



FORMATEUR ARBITRAGE

RÉUNION SÉCURITÉ – ARBITRAGE RUGBY ÉDUCATIF

Saison 2017/2018



THÈME DE LA SAISON 17/18

- **Utilisation des formes de rugby à contacts aménagés dans la formation du joueur pour moins de Rucks dans le rugby de mouvement**



PRÉSENTATION DES 3 RÈGLEMENTS DE CONTACTS AMÉNAGÉS

- Le toucher + 2 secondes
- Le toucher bloquer
- Le jeu au contact

- **Objectif de l'arbitre** : expliquer les points réglementaires de ces différentes pratiques



TOUCHER + 2 SECONDES - UTILISATEURS

- Porteur de balle touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce « Toucher » « 1 » « 2 »
- Le porteur de balle touché à 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire
- Ballon transmis au-delà des 2 secondes ou la ballon touche le sol =CPF pour l'équipe adverse
- Le joueur touché n'a plus le droit de jouer le ballon au pied = CPF pour l'équipe adverse



TOUCHER + 2 SECONDES - OPPOSANTS

- L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules
- Si l'action de toucher l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre annonce « jouez »
- Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle
- Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer



TOUCHER + 2 SECONDES CONSIGNES D'ARBITRAGE

- Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)



TOUCHER/BLOQUER – UTILISATEURS

IDEM TOUCHER + 2 SECONDES

- Porteur de balle touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce « Toucher » « 1 » « 2 »
- Le porteur de balle touché à 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire
- Ballon transmis au-delà des 2 secondes ou la ballon touche le sol = CPF pour l'équipe adverse
- Le joueur touché n'a plus le droit de jouer le ballon au pied = CPF pour l'équipe adverse



TOUCHER/BLOQUER – OPPOSANTS

- L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, PUIS n'importe quel opposant dont le "toucher" peut intervenir sur le porteur de balle :
 - * soit en arrachant le ballon des mains du porteur de balle dans les 2 secondes, le jeu continue
 - * soit en bloquant debout le porteur de balle et le ballon durant les 2 secondes, ballon à l'opposant = **CPF - adversaires à 5m**
- Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer
- Si l'action de « Toucher » de l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer « **jouez** » en cas de litige



TOUCHER/BLOQUER

CONSIGNES D'ARBITRAGE

- Valider le toucher : les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules) : Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)
-
- S'assurer que le "toucheur" retire ses mains avant de jouer le ballon ou de bloquer le porteur de balle. Sanctionner immédiatement le blocage effectué avant le toucher : **du CPF à l'exclusion temporaire**



JOUER AU CONTACT - UTILISATEURS

- Lorsque le **porteur de balle est en contact avec l'adversaire** (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. **Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire** sauf lors du plaquage avec passe immédiate
- Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : **CPF**
- Le porteur de balle **plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol: CPF - adversaires à 5m**
- Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable: ballon à l'opposant: **CPF - adversaires à 5m**
- Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent



JOUER AU CONTACT - OPPOSANTS

- L'opposant **peut bloquer debout ou plaquer** le porteur de balle
- Le joueur **bloqué debout ne peut plus être amené au sol** : **CPF - adversaires à 5m**
- Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il **doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds** : **du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur**
- Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer



JOUER AU CONTACT

CONSIGNES D'ARBITRAGE

- Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement
- Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon. du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur

