

**#Bien joué**  
PRENONS SOIN  
DE NOTRE RUGBY



**ASR U14**  
17 Septembre 2022

# 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 leurs donner un objectif d'amélioration prioritaire
- Connaitre **son rôle** en tant qu'arbitre

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

- Guide ASR U14
- Livret du jeune joueur et de l'éducateur
- Règlement U14 :
  - Touche 2 sec + 4 mains
  - 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 +4 mains
  - Jeu au contact
  - Rugby éducatif
- Ecole d'arbitrage de son club
- Concours National du jeune arbitre
- Quizz ludique sur le règlement

# ASR U14

## Nouveauté



## Pourquoi ?

- Pour l'hygiène ( COVID)
- Audible
- Facile à utiliser
- Facile à partager
- Novateur

**2 sifflets électroniques par équipes  
offert par :**

## 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

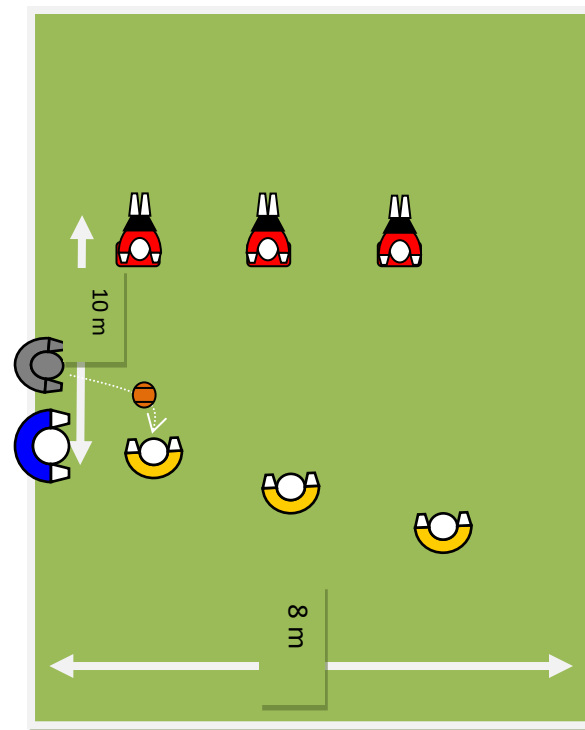
**Matériel :** des plots de couleurs , chasubles, un ballon et un sifflet

### 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.

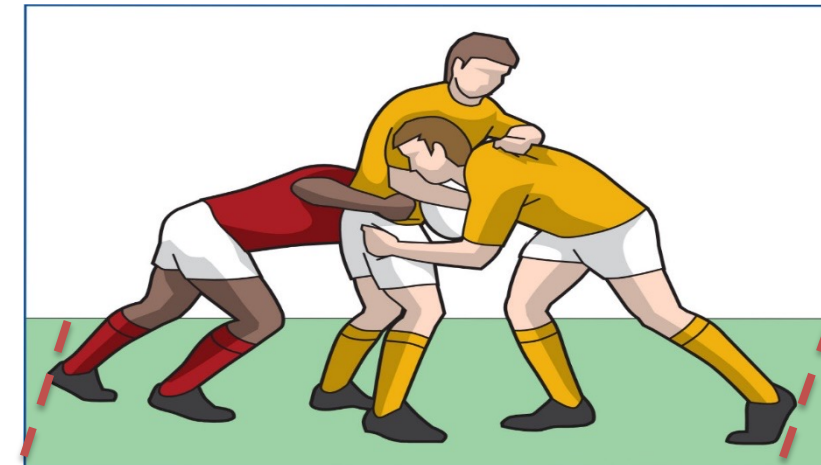
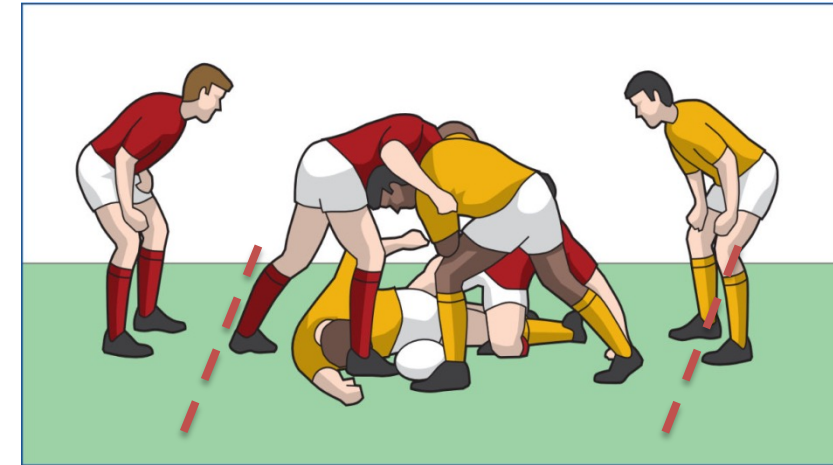
Un ruck se forme lorsque **au moins un joueur est en contact avec un adversaire**, ces deux joueurs **étant sur leurs pieds** et au-dessus du ballon qui est au sol. il faudra exercer une phase de poussée dans l'axe du ruck pour gagner le ballon.

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

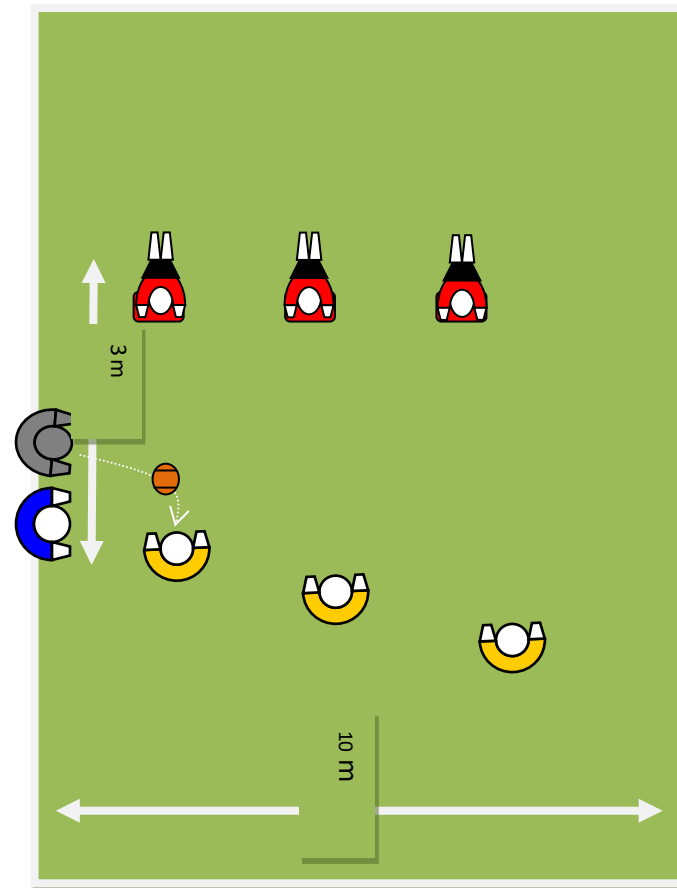
**Matériel :** des plots de couleurs , chasubles, un ballon et un sifflet, des sacs à percussions

### 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

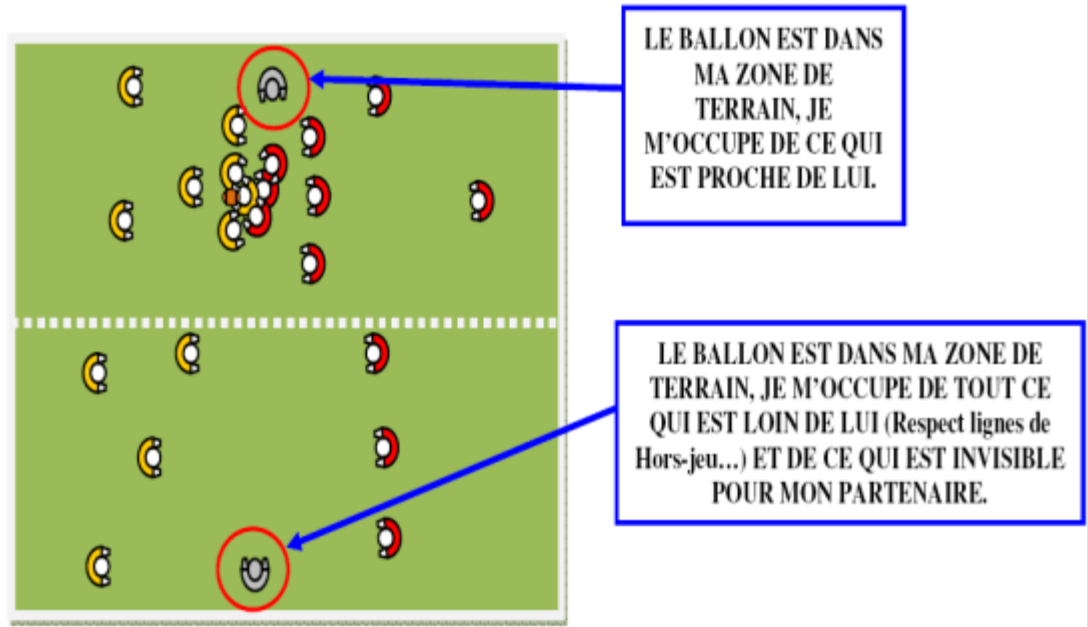
**50:22** : Cette règle a pour but de créer de l'espace par un choix tactique permettant aux joueurs de sortir de la ligne défensive afin d'empêcher leurs adversaires de botter en touche, réduisant ainsi l'impact de la vitesse de la ligne défensive. Concrètement, l'équipe qui tape indirectement en touche 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 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)

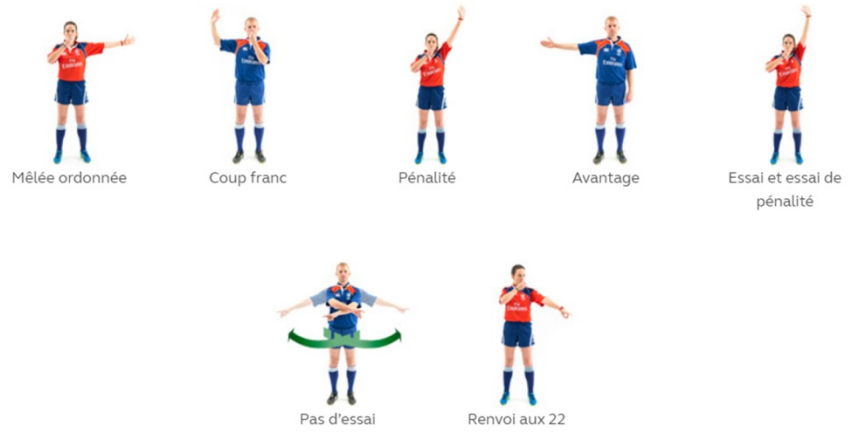
**Lift en touche** : Cette règle expérimentale vise à initier les U14 à la technique de lift ainsi que de la complexité de la touche, afin d'être prêt pour la catégorie supérieur. Il n'y a pas d'action de mouvement dans la touche et ne pas être disputée par l'adversaire.



**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) <small>UN JEUNE EST CONSIDERE COMME « BON ARBITRE » SIL SE GARDE LA MEMOIRE</small>	
PRENOM :	LIEU :		VALIDATION	OUI 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 d 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 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 CONDUITE DU 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?

Essai de te rapprocher un peu plus des actions!

Ok très bien je vous fais confiance



# ASR 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





# LES REGLEMENTS DE MA CATEGORIE

LIENS REGLEMENTS U14 :

[https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole\\_de\\_rugby/rugby-educatif](https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/rugby-educatif)

REGLE U14  
SEVEN

REGLE U14  
T+2S

REGLE U14  
JCO

REGLE U14  
JEU A X

REGLE U14  
JEU A XV