |  |
| PLACEMENTS<br>DEPLACEMENTS        | Est statique  | Se déplace peu   | Court, mais toujours à la même allure                            | Court en modulant son allure et anticipe pour tout voir                |
|                                   |   |  |  |  |
| REGARD                            | 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                           |
|                                   |   |  |  |  |
| PRESENCE ET<br>CONDUITE DU<br>JEU | 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>                  |   |  |  |  |
| CONNAISSANCE                      | Ne connaît pas les règles fondamentales             | Connait les règles fondamentales                                     | Connait les règles fondamentales et quelques complémentaires     | Connait toutes les règles et leur influence sur le jeu                 |
| APPLICATION                       | 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    |
| MÊLEE                             | N'applique pas et ne connaît pas les temps d'entrée | Connait les temps d'entrée mais ne les fait pas respecter            | Connait les temps et les faits respectés avec hésitation         | Connait les temps et les faits respectés avec autorité                 |
|                                   |   |  |  |  |
| SECURITE                          | N'intervient jamais en cas de gestes dangereux.     | N'intervient que sur des gestes flagrants.                           | Sanctionne tous les gestes dangereux.                            | Sanctionne et anticipe tous les gestes dangereux. (prévention)         |
|                                   |   |  |  |  |

# J'ACCOMPAGNE MES JEUNES JOUEURS DANS LEURS FORMATION DE JOUEURS ET DE JEUNE ARBITRES



**Pendant le match :**

- Je prend la responsabilité d'arbitrer la mêlée en respectant les commandements
- Je siffle **UNIQUEMENT** les fautes liés à la sécurité que les jeunes joueurs n'ont pas sifflés

**A la mi temps ou à la fin du match :**

- Je questionne mes jeunes joueurs
  - Je pars sur leurs ressentit
  - Je les rassurent
- Je les missionnes sur un objectif prioritaires.

**Exemple :**  
 Comment vous êtes sentis dans votre rôle?  
 Qu'est ce que vous avez bien arbitrés?  
 Que voulez vous améliorer en 2<sup>nd</sup> mi temps?  
 Essaie de te rapprocher un peu plus des actions!  
 Ok très bien je vous fais confiance

# CPA U14

**Jeu** / 30 min

## Je suis acteur du match au cœur du jeu

- 15 contre 15 + 2 jeunes arbitres et un accompagnateur
- Tous les joueurs doivent passer en situation d'arbitrage en doublette
- Toutes les 5 minutes, il y aura une rotation
- Après rotation , l'éducateur fera un retour avec ses jeunes arbitres







# QUIZZ RUGBY POUR MES JOUEURS

|    | QUESTIONS  | REPONSES  |
|----|--|---|
| 1  | Si un joueur aplatit le ballon sur la ligne de but adverse que doit faire l'arbitre ?  | Accorder un essai   |
| 2  | Un joueur peut marquer un essai en aplatisant le ballon avec une de ses cuisses ?  | FAUX  |
| 3  | Un joueur porteur du ballon met le pied sur la ligne de touche, que doit faire l'arbitre ?   | Arrêter le jeu et accorder une touche à l'équipe adverse                          |
| 4  | Un joueur porteur du ballon percute volontairement un adversaire arrêté, que doit faire l'arbitre ?  | Sanctionner ce joueur d'un coup franc c'est un passage en force                   |
| 5  | Que doit faire un joueur plaqueur dès qu'il est au sol ?   | Lâcher le plaqué et/ou le ballon et s'écartier immédiatement                      |
| 6  | Quelle est la limite haute pour saisir un joueur pour le plaquer ?   | La taille   |
| 7  | Un joueur saisit un adversaire avec un bras et l'amène au sol que doit faire l'arbitre ?   | Sanctionner ce joueur (2 bras obligatoire pour plaquer)                           |
| 8  | Dans le jeu «toucher 2 secondes» combien de temps a un joueur touché pour faire une passe ?  | 2 secondes  |
| 9  | Dans le jeu «toucher 2 secondes» entre quelles parties du corps un joueur doit toucher son adversaire ?  | Entre la taille et les épaules  |
| 10 | Dans le jeu à toucher un adversaire touche le porteur du ballon avec une seule main, que doit faire l'arbitre ?  | Laisser jouer   |
| 11 | Dans le jeu à toucher un adversaire vient arracher le ballon dans les mains d'un joueur, que doit faire l'arbitre ?                                    | Sanctionner ce joueur d'un coup franc   |
| 12 | Dans le jeu à toucher à quelle distance minimum doivent se trouver les adversaires lors d'un coup franc ?  | A 5 mètres  |
| 13 | Dans le jeu à toucher un adversaire touche le porteur du ballon avec une main puis ensuite avec l'autre main, que doit faire l'arbitre ?               | Laisser jouer car le toucher doit être effectué avec les deux mains simultanément |
| 14 | Dans le jeu à toucher le porteur du ballon pénètre dans l'en-but adverse, il est touché et aplatit le ballon immédiatement, que doit faire l'arbitre ? | Accorder l'essai  |
| 15 | Dans le jeu à toucher par où doivent arriver les partenaires du plaqueur pour jouer le ballon ?  | Par leur camp   |



# QUIZZ RUGBY POUR MES JOUEURS

|    | <b>QUESTIONS</b>   | <b>REPONSES</b>  |
|----|--|--|
| 16 | Dans le toucher 2 secondes, un joueur botte le ballon depuis son en-but, le ballon sort directement en touche où se situe la remise en jeu ? | En face du point où le ballon est sorti en touche (gain de terrain)  |
| 17 | Dans le jeu à toucher un joueur fait un en-avant à 1 mètre de la ligne de touche, où se situe la remise en jeu ?                             | A 5 mètres de toute ligne  |
| 18 | Dans le jeu au contact un joueur engage son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire, que doit faire l'arbitre ?            | Sanctionner ce joueur d'un coup franc                                |
| 19 | Dans le jeu au contact un joueur plonge la tête en avant dans les pieds du porteur du ballon, que doit faire l'arbitre ?                     | Sanctionner ce joueur d'un coup franc car cette action est interdite |
| 20 | Dans le jeu au contact le porteur du ballon commet un en-avant un adversaire récupère le ballon et part avec, que doit faire l'arbitre ?     | Laisser jouer (règle de l'avantage)                                  |
| 21 | Dans le jeu au contact lorsque l'arbitre siffle une faute sur du jeu déloyal, que doit faire le porteur du ballon ?                          | Poser le ballon au sol immédiatement et reculer                      |
| 22 | Suite à un plaquage le plaqueur reste volontairement sur le ballon, que doit faire l'arbitre ?   | Sanctionner ce joueur d'un coup franc                                |
| 23 | Lors d'un plaquage, un joueur soutien plonge sur le ballon au sol, que doit faire l'arbitre ?  | Sanctionner ce joueur d'un coup franc                                |
| 24 | Dans le rugby éducatif à 10 X 10 comment est donné le coup d'envoi ?   | En coup de pied tombé  |
| 25 | Dans le rugby éducatif à 10 X 10 quelle distance minimum doit parcourir le ballon sur un coup d'envoi ?                                      | 5 mètres   |
| 26 | Dans le rugby éducatif à 10 X 10 comment est composée la mêlée ordonnée ?  | 3+2 contre 3+2   |
| 27 | Citez les 3 commandements de l'arbitre lors d'une mêlée ordonnée   | FLEXION - LIEZ - PLACEMENT   |
| 28 | Si le ballon devient injouable lors d'une mêlée ordonnée et que l'arbitre ne détecte pas de faute, que doit-il faire ?                       | Accorder un coup franc à l'équipe qui introduisait                   |
| 29 | Dans le rugby éducatif à 10 X 10 combien peut-il y avoir de sauteurs en touche ?   | 2, 3 ou 4  |
| 30 | Dans le rugby éducatif à 10 X 10 un joueur soulève son partenaire en touche, que doit faire l'arbitre ?                                      | Accorder un coup franc à l'équipe adverse                            |