

**U**  
**2023**  
**NSS**

**Je suis JEUNE ARBITRE  
en RUGBY**

Mise à jour : 16 juin 2023

# PREAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire Maroc (UNSS Maroc).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS Maroc.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : *«Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :*

- *La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques... dans le cadre de l'UNSS.*
- *L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... ».*

Ainsi, 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.
- acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- devenir responsable.
- La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : *« La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de Jeunes Coaches et de Jeunes Arbitres seront développées ».*

**La Commissions Nationales a défini, en fonction des spécificités de la discipline, les temps lors desquels le ou les adulte(s) encadrant(s) peuvent assister le Jeune Arbitre.**

**Ainsi en rugby :**

**Durant chacune des mi-temps, les Jeunes Arbitres officient en autonomie, seul sur le terrain, sous le regard d'un référent.**

**A l'échauffement, pendant la mi-temps, après et entre les rencontres les référents peuvent réguler, débriefer en se réunissant avec les Jeunes Arbitres de la rencontre.**



**Union Nationale  
du Sport Scolaire**

# PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

## Les incontournables à connaître pour être Jeune Arbitre

### **Connaître le règlement de l'activité**

- Maîtriser le cadre réglementaire de la pratique (des pratiquants, dans le cadre de son statut/missions), les espaces, les possibilités d'interaction avec la pratique...

### **Agir de manière éthique et responsable**

- Respect des règles, des équipes, des encadrants, de l'environnement, exercice de ses droits et devoirs, exemplarité du langage et de l'attitude, prise de décisions réfléchie dans l'intérêt du pratiquant ou du collectif ...

### **Connaître les différentes tâches liées à sa mission**

- Encadrement (gestion sportive de la rencontre), maîtrise d'un langage adapté et accessible, maîtrise des règlements...

### **Historique :**

Ce jeu appelé « soule », mettait aux prises un nombre très élevé de participants dont les droits étaient très mal définis, seul le but était précis. Il fallait ramener un " ballon " dans son camp.

Le rugby est un jeu de conquête de territoire par les courses et la lutte, conquête constamment remise en cause dans l'affrontement corporel où la position du ballon est révélatrice d'une domination.

### **Spécificité (ou logique interne) :**

- Contact et engagement physique : ce qui nécessite la gestion de problèmes affectifs, préserver l'intégrité physique par le strict respect des règles (intervention sous la ligne des épaules ou du bassin), et aménagement des tâches.

- Espaces interpénétrés : jeu de gagne terrain en attaque et en défense (la seule façon de protéger la cible c'est d'avancer). Répartition des deux équipes par rapport à une ligne de front quand il y a regroupement (hors-jeu).

### **Ressources :**

- cognitives : faire des choix tactiques individuels, stratégiques collectifs
- affectives : maîtriser le contact avec le sol et les adversaires
- perceptivo motrices : s'organiser dans l'espace pour avancer (combattre collectivement ou échanger avec un partenaire libre).

## Enjeu :

Maîtrise affective des situations de combat au contact collectif. Etre capable d'élaborer et mettre en œuvre des solutions tactiques collectives dans un espace inhabituel et contraignant sur le plan perceptivo moteur.

## Problème fondamental :

Comment avancer dans un espace de jeu inhabituel (adversaires devant et partenaires derrière) en échangeant avec des passes arrière et en s'exposant à des situations de contacts rudes, individuelles et collectives.

Les **5 principes** qui doivent être présents dans chaque situation et dans l'esprit des Jeunes Arbitres sont :

- respect de l'adversaire (sécurité, droits et devoirs des joueurs...) ;
- parti pris athlétique (le combat est premier) ;
- liberté totale d'action sur le ballon ;
- égalité des chances ;
- ballon toujours libre pour le mouvement.

Ces principes sont traduits par des **règles incontournables** quel que soit le niveau de pratique :

- la marque
- les droits et devoirs des joueurs
- le tenu
- le hors-jeu

Ces règles engendrent des comportements pour tout niveau de pratique.

# SOMMAIRE

## LE JEUNE ARBITRE ...

1. ... s'engage à respecter la charte de l'UNSS page 7
2. ... doit connaître les règles de l'activité page 8
3. ... doit s'investir dans les différents rôles lors d'une manifestation sportive page 45
4. ... doit vérifier ses connaissances page 51
5. ... assure le suivi de sa formation page 58
6. ... peut parfaire sa formation en consultant des documents complémentaires page 58
7. Annexes page 59

# LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS

Sans juge, arbitre, chronométreur, starter, etc., la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 (pour les lycées) par la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « *respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner...* » et dans l'arrêté du 9 novembre 2015 (pour les collèges) par la compétence générale dévolue à l'EPS « *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités* ».

Le jeune arbitre doit :

- Connaître le règlement de l'activité,
- Etre objectif et impartial,
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive,
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

**« Au nom de tous les jeunes arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »**

# LE JEUNE ARBITRE DOIT CONNAITRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

## **Introduction.**

L'arbitrage à deux jeunes arbitres doit être systématique, car il permet une meilleure sécurité pour les joueurs, mais aussi pour les arbitres.

La formation des arbitres doit se faire parallèlement à celle du joueur et de façon progressive. Cette progression comporte trois étapes.

### **Première étape :**

Les arbitres découvrent 4 règles : LA MARQUE, LA SÉCURITÉ, LE TENU, LE HORS-JEU dans un jeu simple où le ballon est déplacé par un seul joueur. Au cours de cette première étape l'arbitre se familiarise avec les notions fondamentales d'avancée, de lutte un contre un et de disponibilité constante du ballon qui sont abordées simplement.

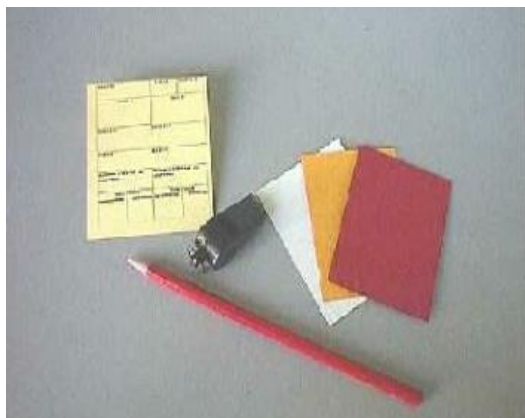
### **Deuxième étape :**

Les arbitres abordent les règles de lutte collective autour du ballon au sol (mêlée spontanée) et autour du ballon porté (maul).

### **Troisième étape :**

Les arbitres découvrent les conventions et règles spécifiques aux remises en jeu sur mêlée, touche, coup de pied de pénalité, coup de pied franc, coup d'envoi et de renvoi.

## Arbitrer à deux.



Les arbitres doivent toujours avoir une tenue correcte (maillot, short, chaussettes, chaussures) et la plus distincte possible par rapport à la tenue des joueurs sur le terrain.

Les arbitres doivent disposer d'un sifflet, d'un chronomètre, de cartons (jaune et rouge), d'un carton de marque et d'un crayon de papier.

Au niveau National, ils revêtiront leur tenue UNSS Maroc.

### Les deux arbitres :

- connaissent le jeu et sa logique.
- connaissent les règles et les font respecter.
- ont une bonne condition physique.
- se font respecter en étant calmes et en faisant preuve de caractère.
- sont complices et complémentaires.

### Les deux arbitres doivent :

- OBSERVER** pour évaluer les forces en présence.
- PRÉVENIR** pour permettre le moins d'arrêt de jeu possible.
- SANCTIONNER** en sifflant rapidement et **FORT** pour assurer la sécurité des joueurs.
- ANIMER** pour imposer un climat de sérénité et de fair-play. (arrêter, faire reprendre le match pour expliquer, préciser une décision, rester maître du chronomètre, gérer les remplacements à l'arrêt de jeu par le centre du terrain ...)
- COMMUNIQUER** entre eux, avec les joueurs, le banc de touche, le public. (il y a des gestes explicites à apprendre, différentes façons de désigner un fautif selon la gravité de la faute, il y a une attitude, une expression du visage à avoir pour maîtriser ses émotions, ses sentiments, pour rester bienveillant et serein en toute circonstance...)
- ÊTRE BIEN PLACÉS** pour être crédibles.

**La prévention est préférable à la sanction, mais il ne faut pas confondre prévention et sanction.** La prévention ne peut se faire que sur une faute qui n'a pas encore eu lieu. Quand la faute se produit, il y a coup de sifflet ou avantage pour l'équipe non fautive.

*Exemple : un joueur tombe au sol au-delà du ballon, c'est trop tard pour lui dire de rester sur ses pieds, l'arbitre décide d'accorder une pénalité ou d'accorder l'avantage à l'équipe non fautive.*

### Les deux arbitres font particulièrement attention :

- à la **règle de l'avantage** : avant de siffler une faute, l'arbitre doit vérifier que son partenaire n'a pas déjà signalé cette faute en tendant le bras vers l'équipe non fautive pour laisser l'avantage.
- à ce qu'**un seul arbitre siffle** par action de jeu. C'est le premier arbitre qui a sifflé qui ordonne la suite du match. En cas de désaccord les deux arbitres se consultent à l'écart des joueurs.

### Les arbitres sifflent :

- À chaque début de match ou de mi-temps.
- Pour arrêter le jeu quand une faute se produit.
- Fort, que tous les joueurs entendent et que la lutte s'arrête instantanément, pour préserver la sécurité.
- Bref et sec pour une faute de jeu.
- Long et fort (au moins une seconde) pour une faute d'antijeu.

### Les arbitres ne sifflent pas :

- Si malgré une faute de jeu, ils voient que l'équipe non fautive peut obtenir un avantage (gain de terrain, possession du ballon). Dans ce cas, ils ne sifflent pas, mais indiquent « jouer » et tendent le bras du côté de l'équipe non fautive. Dans le cas contraire, les arbitres sifflent immédiatement et reviennent à la première faute.
- La remise en jeu après essai, la touche, la mêlée, le coup de pied franc ou le coup de pied de pénalité.

### Le placement des deux arbitres :

Les deux arbitres se font toujours face pour favoriser leur communication.

Le terrain est partagé en deux dans le sens de la longueur.

Le partage des responsabilités entre les deux arbitres dépendra de la zone de terrain dans laquelle sera le ballon. Pour simplifier, on pourrait dire que :

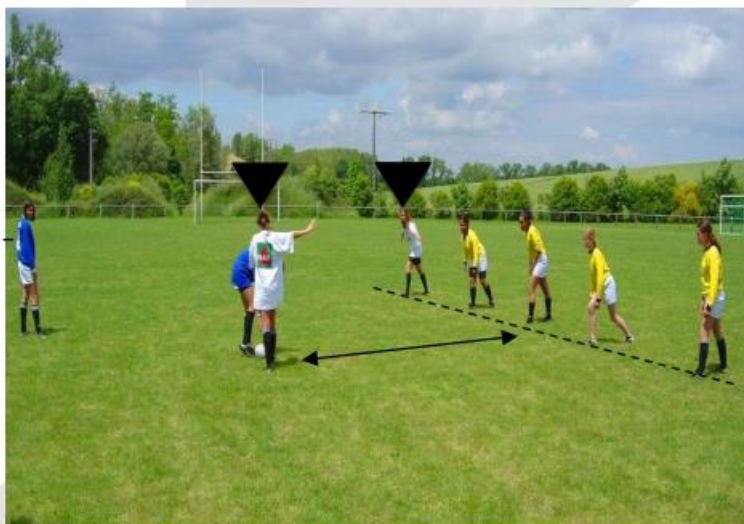
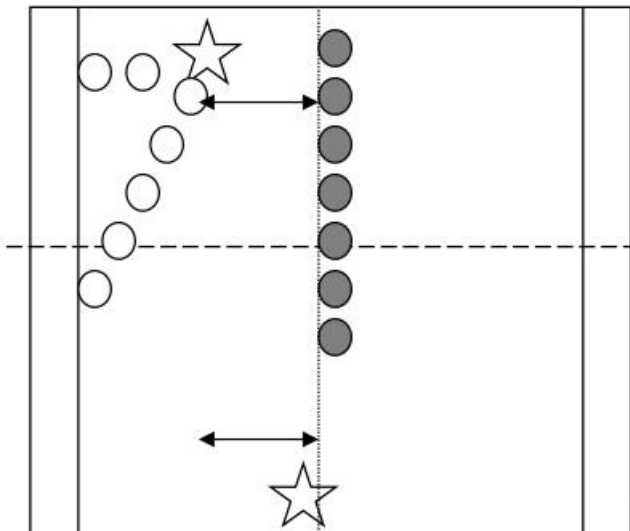
- « Si le ballon est dans ma moitié de terrain, je m'occupe de tout ce qui sera proche du ballon et je suis moi-même proche du ballon ».
- « Si le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain, je m'occupe des joueurs plutôt éloignés du ballon et ceux invisibles pour mon partenaire, en portant une attention particulière aux lignes de hors- jeu. Je me place toujours pour avoir devant moi le plus de joueurs possible ».

### **Dans tous les cas : se déplacer vite, et être proche des actions.**

Chaque arbitre gère sa moitié de terrain, mais peut siffler une faute qui se commet dans l'autre partie si le deuxième arbitre ne la voit pas.

## Le placement des arbitres sur coup de pied de pénalité (CPP) ou franc (CPF).

Un arbitre marque le point de faute. Le 2ème arbitre va se placer à 5m (en Benjamins, Minimes et Cadets) ou à 10m (en Juniors) et vérifie qu'il n'y a pas d'adversaire dans l'espace ainsi déterminé.



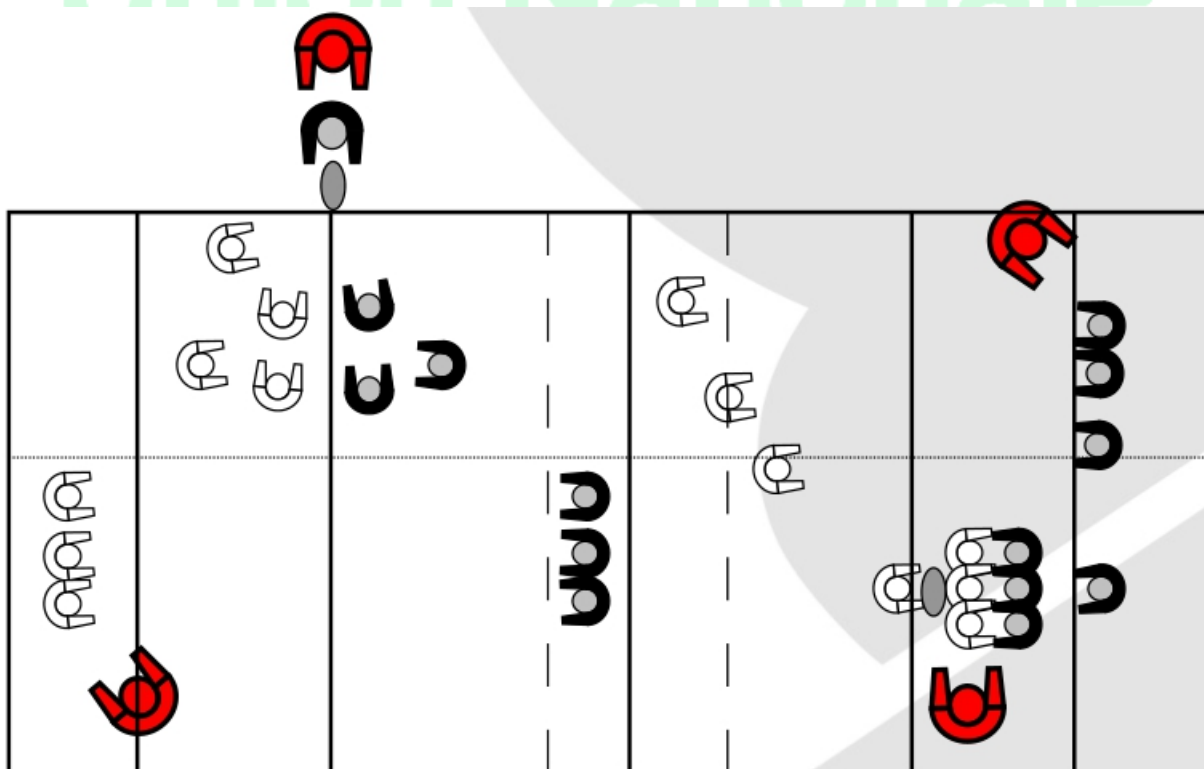
Les deux arbitres sont en blanc repérés par le symbole : ▼

### Le placement des arbitres sur touche

- A1** s'occupe des participants à la touche
- A2** s'occupe des non participants en défense

### Le placement des arbitres sur mêlée

- A1** s'occupe des participants à mêlée
- A2** s'occupe des non participants en défense



# LES RÈGLES ESSENTIELLES DU RUGBY À 7

## Championnats Équipes d'Établissement



# Introduction.

Ce qui n'est pas précisé dans le règlement spécifique UNSS fait référence aux règlements FFR suivants:

En Benjamins :

Règlement FFR M12 19 20 Jeu à X

Minime et Cadet :

Règlement FFR du rugby M14 19 20 Jeu à X

En Junior Garçon:

Règlement du rugby à 7 moins 18 ans "categorie E" aménagée

## **NOUVELLES REGLES: OPTIONS EN CAS DE PÉNALITÉ OU COUP FRANC :**

Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc ne peut pas choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.

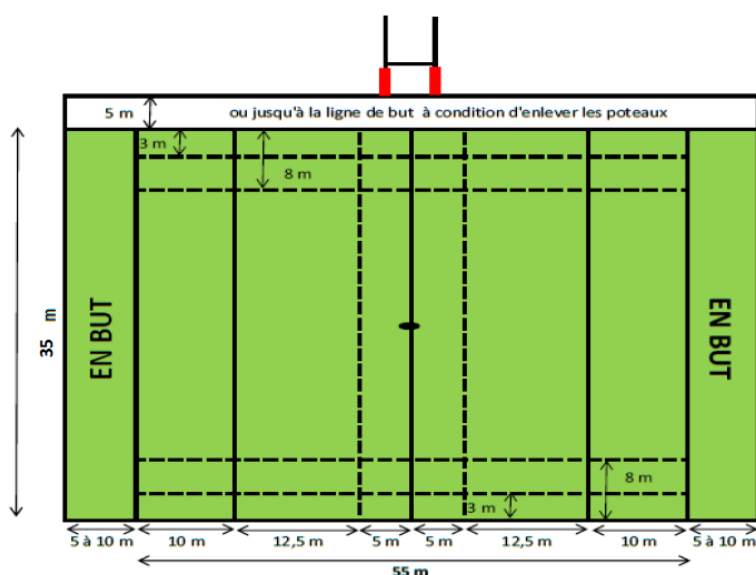
Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

Sanction : Deuxième pénalité ou coup franc, à 10 mètres en avant de la marque initiale. Ce deuxième coup de pied ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait fait la marque.

## Terrains:

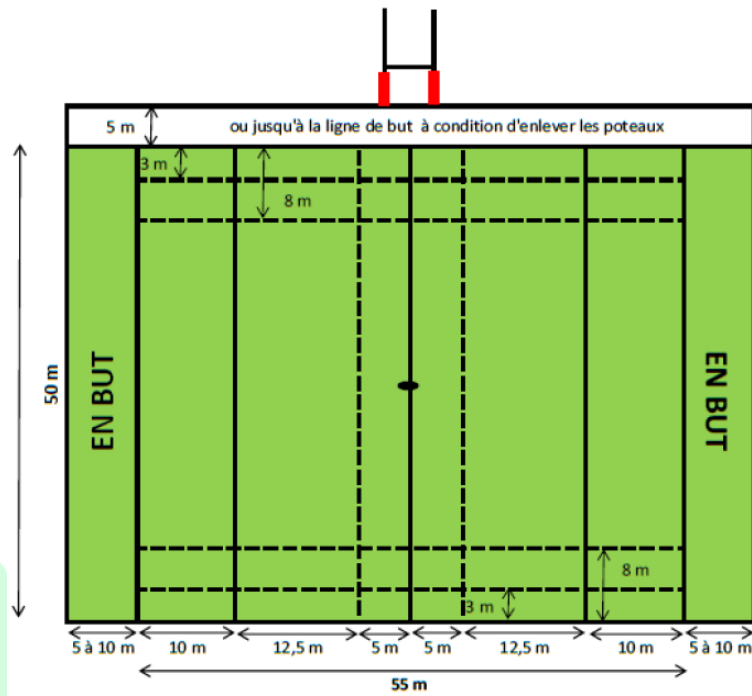
Benjamins :

1/2 Terrain : 55 m de long sur 35 m de large sans les en buts.



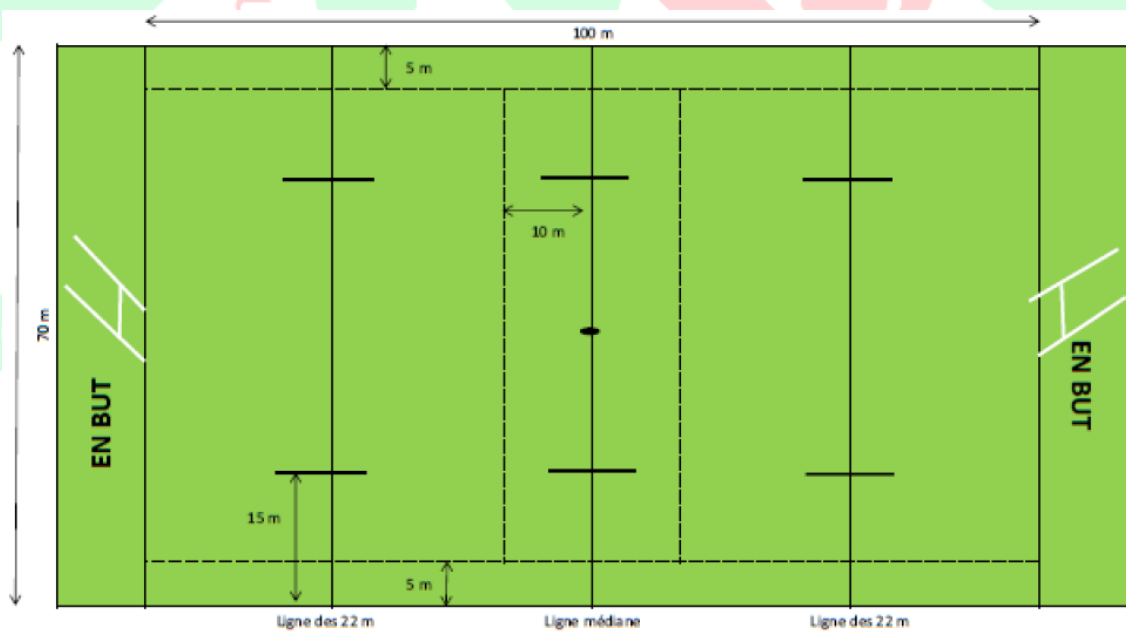
## Minimes et Cadets

½ Terrain : 55 m de long sur 50 m de large sans les en but.



## Juniors

Terrain complet.



# Les 4 règles fondamentales.

## 1 - La marque.

Manières de marquer un essai :

Le joueur porteur du ballon, l'aplatit au sol avec sa ou ses mains en exerçant sur lui une pression de haut en bas.



Le ballon est au sol dans l'en-but et un joueur de l'équipe attaquante l'aplatit avec sa main ou ses mains ou plonge sur le ballon de telle sorte que celui-ci soit entre le sol et la partie avant de son corps située entre son cou et sa taille (le dos de compte pas).

Il y a essai le ballon est entre la ligne des épaules et des hanches.



Ici il n'y a pas essai le ballon n'est pas aplati avec le haut du corps.



Ici il y a essai, le porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but, et, sans ramper au sol, dans le mouvement, aplati dans l'en-but ou sur la ligne de but.



*Pour que l'essai puisse être validé le porteur du ballon ne doit pas avoir une partie de son corps en touche. Ci-contre le joueur est en touche.*

**BUT :** En juniors, un but est marqué en envoyant le ballon, au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but adverses au moyen d'un coup de pied placé ou tombé.

**SCORE :**

- essai : 5 points.
- but après essai : 2 points.
- but sur coup de pied de pénalité : 3 points.
- but sur coup de pied tombé : 3 points.

En Benjamins, Minimes et Cadets, seul l'essai compte.

En Juniors, le but après essai et la pénalité se tentent en coup de pied tombé.

## 2 - La sécurité.

Règle (septembre 2018) : le passage en force :

Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté. Le joueur peut, en jouant loyalement conformément aux règles du jeu :

- En attaque : porter, passer et botter le ballon.
- En défense : amener le porteur de balle au sol, afin de rendre le ballon disponible à tous ou arracher le ballon.

Il a le **devoir de respecter** ses adversaires, partenaires et arbitres.

**Le joueur ne doit pas :**

- Faire des **obstructions**, manquer de loyauté, être **incorrect**, jouer **dangereusement**, avoir un comportement **antisportif**, se faire justice lui-même, et commettre des **fautes répétées**.



*Le porteur de balle a le droit de raffûter.*

*Mais il est interdit de raffûter un adversaire au visage.*



*Il est interdit de percuter un adversaire la tête en avant.*



*Le défenseur ne peut saisir le porteur de balle qu'en dessous de la ceinture et avec les deux bras.*



*Soulever et projeter au sol le porteur de balle est interdit.*



*Projeter le porteur de balle est interdit.*



*Défendre en percutant le porteur de balle avec l'épaule est interdit.*



*Les cuillères et croches-pattes sont interdits.*

### **SANCTIONS :**

**Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute. Le fautif peut être exclu.**

Il existe trois degrés d'exclusion :

1. demander à l'enseignant de remplacer temporairement le joueur (sur énervement uniquement, pas sur brutalité).
2. donner un carton jaune : exclusion 3mn (énervement, faute technique répétée).
3. donner carton rouge : exclusion définitive (brutalité, insulte etc....) pour le match ou pour le tournoi. Un essai de pénalité peut être accordé si sans la faute d'antijeu commise, un essai aurait probablement été marqué.

**En cas de brutalité, d'insulte ou autre, le joueur sera exclu sans préavis.**

En juniors après un carton rouge, l'arbitre donne un coup pied de pénalité sur la ligne des 22m face aux poteaux ou au point de faute, au choix de l'équipe non fautive.

### 3 - Le tenu.

Il y a **PLAQUAGE** lorsqu'un joueur porteur du ballon est tenu par un ou plusieurs adversaires de telle sorte que, pendant qu'il est ainsi tenu, il est mis au sol ou que le ballon vient en contact avec le sol. Si le porteur du ballon, tenu, a un ou deux genoux au sol, ou est assis sur le sol, ou se trouve sur un autre joueur lui-même au sol, il est estimé comme ayant été mis au sol et considéré comme étant un joueur plaqué. Tous les adversaires du joueur plaqué impliqué dans le plaquage et qui vont au sol sont assimilés à des plaqueurs.

#### **OBLIGATIONS :**

Le **PLAQUÉ** doit **immédiatement** : **passer,**  
ou **lâcher,**  
ou **placer le ballon au sol vers son camp,**  
ET **se relever ou s'éloigner du ballon.**

Le **PLAQUEUR** doit plaquer avec les deux bras en saisissant le porteur de ballon entre la **ceinture et les pieds** et **immédiatement** : **relâcher le joueur plaqué**, à la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré

**Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens** doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux.

#### *Remarques :*

- *tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué sauf pour marquer un essai.*
- *il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire*
- *Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever.*
- *toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, «tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse.*

#### **OPPOSANTS :**

L'opposant peut bloquer debout **OU** plaquer le porteur de balle.

Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur). Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.

Le ballon étant libéré, les **AUTRES JOUEURS** peuvent lutter pour le ballon et entrer en contact avec l'adversaire à condition :

- qu'ils le fassent en **arrivant par leur camp**,
- qu'ils soient **sur leurs pieds et non en contact avec un joueur au sol**, - et **uniquement dans la zone de plaquage** (1 m autour du ballon).

Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage, etc...)



*Le plaqué doit s'éloigner du ballon.*



*Le plaqué ne doit pas empêcher la libération du ballon*



*Le plaqueur et le plaqué doivent immédiatement quitter la zone de plaquage.*



*Ici, le plaqueur ne s'éloigne pas et gêne la sortie du ballon, il doit être pénalisé.*

### **SANCTION :**

**Un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.**

#### 4 - Le hors-jeu dans le jeu courant.

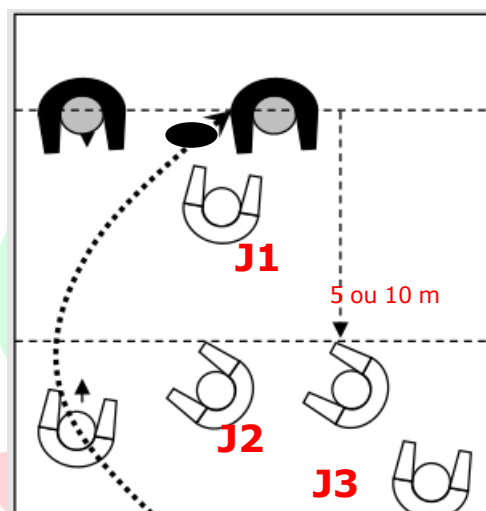
On parle de jeu courant quand le ballon est déplacé par un seul joueur, qu'il soit botté, porté, ou passé.

Un joueur est hors-jeu si le ballon a été **botté** ou **touché** ou **porté** par un joueur de son équipe **placé derrière lui**.

Un joueur hors-jeu doit se retirer sans délai (J1) jusqu'à la ligne imaginaire située à 5m (Benjamins, Minimes et Cadets), 10m (Juniors) du point de chute du ballon.

La ligne imaginaire des 5m (Benjamins, Minimes et Cadets), 10 m (juniors) s'étend d'une ligne de touche à l'autre et est parallèle aux lignes de but. La zone de hors-jeu va jusqu'à la ligne de ballon mort.

Un joueur hors-jeu (J1) ne doit pas avancer ou se déplacer vers le ballon.



*Ici le ballon a été botté par J2, J1 est hors-jeu par rapport à son partenaire qui a joué le ballon*

NOTE : Si le joueur porteur du ballon, le donne à un joueur hors-jeu, l'arbitre ne le pénalisera pas, mais le sanctionnera d'un en avant et donnera le ballon ou ordonnera une mêlée au bénéfice de l'équipe non fautive.

**Les différentes façons pour les joueurs hors-jeu de pouvoir à nouveau participer au jeu :**

Un joueur **hors-jeu à moins de 5m (10m)** du ballon (**J1**) peut être remis en jeu :

- **Par lui-même** en se repliant vers son camp pour être à au moins 5m du ballon.
- **Par un de ses partenaires** en jeu (**J3**) qui le dépasse lors de son action de repli.

Un joueur **hors-jeu à plus de 5m (10m)** du ballon (**J2**) peut être remis en jeu :

- **Par lui-même** en se replaçant derrière le porteur du ballon.
- **Par le botteur** du ballon **ou un de ses partenaires** parti derrière le botteur, si ceux-ci le dépassent ou viennent à son niveau.
- **Par son adversaire** porteur du ballon qui court 5m avec le ballon, botte ou passe ou lorsque un adversaire touche intentionnellement le ballon, mais ne parvient pas à le saisir.

**SANCTION :**

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute



Union Nationale  
du Sport Scolaire

## Hors-jeu lorsque le ballon est porté.



Le joueur jaune est hors-jeu, il est devant le ballon.

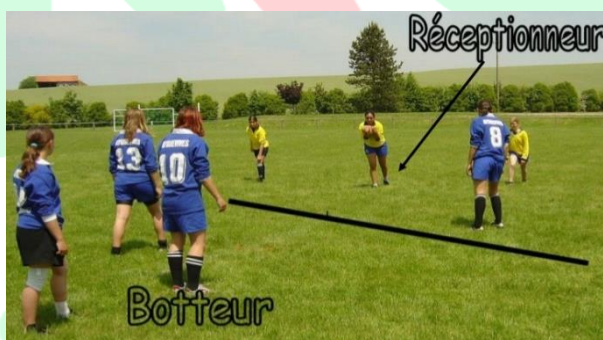
**Ligne de hors-jeu passant par le ballon**

Le joueur 10 bleu n'est pas hors-jeu, seul un partenaire du porteur de balle peut être hors-jeu.

## Hors-jeu lorsque le ballon est botté.



Les joueurs entourés sont hors-jeu, car devant le ballon.



Pour pouvoir jouer :

- le joueur « 8 » hors-jeu à moins de 5m du récepteur, doit se replier au moins derrière la ligne puis se replacer derrière « 10 » ou « 12 ».
- le joueur « 13 » hors-jeu à plus de 5m du récepteur, doit se replacer derrière « 10 » ou « 12 ».
- le joueur « 12 » peut jouer.

Le joueur « 12 » parti derrière le botteur remet en jeu les joueurs « 13 » et « 8 ».

# Les phases de lutte collective.

## Les deux types de lutte collective.

À partir du moment où plusieurs joueurs luttent autour du ballon, on ne parle plus de jeu courant, mais de phases de fixation et de nouvelles lignes de hors-jeu apparaissent.

On distingue deux types de lutte collective, ballon au sol ou ballon porté.

Quand le ballon est au sol, on parle de « mêlée spontanée » ou « ruck » et quand le ballon est porté on parle de « maul ».

### Une mêlée spontanée (ou ruck) commence quand :

- **au moins un joueur** est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (joueur plaqué, plaqueur).
- C'est à ce moment-là que se crée la ligne de hors-jeu.
- Un joueur sur ses pieds peut utiliser ses mains pour ramasser le ballon tant que cette action est immédiate.
- Dès qu'un joueur adverse arrive, il est interdit de se servir des mains pour jouer le ballon.

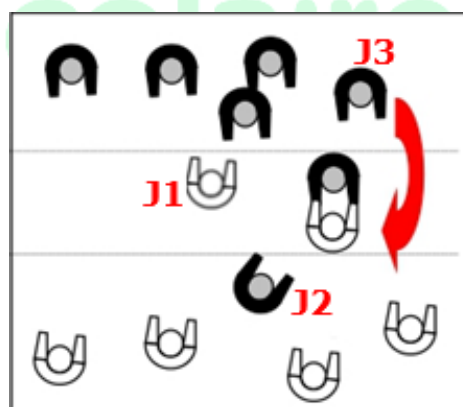
### Un maul est formé par:

- au moins un joueur de chaque équipe debout **sur ses pieds, au contact, entourant un joueur** en possession du ballon.

### 1 - Ballon au sol : la mêlée spontanée.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe participant à la mêlée spontanée. Pendant une mêlée spontanée, un joueur est hors-jeu si :

- il ne se joint pas à la mêlée spontanée et ne se retire pas sans délai derrière la ligne de hors-jeu (**J1**).
- il s'y joint par le camp de l'adversaire (**J2**).
- il s'y joint par le côté (**J3**), car il dépasse la ligne de hors-jeu avant d'être lié.



### **SANCTION :**

**Coup de pied de pied de pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.**



*Le joueur « A » arrive par le coté : il doit être pénalisé. Les joueurs « B » et « C » font l'effort d'arriver par l'arrière du ruck, ils ne peuvent pas être pénalisés.*

Quand le ballon devient injouable **dans une mêlée spontanée**, sans qu'une faute ne soit commise, une mêlée sera ordonnée par l'arbitre et le ballon sera introduit **par l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt du jeu**. Si aucune équipe ne progressait, le ballon sera donné à l'équipe qui progressait avant la formation de la mêlée spontanée.

Remarque : une mêlée ne peut pas être transformée en maul par les joueurs.



*Le partenaire du plaqueur peut ramasser le ballon. Lorsqu'il vient de son camp et dans l'axe.*



*Il y a lutte entre deux adversaires au-dessus du ballon, il y a donc mêlée spontanée, les joueurs ne peuvent plus toucher au ballon avec les mains. Ils peuvent talonner avec les pieds ou pousser.*



*Le joueur bleu seul, devrait rester sur la zone de plaquage (1 m autour du ballon), il doit être pénalisé.*



*Les joueurs jaunes liés pourraient pousser au-delà de la zone de plaquage, mais ne peuvent jouer le ballon avec la main. Ils doivent donc être pénalisés.*



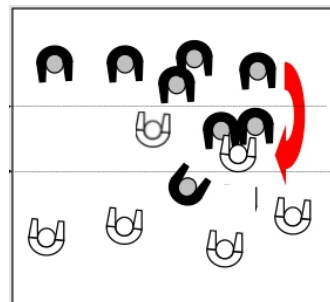
*Les joueurs bleus liés peuvent pousser au-delà de la zone de plaquage.*



*Le joueur bleu tombe au-delà du ballon, il doit être pénalisé.*

## 2 - Ballon porté : le maul.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe participant au maul.



Pendant un maul un joueur est hors-jeu si :

- il ne se joint pas au maul (J1) et ne se retire pas sans délai derrière la ligne de hors-jeu (L1).
- il s'y joint par le camp de l'adversaire (J2).
- il s'y joint par le côté (J3), car il dépasse la ligne de hors-jeu (L2) avant d'être lié.

### **SANCTION :**

**Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.**

**Quand le ballon devient injouable dans un maul, ou que le maul cesse de progresser ou s'effondre sans qu'une faute ne soit commise, une mêlée sera ordonnée et le ballon sera introduit dans la mêlée par l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au début du maul.**

Remarque : un maul peut être transformé en mêlée spontanée par les joueurs.



*Le défenseur, un porteur de balle et un partenaire, il y a un maul.*



*Un contre un il n'y a pas de maul et donc pas de lignes de hors-jeu*



*Deux défenseurs et un porteur de balle, il n'y a pas de maul et donc pas de lignes de hors-jeu.*



*Ici le joueur bleu écroule le maul, il doit être pénalisé.*



*Ici le joueur bleu continue de plaquer alors que le maul est formé, il doit être pénalisé.*

# Il connaît les tâches et les rôles de l'arbitre

## 1 - La mêlée.

### QUAND ?

Une mêlée est ordonnée par l'arbitre quand il se produit :

- un hors-jeu involontaire.
- un en-avant.
- une passe en avant.
- quand le porteur de balle rentre dans son en-but et aplatit le ballon (mêlée à 5m de la ligne de but).
- quand l'arbitre touche le ballon.

### OÙ ?

L'arbitre marque du pied l'emplacement où la mêlée doit être formée à l'endroit de la faute mais jamais à moins de cinq mètres de la ligne de touche et de but.



### COMMENT ?

Une mêlée est formée de 3 joueurs des deux équipes, groupés de manière à permettre au ballon d'être lancé, sur le sol, entre eux. Les trois joueurs ne doivent former qu'une seule ligne, les piliers ne pouvant se lier qu'à leur talonneur et au pilier adverse direct.



Avant d'entrer en contact la distance séparant les premières lignes doit être égale à la largeur d'épaules de l'arbitre.

Quand le ballon est entre les mains du demi de mêlée, prêt à introduire les premières lignes doivent s'accroupir de sorte que lors de l'entrée en contact chaque joueur n'ait pas tête ou épaules plus bas que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer de sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de la tête d'un coéquipier. Le joueur de gauche ayant par convention la tête à l'extérieur (tête libre).

#### **Pendant la formation d'une mêlée :**

- chaque première ligne doit avoir la tête et les épaules au-dessus du niveau des hanches.
- les trois joueurs doivent se lier par tout le bras sous la ligne des épaules.
- le ballon doit être **introduit sans retard**.
- le ballon doit être **joué sans retard** par l'équipe qui bénéficie de l'introduction.
- aucun joueur de la mêlée ne peut se relever avant la fin de la mêlée. Il doit rester lié par tout le bras.

**La mêlée est terminée** lorsque le ballon émerge de la mêlée ou que le demi de mêlée a les mains sur le ballon.

En Benjamins, Minimes, Cadets, Juniors, la mêlée simulée et non disputée doit être gagnée par l'équipe qui l'introduit, et aucune poussée n'est autorisée.

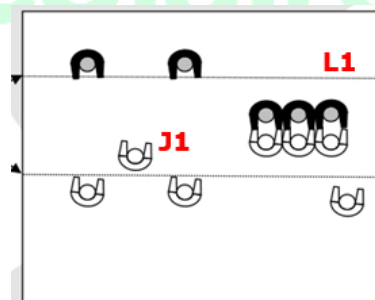
Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée sous peine d'être sanctionnée par un coup de pied de pénalité.

Le demi de mêlée en défense ne suit pas la progression du ballon et doit rester derrière sa mêlée ou à 5m (ou 10) s'il dépasse l'axe de sa mêlée.

## **HORS-JEU sur MÊLÉE.**

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne parallèle aux lignes de but, passant à 5m du dernier pied des joueurs de son équipe en mêlée (L1).

Un joueur est hors-jeu si, n'étant pas le joueur de l'une ou l'autre équipe chargée d'introduire le ballon en mêlée, il ne se retire pas derrière la ligne de hors-jeu (J1)



#### **SANCTION :**

**Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute sur la ligne de hors-jeu.**

L'opposant direct du joueur chargé d'introduire le ballon dans la mêlée, doit rester :

- derrière sa mêlée
- ou à 5m s'il n'est pas dans l'axe de sa mêlée.

## COMMANDEMENTS ET ATTITUDES.

La formation de la mêlée comprend **3 séquences** :

### 1 «FLEXION»



**S'accroupir**, adopter la position horizontale du dos, les têtes des joueurs de première ligne doivent être imbriquées

### 2 «LIEZ»



**Se lier** au niveau du flanc de l'adversaire : le pilier droit se lie par-dessus à l'épaule ou sur le dos du pilier gauche, le pilier gauche se lie par-dessous et sur le côté ou sur le dos du pilier droit. Les joueurs tiennent la position

### 3 «PLACEMENT»



**Se placer**, les joueurs entrent en contact sans impact en restant liés et le demi de mêlée introduit.

#### **SANCTION :**

Coup de pied de pied franc à l'endroit de la faute.

## 2 - La touche.

### QUAND ?

L'arbitre siffle une sortie de ballon et ordonne une touche si le ballon ou un joueur porteur du ballon **entre en contact** avec la ligne de touche ou le sol au-delà.

Lors d'un regroupement ou d'un plaquage, c'est uniquement le porteur de balle qui compte, l'arbitre observe si ce joueur est en contact avec la ligne de touche et ne s'occupe pas des autres joueurs.



*L'arbitre siffle la touche*



*L'arbitre siffle la touche*



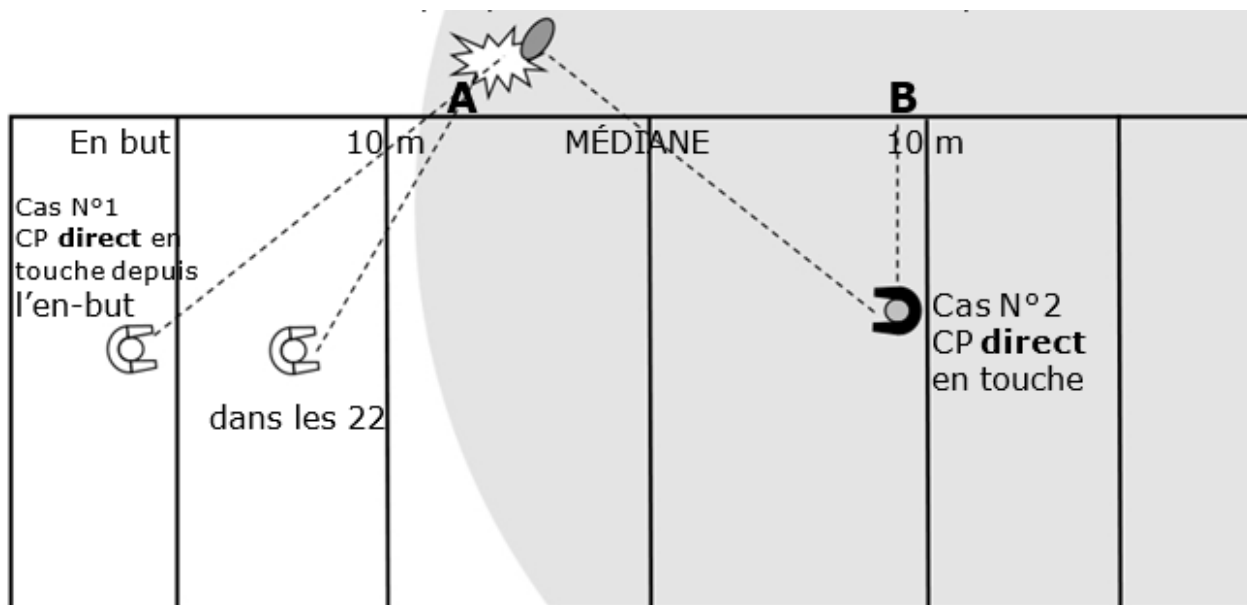
*L'arbitre ne siffle pas la touche*



*L'arbitre siffle la touche*

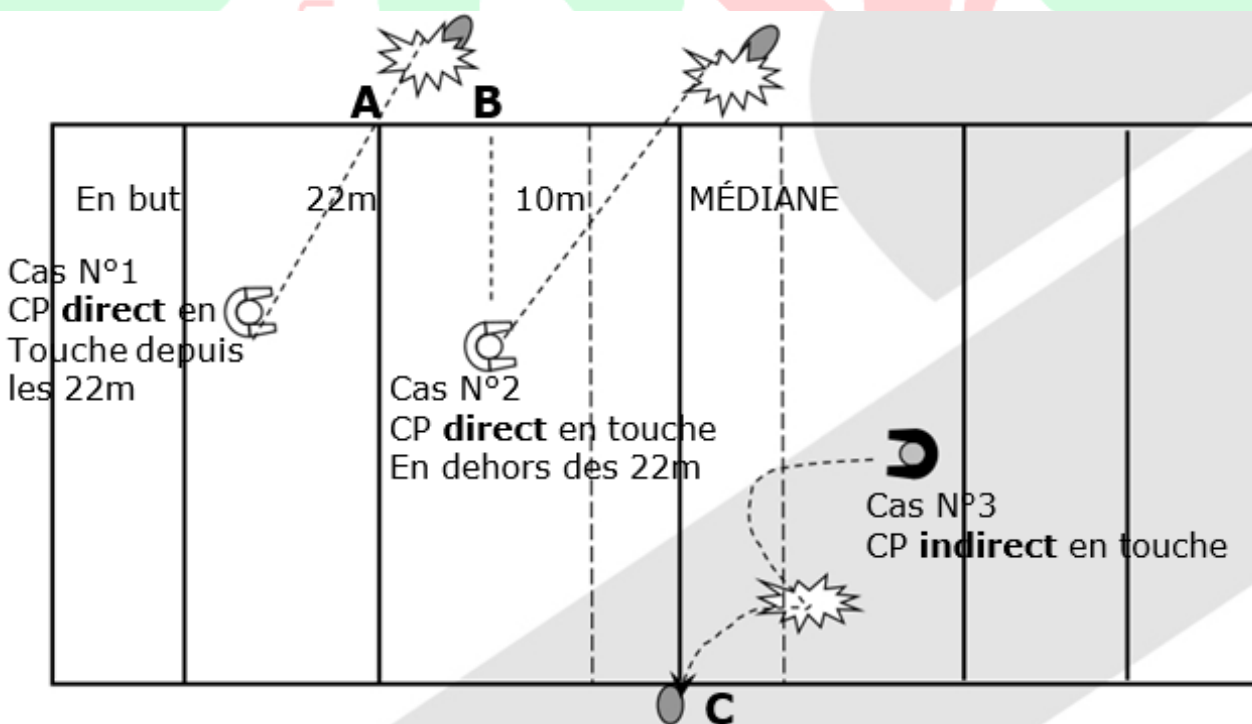
où ?

**En Benjamins, Minimes et Cadets**, le coup de pied direct en touche est autorisé depuis l'en-but et les 22m.



**CAS N°1** TOUCHE AU POINT **A** POUR LES NOIRS,  
**CAS N°2** TOUCHE AU POINT **B** POUR LES BLANCS.

**En Juniors** idem sur grand terrain



**CAS N°1** TOUCHE AU POINT **A** POUR LES NOIRS

**CAS N°2** TOUCHE AU POINT **B** POUR LES NOIRS

**CAS N°3** TOUCHE AU POINT **C** POUR LES BLANCS

## COMMENT ?

Une touche est formée de 4 joueurs de chacune des 2 équipes : un lanceur, un relayeur et deux sauteurs minimum et maximum dans l'alignement qui doivent respecter un couloir de 1 m de large.

Les sauteurs peuvent attraper le ballon si celui-ci est lancé droit à au moins 5 m de la ligne de touche.

Seuls les deux sauteurs peuvent attraper le ballon dans l'alignement.



*La touche n'est pas valable :  
le lancer n'est pas droit.*



*La touche n'est pas valable :  
le ballon n'a pas fait 3m (ou 5m).*



*La touche n'est pas valable :  
Le relayeur ne doit pas intervenir dans  
l'alignement*



*La touche est valable : n'importe quel joueur peut  
prendre la balle au-delà des 15m.*



*Le « soulevé » d'un joueur est interdit.*

## HORS-JEU sur TOUCHE.

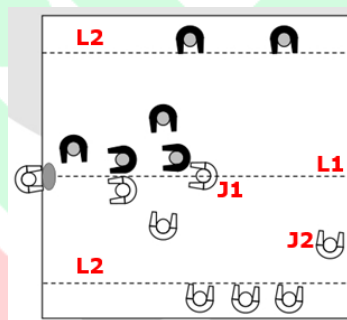
La touche **commence** quand le ballon quitte les mains du lanceur.

La touche **est terminée** quand :

- un maul s'est formé et que tous les pieds des joueurs du maul se sont déplacés au-delà de la ligne de remise en jeu.
- un joueur porteur du ballon s'est dégagé de l'alignement.
- le ballon a été passé, tapé vers l'arrière de l'alignement ou botté.
- le ballon est lancé à plus de 15 m de la touche.
- le ballon touche le sol.

Si le BALLON EST PRIS À DEUX MAINS par un joueur, les arbitres doivent particulièrement surveiller les non participants à la touche qui doivent rester à 5m (Benjamins, Minimes et Cadets) à 10m (Juniors) de la ligne de remise en jeu tant que la touche n'est pas terminée.

Il existe deux lignes de hors-jeu sur touche : une pour les participants à l'alignement (**L1**) ligne de remise en jeu, l'autre pour les non participants à l'alignement (**L2**).



### Hors-jeu pour les participants à l'alignement :

Dans ce cas, la ligne de hors-jeu est la ligne de remise en jeu. Un joueur participant à la touche est hors-jeu s'il avance volontairement (**J1**) en avant de la ligne de remise en jeu (**L1**).

#### **SANCTION :**

Coup de pied de pénalité à 5m ou 15m de la touche sur la ligne de hors-jeu (L1).

### Hors-jeu pour les non participants à l'alignement :

Dans ce cas, l'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne située à 5m en benjamins, minimes et cadets ou 10m en juniors, en arrière de la ligne de remise en jeu et parallèle aux lignes de but ; si la ligne de but se trouve à moins de 5m en benjamins, minimes et cadets ou à moins de 10m en juniors de la ligne de remise en jeu, la « ligne de hors-jeu » est constituée par la ligne de but elle-même.

Un joueur non participant à la touche est hors-jeu s'il avance (**J2**), ou reste, en avant de la ligne de hors-jeu (**L2**).

#### **SANCTION :**

Coup de pied de pénalité à hauteur de la faute, sur la ligne de hors-jeu (L2), à au moins 1,5m de la ligne de touche.

Sur les 3 photos suivantes, la touche est terminée, les non participants à la touche peuvent intervenir :



*Balle volleyée.*



*Balle au sol*



*Un joueur seul quitte l'alignement*

Sur la photo suivante, la touche n'est pas finie, les non participants à la touche n'ont pas le droit d'intervenir :



*Ici l'arbitre signale au N°10 qu'il est hors-jeu car la touche n'est pas terminée : tous les pieds des joueurs du maul n'ont pas franchi la ligne de remise en jeu.*

### 3 - Remise en jeu sur coup de pied de pénalité.

#### QUAND ?

L'arbitre siffle une pénalité et ordonne un coup de pied de pénalité dans les cas suivants

:

- hors-jeu volontaire.
- anti-jeu, brutalité.
- faute grave.

#### OÙ ?

À l'endroit de la faute mais jamais à moins de 5 mètres des lignes de touche ou de but, aux pieds de l'arbitre, pour l'équipe non fautive.

#### COMMENT ?

L'équipe adverse étant à 5 mètres (Benjamins, Minimes et Cadets), à 10 mètres (Juniors), le jeu reprend lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive joue le ballon avec le pied.

La balle doit quitter les mains de celui qui joue au pied pour que la remise en jeu soit valable ; sinon l'arbitre ordonne une mêlée, balle à l'équipe adverse.

Le joueur faisant la remise en jeu, peut décider de jouer rapidement sans attendre que l'adversaire soit replacé. Il doit le faire dans le prolongement et en arrière du point de faute. Si des partenaires sont devant lui et si des adversaires sont à moins de 5 mètres de lui, ils ne peuvent participer au jeu avant d'être remis en jeu. Par contre, une même équipe n'a pas le droit de jouer deux pénalités consécutives rapidement.

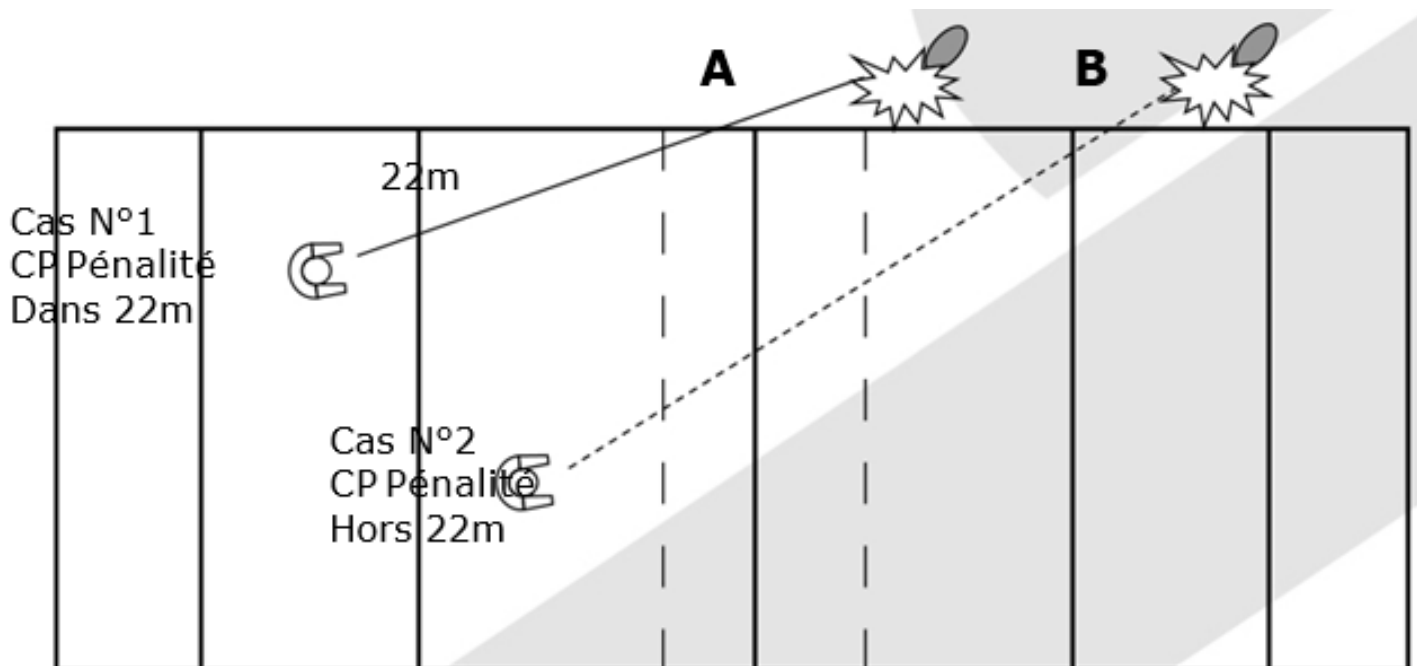
Quelle que soit la catégorie, le capitaine de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peut décider de choisir une mêlée plutôt que de jouer le coup de pied. Sauf si la pénalité a été accordée sur une faute en mêlée.

En benjamins, minimes et en cadets, l'utilisation du coup de pied de pénalité pour trouver une touche directe est interdit.
---

#### **SANCTION :**

**Touche pour l'équipe adverse à hauteur de l'endroit où le coup de pied a été donné.**

En juniors l'utilisation du coup de pied de pénalité pour trouver une touche directe, est autorisé s'il est réalisé autrement qu'en coup de pied placé :



CAS N°1 TOUCHE EN **A** POUR LES BLANCS,  
CAS N°2 TOUCHE EN **B** POUR LES BLANCS.

En Juniors l'équipe qui bénéficie de la pénalité peut décider de tenter un but en passant le ballon entre les barres. Cette tentative doit se faire en coup de pied tombé, l'équipe adverse à 10 mètres n'ayant pas le droit de charge.

Union Nationale  
du Sport Scolaire

#### 4 - Remise en jeu sur coup de pied franc.

##### *QUAND ?*

L'arbitre siffle un coup franc et ordonne un coup de pied franc lors d'une faute technique involontaire (introduction pas droite).

##### *OÙ ?*

Comme pour la pénalité : à l'endroit de la faute mais à moins de 5 mètres des lignes de touche ou de but, aux pieds de l'arbitre, pour l'équipe non fautive.

##### *COMMENT ?*

L'équipe adverse étant à 5 mètres (Minimes et Cadets), à 10 mètres (Juniors), le jeu reprend lorsqu'un joueur de l'équipe non fautive joue le ballon avec le pied.

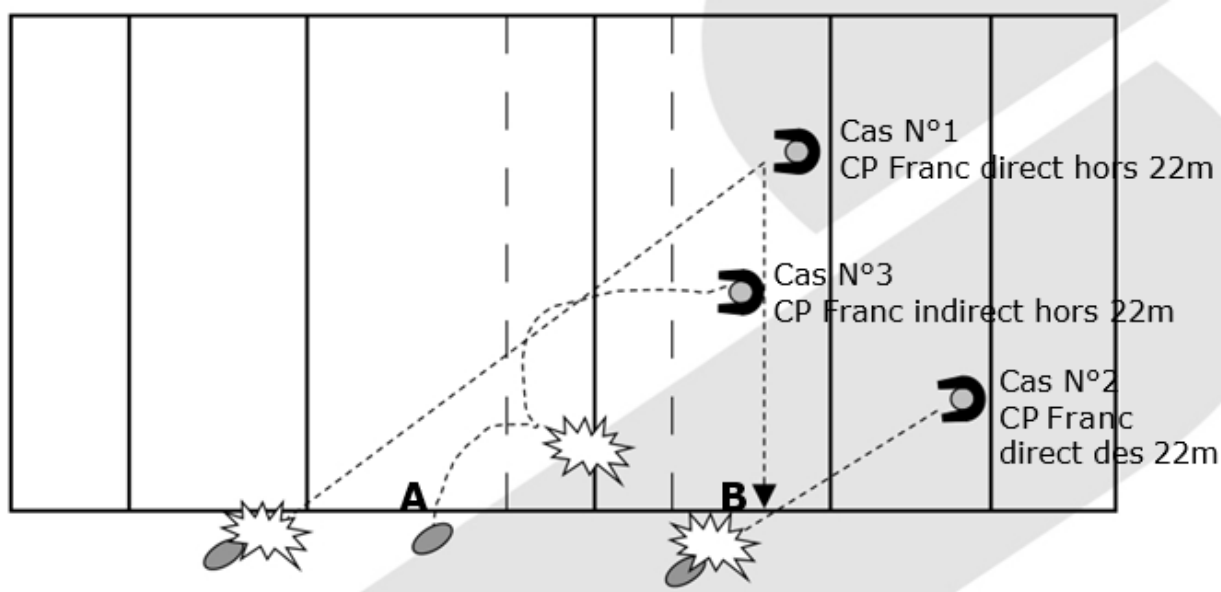
La balle doit quitter les mains de celui qui joue au pied pour que la remise en jeu soit valable ; sinon l'arbitre ordonne une mêlée, balle à l'équipe adverse.

Le joueur faisant la remise en jeu, peut décider de jouer rapidement sans attendre que l'adversaire soit replacé, si des partenaires sont devant lui et si des adversaires sont à moins de 5 mètres de lui, ils ne peuvent participer au jeu. Il n'est pas autorisé par contre de jouer deux pénalités consécutives rapidement.

Quelle que soit la catégorie, le capitaine de l'équipe qui bénéficie de la pénalité peut décider de choisir une mêlée plutôt que de jouer le coup de pied. Sauf si la pénalité a été accordée pour une faute en mêlée.

En Juniors:

À la différence du coup de pied de pénalité, le coup de pied franc ne donne pas droit à la tentative de but et les modalités pour trouver une touche sont différentes :



**CAS N°1 et N°2 TOUCHE EN B POUR LES BLANCS**

**CAS N°3 TOUCHE EN A POUR LES BLANCS**

## 5 - Remise en jeu sur coup d'envoi.

### *QUAND ?*

Au début du match et en début de deuxième mi-temps. Chaque équipe engage une fois au cours du match **au coup de sifflet de l'arbitre.**

### *OÙ ?*

Au centre du terrain.

### *COMMENT ?*

En coup de pied tombé. Les partenaires du botteur se trouvant derrière lui au moment de la frappe. L'adversaire dans son camp derrière une ligne de 5 m en Minimes et Cadets, de 10 m en Juniors. Pour que le coup d'envoi soit valable le ballon doit franchir la ligne des 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors) ou être joué par l'adversaire avant qu'il n'ait pu franchir cette ligne et ne doit pas être envoyé directement en dehors du terrain.

### **SANCTION :**

**Coup de pied franc au centre du terrain pour l'équipe non fautive.**

## 6 - Remise en jeu sur coup d'envoi après essai.

### *QUAND ?*

Après qu'un essai ait été marqué, la remise en jeu s'effectue **par l'équipe qui a marqué l'essai.**

**L'arbitre ne siffle pas**, la remise en jeu doit être faite sans retard.

### **SANCTION :**

**Coup de pied de pénalité pour l'équipe non fautive.**

### *OÙ ?*

Au centre du terrain.

### *COMMENT ?*

En coup de pied tombé. Les partenaires du botteur se trouvant derrière lui au moment de la frappe. L'adversaire dans son camp derrière une ligne de 5 m (Minimes et Cadets), de 10 m (Juniors). Pour que le coup d'envoi soit valable le ballon doit franchir la ligne des 5 m (Minimes et Cadets), 10 m (Juniors) ou être joué par l'adversaire avant qu'il n'ait pu franchir cette ligne et ne doit pas être envoyé directement en dehors du terrain.

### **SANCTION :**

**Coup de pied franc au centre du terrain pour l'équipe non fautive.**

## 7 - Remise en jeu sur coup de renvoi après toucher en but.

### *QUAND ?*

Une équipe bénéficie d'un coup de renvoi si elle aplatit le ballon dans son propre en-but après que l'adversaire ait rentré le ballon dans cet en-but.

### *OÙ ?*

Sur ou avant une ligne située à 10m de l'en-but en minimes et cadets, à 22m de l'en-but en juniors.

### *COMMENT ?*

En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne des 10m en Minimes et Cadets ou 22m en Juniors.

L'adversaire doit être au-delà de la ligne des 10m ou 22m selon les catégories (voir règlements UNSS).

### **SANCTION :**

En cas de remise non valable : Si le ballon ne franchit la ligne ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au milieu de la ligne des 10m (Benjamins, Minimes et Cadets) ou 22m (Juniors).

Union Nationale  
du Sport Scolaire

# Le jeune arbitre connaît les gestes de l'arbitre

## *Signaux de l'arbitre principaux*



### **Mêlée ordonnée**

Les épaules parallèles à la ligne de touche. Un bras tendu à l'horizontal vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction



### **Coup Franc**

Les épaules parallèles aux lignes de touche., le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive



### **Pénalité**

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras levé vers le haut pointant vers l'équipe fautive



### **Avantage**

Tendre le bras, main à hauteur de la taille vers l'équipe non fautive



### **Essai et essai de pénalité**

L'arbitre dos à la ligne de ballon mort. Les épaules parallèles à la ligne de but. Bras levé à la verticale



### **Pas d'essai**

Croiser puis décroiser les bras devant le corps



### **Renvoi aux 22 mètres**

Le bras pointé vers le centre de la ligne des 22 mètres`

## Signaux de l'arbitre secondaires

### Mêlée ordonnée



#### Passe en avant

Les mains font le geste de passer le ballon en avant



#### En-avant

Mouvement de va et vient avec une main tendue au-dessus de la tête



#### Formation de la mêlée

Les coudes pliés, mains au-dessus de la tête, les doigts se touchant



#### Ballon injouable lors d'un plaquage ou d'un ruck

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras horizontalement tendu vers l'équipe qui bénéficiera de l'introduction, puis tendre l'autre bras, avec un mouvement de va et vient en direction de la ligne de but adverse



#### Mêlée tournée

Rotation de l'index au-dessus de la tête



#### Lancer en touche pas droit

Les épaules parallèles à la ligne de touche. La main au-dessus de la tête indique que le ballon n'a pas été lancé droit



#### Ballon tenu en en-but

L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas touché terre

## Coup Franc



### Mauvaise introduction

Avec les mains au niveau des genoux, imiter une mauvaise introduction pas droite



### Non-respect du couloir en touche

Les deux mains à hauteur des yeux, pointées vers le haut, les paumes à l'intérieur. Les mains faisant un mouvement de resserrement

## Pénalité



### Le ballon n'a pas été immédiatement libéré

Les deux mains sur la poitrine, comme pour tenir un ballon imaginaire



### Le plaqueur n'a pas lâché le plaqué

Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour libérer le joueur



### Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés

Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras



### Plongé à terre près du plaquage

Bras tendu, pointant vers le bas pour initier l'action de plonger



### Effondrement volontaire d'un ruck ou d'un maul

Les deux bras à hauteur des épaules comme liés à l'adversaire. Baisse et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas



### Mauvaise liaison

Un bras replié comme pour se lier. L'autre main remontant et descendant le long du bras pour indiquer une liaison correcte



**Talonnage à la main dans un ruck ou une mêlée ordonnée**

Main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage comme pour talonner à la main



**Obstruction dans l'alignement**

Bras horizontal, coude pointé vers l'extérieur. Bras. Et épaule faisant un mouvement d'obstruction



**Appui sur un joueur de l'alignement**

Bras horizontal, plié au coude, paume vers le bas. Mouvement vers le bas



**Pousser un adversaire dans un alignement**

Les 2 mains à hauteur des épaules, paumes vers l'extérieur faisant la mouvement de pousser un adversaire



**Hors-jeu lors d'un alignement**

Bras et mains bougent à l'horizontale sur la poitrine vers l'équipe fautive



**Obstruction dans le jeu courant**

Bras en croix devant la poitrine à angle droit, comme des ciseaux ouverts



**Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non-respect des 10 mètres sur un coup franc ou une pénalité**

Tenir les 2 mains ouvertes au-dessus de la tête



**Plaquage haut (jeu déloyal)**

La main se déplace à l'horizontale devant le cou



**Coup de poing (jeu déloyal)**

Poing fermé tapant dans la paume ouverte



**Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)**

Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour imiter une personne qui parle

# LE JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION

Les niveaux de certification en UNSS

## Niveau Départemental

➤ Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son district

RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
<b>ARBITRE</b> (arbitre un jeu organisé à effectif réduit en double arbitrage)	<b>1. APPLICATION DES RÈGLES</b>	Connaît les règles fondamentales et les règles spécifiques de la mêlée et de la touche.  Applique les règles fondamentales sans discernement.	Arbitrer au moins 2 rencontres départementales en répondant aux exigences ci-dessus.  Certification proposée par les enseignants organisateurs et/ou un arbitre FFR.
	<b>2. PERTINENCE DES DÉCISIONS</b>	Capable de se détacher du ballon pour intégrer les adversaires et les soutiens proches du porteur.	
	<b>3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)</b>	Explique ses décisions et commence à prévenir les joueurs.	

**Répondre au protocole de certification permet :**

➤ L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet bleu et d'un diplôme par le service départemental

## Les niveaux de certification en UNSS

### Niveau Académique

- Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son département et justifier de l'acquisition de son niveau départemental

RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
<b>ARBITRE</b> (arbitre un jeu organisé à 7 ou à 10 en double arbitrage)	<b>1. APPLICATION DES RÈGLES</b>	Connaît l'ensemble du règlement.  Fait la différence entre les fautes graves et les fautes vénielles.	Arbitrer au moins 2 rencontres académiques en répondant aux exigences décrites.  Certification proposée par les enseignants et/ou un arbitre FFR.
	<b>2. PERTINENCE DES DÉCISIONS</b>	Appréhende l'ensemble du dispositif et les rapports d'opposition.	
	<b>3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)</b>	Explique l'ensemble des décisions et fait systématiquement de la prévention.	

#### Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet jaune et d'un diplôme par le service régional

## Les niveaux de certification en UNSS

### Niveau National

- Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son académie, justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat du Maroc par les membres de la CN.

RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
<b>ARBITRE</b> (arbitre à un niveau élevé de compétition en double arbitrage)	<b>1. APPLICATION DES RÈGLES</b>	Connaît l'ensemble du règlement et son influence sur le jeu.  Fait la différence entre les fautes graves et les fautes vénielles et applique la règle de l'avantage.	Officier sur le Championnat du Maroc
	<b>2. PERTINENCE DES DÉCISIONS</b>	Appréhende l'ensemble du dispositif et les rapports d'opposition et communique pendant le jeu avec l'autre arbitre.	
	<b>3. EFFICACITÉ PAR UNE AUTORITÉ AFFIRMÉE (sait se faire respecter)</b>	Explique l'ensemble des décisions et fait systématiquement de la prévention et fait preuve d'autorité intelligente.	

#### Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un bracelet rouge et d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat du Maroc.

La formation des jeunes Arbitres doit être liée à la pratique du Rugby à 7 scolaire. L'arbitrage se fait en double, (spécificité de l'UNSS), avec 2 juges de touche.

La formation doit permettre de passer du Rugby à 7 scolaire au Rugby à 15.

# ÉVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

## Jeune Arbitre en RUGBY

Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une note de **16/20** lors de son évaluation.

Évaluation note sur 20	Éléments à évaluer	Exigences minimales requises niveaux 1 / 2	Exigences minimales requises niveaux 3 / 4	Exigences minimales requises niveau 51
		Niveau départemental 12/20	Niveau académique 14/20	Niveau national 16/20
Partie théorique note sur 4	<b>QCM voire vidéos</b>			
		<b>1 à 1,5 pts</b> À consolider	<b>2 à 2,5 pts</b> Satisfaisant à bien	<b>3 à 4 pts</b> Très bien à excellent
Partie pratique note sur 16	- Mise en situation lors d'un Championnat de France - Déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer			
	<b>COMMUNICATION</b>			
	<b>Orale</b>	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée fort et clairement tout au long du match
	<b>Sifflet</b>	Siffle doucement	Siffle fort	Adapte son coup de sifflet à la faute
	<b>Gestes</b>	Fait quelques gestes de temps en temps	Fait les gestes importants	Fait tous les gestes
	<b>Avec l'arbitre binôme</b>	Le regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu est arrêté	Communique pendant le déroulement du jeu
	<b>GESTION DU MATCH</b>			
	<b>Placement des regards</b>	Se déplace peu	Court, mais toujours à la même allure	<b>Court en modulant son allure</b> et anticipe pour tout voir
	<b>Regard</b>	<b>Regarde le ballon, les soutiens</b> et les opposants proches	Commence à prendre en <b>compte le ballon et l'ensemble</b> des joueurs	Évalue en permanence le rapport d'opposition
	<b>Présence et conduite du jeu</b>	Ne fait pas de prévention et sanctionne sans expliquer	Fait de la prévention et explique ses décisions	Fait de la prévention et explique ses décisions avec autorité et intelligence
<b>RÈGLEMENT</b>				
<b>Connaissance</b>	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales et quelques complémentaires	Connaît toutes les règles et leur influence sur le jeu	
<b>Application</b>	Applique les règles sans discernement : fautes graves et fautes de jeu	Fait la différence entre les fautes graves et les fautes de jeu	Applique les règles en cohérence avec le jeu et la règle de l'avantage	

### L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : QCM

- **Pratique** : mise en situation lors d'un championnat de France, l'élève sera évalué sur deux rôles différents qu'il aura à assumer en situation de terrain.

### Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Arbitre.

Si le Jeune Arbitre peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

- Note globale sur 20 points = **(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points.**

- Si un seul rôle a été tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

- Note globale sur 20 points = **Note pratique sur 16 points + note théorique sur 4 points.**

<b>Nom/ Prénom du JA :</b>	<b>Date de naissance :</b> .... / .... / ....	<b>Etablissement :</b>
<b>Date de compétition:</b> ..... / ..... / .....	<b>Lieu:</b>	<b>Championnat:</b> District - Départemental - Académique - National
<b>Certification du JA Antérieure :</b> District - Départemental - Académique - National		<b>Noms du / des observateur(s):</b>

	TBM (Très Bonne Maîtrise) 4 pts	SA (Satisfaisant) 3 pts	FR (Fragile) 2 pts	IN (Insuffisant) 1 pt
<b>Evaluation sur le terrain</b>	<p>Le JA est en connexion avec le jeu tout au long de la rencontre sans faille</p> <p>le JA est concentré en permanence sur le jeu avec et sans ballon</p> <p>Il a un positionnement opérationnel selon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'animation proche ou loin du ballon</li> <li>- dans les phases statiques et points de fixation</li> <li>- le jeu de plein mouvement</li> </ul> <p>Les déplacements sont adaptés et/ou anticipés par rapport aux circonstances du jeu</p> <p>le JA se déplace parallèlement à la ligne de touche, orienté face au binôme, en piston (par rapport à la ligne qui coupe terrain en deux dans le sens de sa longueur)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il favorise la prévention et l'animation du jeu.</li> </ul>	<p>Le JA n'est pas toujours en connexion avec le jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA reste centré sur le jeu avec ballon</li> <li>- il est parfois trop éloigné du porteur de balle ou parfois mal positionné par rapport à la ligne de Hors-jeu</li> </ul> <p>Les déplacements ne sont pas toujours adaptés aux circonstances de jeu.</p> <p>le JA ne se déplace pas toujours parallèlement ou en piston</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il se déplace trop pour pouvoir s'ouvrir la fenêtre (att-def)</li> </ul>	<p>Le JA est rarement en connexion avec le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA a du mal à différencier son placement en fonction de la dernière intervention du porteur de balle.</li> <li>- il est en retard sur toutes les actions</li> </ul> <p>Les déplacements sont rarement adaptés aux circonstances de jeu.</p> <p>le JA n'utilise qu'un seul type de déplacement sans aucune variation de rythme</p>	<p>Le JA est spectateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA se trouve majoritairement dans la partie centrale du terrain</li> <li>- il ne bouge pas, il "regarde" le jeu</li> </ul> <p>Le JA ne sait pas se placer, il est très hésitant, dépassé par le jeu</p> <p>le JA ne respecte pas les zones d'intervention de chaque arbitre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il se déplace très peu, ne suit pas le jeu et est en retard sur tout.</li> </ul>
<b>Compétences techniques</b>	<p>Le JA détecte toutes les fautes à juste titre et laisse le jeu se dérouler à bon escient</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA assure la sécurité, différencie ses interventions pour favoriser la continuité du jeu</li> <li>- il prévient et/ou sanctionne et/ou maîtrise la temporalité de l'AVANTAGE.</li> </ul> <p>Les gestes du JA sont toujours clairs, sobres et compris de tout l'environnement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA maîtrise les codes gestuels</li> <li>- il distingue parfaitement les types de gestes selon les situations (bras horizontaux, verticaux)</li> </ul> <p>Application avec justesse du règlement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA maîtrise et fait appliquer l'ensemble du règlement sans aucune erreur.</li> <li>- il maîtrise la distinction Coup de pied franc/de pénalité - il maîtrise les régularités ou non des remises en jeu</li> </ul>	<p>Le JA détecte les fautes à juste titre - pas de tri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA assure la sécurité mais ne différencie pas toujours ses interventions pour favoriser la continuité du jeu</li> <li>- il prévient et/ou sanctionne et/ou maîtrise la temporalité de l'AVANTAGE.</li> </ul> <p>Les gestes du JA ne sont pas toujours précis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA ne connaît pas tous les codes gestuels</li> <li>- il a le bras parfois fléchis</li> <li>- il connaît les gestes principaux</li> </ul> <p>Application conforme des lois du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA fait appliquer le règlement malgré quelques erreurs dans les formes de remises en jeu</li> </ul>	<p>Le JA a oublié plusieurs fautes ou commet quelques inversions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA ne perçoit pas beaucoup de fautes</li> <li>- il n'utilise pas la règle de l'AVANTAGE.</li> </ul> <p>Le JA fait des gestes inappropriés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA ne connaît pas tous les codes gestuels et/ou utilise des gestes inappropriés</li> </ul> <p>Plusieurs erreurs dans l'application des lois du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA fait appliquer le règlement avec des erreurs dans les décisions et les formes de remises en jeu</li> </ul>	<p>Le JA identifie peu de fautes ou en invente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA n'intervient pas sur la plupart des fautes</li> </ul> <p>Le JA n'effectue aucune gestuelle, gestuelle incomplète</p> <p>Le JA commet des erreurs graves et des fautes techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA se trompe très souvent dans les décisions et les formes de remises en jeu</li> </ul>

## Personnalité et Management

**Le JA démontre une posture, une prestance et une autorité adaptée**  
- le JA est présent et montre une autorité sans faire de zèle

**Le JA est capable de prendre des décisions capitales (peu importe le temps de jeu, en faveur de telle ou telle équipe...)**  
- le JA reste serein quelques soient les instants du match. Ses décisions de dernières secondes peuvent modifier l'issue de la rencontre.

**Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations**  
- le JA siffle :  
À chaque début de match ou de mi-temps.  
Pour arrêter le jeu quand une faute se produit.  
Fort, que tous les joueurs entendent et que la lutte s'arrête instantanément, pour préserver la sécurité.  
Bref et sec pour 1 faute de jeu.  
Long et fort (au moins une seconde) pour une faute d'antjeu.

**Le JA démontre une maîtrise de ses émotions**  
- le JA est calme et serein quelques soient les situations.

**Le JA est motivé et attentif aux conseils**  
- le JA applique les consignes données et montre une attitude positive et motivée.  
- Il pose des questions.

**Le JA a une fois manqué ou abusé d'autorité tout en maîtrisant le déroulement du jeu.**  
- le JA se montre trop présent par ses interventions.

**Le JA est capable de prendre des décisions capitales avec un laps de temps**  
- le JA se ressaisit et prend la bonne décision après concertation avec son binôme

**Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations**  
Le coup de sifflet est audible mais pas modulé en fonction des situations et des fautes.

**Le JA ne maîtrise pas toujours ses émotions mais arrive à se ressaisir**  
- le JA est capable de reprendre la situation en main suite à des interventions de joueurs ou coach.

**Le JA semble motivé mais n'est pas très à l'écoute des conseils prodigués**  
- le JA est motivé pour progresser mais ne prend pas en compte tous les conseils.

**Le JA est globalement effacé pendant la rencontre.**  
- le JA n'est présent que sur des décisions peu importantes (changement, temps mort, touches...)

**Le JA manque d'assurance et intervient rarement lors de phases importantes**  
- le JA ne prend pas de décision pouvant influencer le résultat du match (par peur et/ou timidité)

**Coup de sifflet audible**  
Le coup de sifflet est audible mais manque d'assurance.

**Le JA peut se laisser déstabiliser**  
- le JA perd ses moyens, se laisse influencer par les joueurs/coach sans reprendre la maîtrise de la situation.

**Le JA semble peu motivé et pas à l'écoute des conseils donnés**  
- le JA n'est pas impliqué.  
- Il ne prend pas en compte les conseils.

**Le JA subit la rencontre.**  
- le JA est transparent.

**Ne voit pas le caractère majeur de la décision**  
- le JA ne voit pas les décisions qui pourraient influencer le cours du match.

**Coup de sifflet faible, non maîtrisé**  
Le coup de sifflet est inaudible

**Le JA est déstabilisé**  
- le JA baisse la tête, ne regarde pas les joueurs et s'efface.

**Le JA n'est pas motivé du tout.**  
- le JA est présent par obligation, ce n'est pas un choix de sa part

## Arbitrage collectif

**Le JA prend en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions**  
- le JA connaît ses zones d'intervention et d'observation.  
Le ballon est dans ma moitié de terrain :  
je gère le jeu autour du porteur  
je suis proche du ballon  
Le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain :  
je gère les joueurs éloignés  
je surveille les lignes de hors-jeu  
je me place pour avoir le maximum de joueurs devant moi  
Il sait donner l'avantage et le gérer jusqu'à sa fin (même si le ballon change de zone)

**Le JA communique clairement et utilise un mode de communication approprié avec les autres officiels**  
- le changement de prise en charge de l'animation du jeu se réfère à un code (visuel / sonore)  
- Il regarde, collabore et communique (verbalement ou avec une gestuelle adaptée) régulièrement avec son binôme et les JA à la touche et à la table de marque

**Le JA ne prend pas toujours en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions**  
- le JA connaît ses zones d'intervention et d'observation mais siffle parfois sur son binôme.  
- Il alterne correctement son rôle suivant le lieu du ballon.

**Le JA communique avec les autres officiels mais n'utilise pas toujours le mode de communication approprié**  
- le JA utilise principalement la verbalisation pour communiquer avec son binôme et les JA à la touche et à la table de marque

**Le JA prend parfois en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions**  
- le JA ne prend pas en compte ses zones d'observation et siffle des actions sur tout le terrain.  
- Il sait alterner les placements.

**Le JA communique partiellement avec les autres officiels**  
- le JA communique parfois avec son binôme mais pas avec les autres JA ou inversement.

**Le JA fait son match seul sans effectuer un travail collaboratif**  
- le JA siffle ce qu'il voit sans différencier ses zones d'intervention et d'observation ni en fonction de son binôme.  
- il se retrouve parfois sur la moitié de terrain de son binôme.

**Le JA ne communique pas avec les autres officiels (ni avant, ni pendant, ni après)**  
- le JA ne communique pas avec les autres JA.  
- Il fait le match sans tenir compte de l'avis de son binôme.

Certification DÉPARTEMENTALE: Note Pratique + Note Théorique ≥ 12/20 avec Note Pratique ≥ 10/16

Certification ACADÉMIQUE: Note Pratique + Note Théorique ≥ 14/20 avec Note Pratique ≥ 12/16

Certification NATIONALE: Note Pratique + Note Théorique ≥ 16/20 avec Note Pratique ≥ 14/16

NOTE THÉORIQUE: /4

NOTE PRATIQUE: /16

NOTE FINALE: /20

Certification du JA à l'issue de la compétition

District Départemental

Académique Nationale

## LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support vidéo, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune arbitre sera faite au Championnat du Maroc pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Juge/Arbitre sur un Championnat du Maroc n'engendre pas systématiquement une certification.



Union Nationale  
du Sport Scolaire

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM,...) peut donner lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
3	Lorsqu'un joueur projette son adversaire en touche, il récupère la balle sur la touche.	VRAI	FAUX
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.	VRAI	FAUX
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif.	VRAI	FAUX
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».	VRAI	FAUX
7	En Minime, l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	VRAI	FAUX
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas.	VRAI	FAUX
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.	VRAI	FAUX
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.	VRAI	FAUX
11	Un joueur plaque un adversaire dans le maul ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
12	Un joueur à quatre pattes au sol peut faire passer le ballon entre ses jambes pour protéger des adversaires	VRAI	FAUX
13	En Junior, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but.	VRAI	FAUX
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
15	Un joueur devant le botteur peut monter plaquer le réceptionneur du ballon.	VRAI	FAUX
16	En Junior, le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.	VRAI	FAUX
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non-fautive.	VRAI	FAUX
18	En Minime ou Cadet pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit dépasser la ligne des 5 mètres.	VRAI	FAUX
19	Le plaquage à la poitrine est autorisé à partir de Cadet.	VRAI	FAUX
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler toute de suite.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.		FAUX
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	VRAI	
3	Lorsqu'un joueur projette son adversaire en touche, il récupère la balle sur la touche. <i>Précision arbitre : pénalité à l'endroit de la projection à 5 m de la ligne de touche</i>		FAUX
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.		FAUX
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif. <i>Précision arbitre : il faut laisser l'avantage s'il y a une occasion d'essai évidente, puis donner éventuellement un carton jaune au joueur fautif après avoir accordé l'essai ou être revenu à la pénalité.</i>	VRAI	
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».		FAUX
7	En Minime, l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	VRAI	
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas. <i>Précision arbitre : si la faute n'a pas de conséquence sur la continuité du jeu, on ne sanctionne pas.</i>	VRAI	
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.		FAUX
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.		FAUX
11	Un joueur plaque un adversaire dans le maul ; je laisse jouer.		FAUX
12	Un joueur à quatre pattes au sol peut faire passer le ballon entre ses jambes pour protéger des adversaires		FAUX
13	En Junior, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but. <i>Précision arbitre : Le coup de pied direct en touche est également autorisé dans ses 22 m (zone délimitée par une ligne à 10 m de la ligne de la ligne de but)</i>		FAUX
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.		FAUX
15	Un joueur devant le botteur peut monter plaquer le réceptionneur du ballon.		FAUX
16	En Junior, le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.		FAUX
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non-fautive.	VRAI	
18	En Minime ou Cadet pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit dépasser la ligne des 5 mètres. <i>Précision arbitre : le ballon peut être capté par un joueur après qu'il ait franchi 5 mètres ou toucher le sol après la ligne des 5 mètres.</i>	VRAI	
19	Le plaquage à la poitrine est autorisé à partir de Cadet.		FAUX
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler toute de suite.	VRAI	

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM,...) peut donner lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
2	Un joueur donne un coup de pied et subit un plaquage à retardement, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon (à au moins de 15m de la ligne de touche) ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	VRAI	FAUX
3	Si la faute a été sifflée sur mêlée une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc.	VRAI	FAUX
4	Je laisse jouer si un défenseur réalise un plaquage offensif et fait décoller les deux pieds de son adversaire du sol.	VRAI	FAUX
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui progressait juste avant l'arrêt de jeu.	VRAI	FAUX
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur situé devant celui-ci ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	VRAI	FAUX
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
9	Sur une touche je peux monter dès que le lanceur a lancé le ballon.	VRAI	FAUX
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	VRAI	FAUX
11	Un plaqueur, alors qu'il est au sol, peut arracher le ballon au plaqué.	VRAI	FAUX
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	VRAI	FAUX
13	Si le ballon ne fait pas 5m (ou 10 mètres selon la catégorie), l'équipe qui reçoit peut le jouer.	VRAI	FAUX
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.	VRAI	FAUX
15	Lorsqu'une touche n'est pas droite, l'équipe a le choix entre une touche ou une mêlée	VRAI	FAUX
16	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
17	Lorsqu'un coéquipier est hors-jeu à moins de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un joueur le dépasse pour être remis en jeu.	VRAI	FAUX
18	Dans une mêlée spontanée, les défenseurs ont le droit de manipuler le ballon avec la main.	VRAI	FAUX
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai. <i>Précision arbitre : le jeune arbitre doit faire tout son possible pour déterminer quel est le joueur qui a fait le toucher à terre en premier. En cas de doute il demande soit un temps mort arbitre soit il accorde une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante</i>		FAUX
2	Un joueur donne un coup de pied et subit un plaquage à retardement, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon (à au moins de 15m de la ligne de touche) ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	VRAI	
3	Si la faute a été sifflée sur mêlée une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc. <i>Précision arbitre : Faux si la faute a été sifflée sur mêlée</i>	VRAI	
4	Je laisse jouer si un défenseur réalise un plaquage offensif et fait décoller les deux pieds de son adversaire du sol.	VRAI	
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui progressait juste avant l'arrêt de jeu.	VRAI	
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur situé devant celui-ci ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	VRAI	
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	VRAI	
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	VRAI	
9	Sur une touche je peux monter dès que le lanceur a lancé le ballon.		FAUX
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	VRAI	
11	Un plaqueur, alors qu'il est au sol, peut arracher le ballon au plaqué.		FAUX
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	VRAI	
13	Si le ballon ne fait pas 5m (ou 10 mètres selon la catégorie), l'équipe qui reçoit peut le jouer.	VRAI	
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.		FAUX
15	Lorsqu'une touche n'est pas droite, l'équipe a le choix entre une touche ou une mêlée	VRAI	
16	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.		FAUX
17	Lorsqu'un coéquipier est hors-jeu à moins de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un joueur le dépasse pour être remis en jeu.		FAUX
18	Dans une mêlée spontanée, les défenseurs ont le droit de manipuler le ballon avec la main.		FAUX
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout, je laisse jouer.	VRAI	
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.		FAUX

Une évaluation initiale de chaque jeune arbitre sera faite au championnat du Maroc pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant qu'Arbitre sur un championnat du Maroc n'engendre pas systématiquement une certification.

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai.	VRAI	FAUX
2	En Junior Garçon un pilier talonne le ballon dans la mêlée; je le pénalise.	VRAI	FAUX
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	VRAI	FAUX
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.	VRAI	FAUX
5	Lorsqu'il y a un plaquage, il suffit qu'un seul partenaire du porteur de balle vienne au contact pour que des lignes de hors-jeu se créent	VRAI	FAUX
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.	VRAI	FAUX
7	Un joueur commet une brutalité, je peux demander à son professeur de faire sortir ce joueur.	VRAI	FAUX
8	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
9	En Cadet, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	VRAI	FAUX
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire est déjà présent sur la zone de plaquage, sur ses appuis pour essayer de s'assurer le gain du ballon ; je le pénalise.	VRAI	FAUX
11	Dans un maul, un joueur porteur du ballon va volontairement au sol, je siffle pénalité.	VRAI	FAUX
12	Lors d'une pénalité, l'arbitre qui n'est pas au point de faute, reste sur la ligne de remise en jeu également face à la défense.	VRAI	FAUX
13	En mêlée, les piliers doivent se lier entre eux.	VRAI	FAUX
14	Lors d'une touche, les défenseurs présentent seulement les joueurs dans l'alignement et le relayeur.	VRAI	FAUX
15	Un joueur a le droit de stopper le porteur du ballon en le chargeant avec son épaule.	VRAI	FAUX
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée.	VRAI	FAUX
17	Lorsqu'un joueur est hors-jeu à plus de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un coéquipier le dépasse pour être remis en jeu	VRAI	FAUX
18	Lors d'un plaquage par retournement, il y a forcément un carton.	VRAI	FAUX
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 3 minutes.	VRAI	FAUX
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai. <i>Précision arbitre : le jeune arbitre doit faire tout son possible pour déterminer quel est le joueur qui a fait le toucher à terre en premier. En cas de doute il demande soit un temps mort arbitre soit il accorde une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante</i>		FAUX
2	En Junior Garçon un pilier talonne le ballon dans la mêlée; je le pénalise.		FAUX
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	VRAI	
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.		FAUX
5	Lorsqu'il y a un plaquage, il suffit qu'un seul partenaire du porteur de balle vienne au contact pour que des lignes de hors-jeu se créent	VRAI	
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.		FAUX
7	Un joueur commet une brutalité, je peux demander à son professeur de faire sortir ce joueur.		FAUX
8	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.		FAUX
9	En Cadet, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	VRAI	
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire est déjà présent sur la zone de plaquage, sur ses appuis pour essayer de s'assurer le gain du ballon ; je le pénalise.	VRAI	
11	Dans un maul, un joueur porteur du ballon va volontairement au sol, je siffle pénalité.	VRAI	
12	Lors d'une pénalité, l'arbitre qui n'est pas au point de faute, reste sur la ligne de remise en jeu également face à la défense.		FAUX
13	En mêlée, les piliers doivent se lier entre eux.	VRAI	
14	Lors d'une touche, les défenseurs présentent seulement les joueurs dans l'alignement et le relayeur.		FAUX
15	Un joueur a le droit de stopper le porteur du ballon en le chargeant avec son épaule.		FAUX
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée.	VRAI	
17	Lorsqu'un joueur est hors-jeu à plus de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un coéquipier le dépasse pour être remis en jeu	VRAI	
18	Lors d'un plaquage par retournement, il y a forcément un carton.	VRAI	
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 3 minutes.	VRAI	
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	VRAI	

## LE JEUNE COACH ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre Jeune Coach certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

## LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Les différentes CN UNSS France et UNSS Maroc mettent en place des outils pour s'entraîner à ces différents champs de questionnement via OPUSS ou par le biais des enseignants référents (supports vidéo, QCM d'entraînement, ...)

### CONTACTS & INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Services régionaux UNSS

Services départementaux UNSS

Stages mis en place : au sein des académies par les enseignants référents

Adresse de la fédération concernée [www.ffr.fr](http://www.ffr.fr)

# UNSS 2023

## ANNEXES

Mise à jour : 25 juin 2020

<b>Nom/ Prénom du JA :</b>	<b>Date de naissance :</b> .... / .... / ....	<b>Etablissement :</b>
<b>Date de compétition:</b> ..... / ..... / .....	<b>Lieu:</b>	<b>Championnat:</b> District - Départemental - Académique - National
<b>Certification du JA Antérieure :</b> District - Départemental - Académique - National		<b>Noms du/ des observateur(s):</b>

	TBM (Très Bonne Maîtrise) 4 pts	SA (Satisfaisant) 3 pts	FR (Fragile) 2 pts	IN (Insuffisant) 1 pt
<b>Evaluation sur le terrain</b>	<p>Le JA est en connexion avec le jeu tout au long de la rencontre sans faille</p> <p>le JA est concentré en permanence sur le jeu avec et sans ballon</p> <p>Il a un positionnement opérationnel selon:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'animation proche ou loin du ballon</li> <li>- dans les phases statiques et points de fixation</li> <li>- le jeu de plein mouvement</li> </ul> <p>Les déplacements sont adaptés et/ou anticipés par rapport aux circonstances du jeu</p> <p>le JA se déplace parallèlement à la ligne de touche, orienté face au binôme, en piston (par rapport à la ligne qui coupe terrain en deux dans le sens de sa longueur)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il favorise la prévention et l'animation du jeu.</li> </ul>	<p>Le JA n'est pas toujours en connexion avec le jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA reste centré sur le jeu avec ballon</li> <li>- il est parfois trop éloigné du porteur de balle ou parfois mal positionné par rapport à la ligne de Hors-jeu</li> </ul> <p>Les déplacements ne sont pas toujours adaptés aux circonstances de jeu.</p> <p>le JA ne se déplace pas toujours parallèlement ou en piston</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il se déplace trop pour pouvoir s'ouvrir la fenêtre (att-def)</li> </ul>	<p>Le JA est rarement en connexion avec le jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA a du mal à différencier son placement en fonction de la dernière intervention du porteur de balle.</li> <li>- il est en retard sur toutes les actions</li> </ul> <p>Les déplacements sont rarement adaptés aux circonstances de jeu.</p> <p>le JA n'utilise qu'un seul type de déplacement sans aucune variation de rythme</p>	<p>Le JA est spectateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA se trouve majoritairement dans la partie centrale du terrain</li> <li>- il ne bouge pas, il "regarde" le jeu</li> </ul> <p>Le JA ne sait pas se placer, il est très hésitant, dépassé par le jeu</p> <p>le JA ne respecte pas les zones d'intervention de chaque arbitre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il se déplace très peu, ne suit pas le jeu et est en retard sur tout.</li> </ul>
<b>Compétences techniques</b>	<p>Le JA détecte toutes les fautes à juste titre et laisse le jeu se dérouler à bon escient</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA assure la sécurité, différencie ses interventions pour favoriser la continuité du jeu</li> <li>- il prévient et/ou sanctionne et/ou maîtrise la temporalité de l'AVANTAGE.</li> </ul> <p>Les gestes du JA sont toujours clairs, sobres et compris de tout l'environnement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA maîtrise les codes gestuels</li> <li>- il distingue parfaitement les types de gestes selon les situations (bras horizontaux, verticaux)</li> </ul> <p>Application avec justesse du règlement.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA maîtrise et fait appliquer l'ensemble du règlement sans aucune erreur.</li> <li>- il maîtrise la distinction Coup de pied franc/de pénalité - il maîtrise les régularités ou non des remises en jeu</li> </ul>	<p>Le JA détecte les fautes à juste titre - pas de tri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA assure la sécurité mais ne différencie pas toujours ses interventions pour favoriser la continuité du jeu</li> <li>- il prévient et/ou sanctionne et/ou maîtrise la temporalité de l'AVANTAGE.</li> </ul> <p>Les gestes du JA ne sont pas toujours précis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA ne connaît pas tous les codes gestuels</li> <li>- il a le bras parfois fléchis</li> <li>- il connaît les gestes principaux</li> </ul> <p>Application conforme des lois du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA fait appliquer le règlement malgré quelques erreurs dans les formes de remises en jeu</li> </ul>	<p>Le JA a oublié plusieurs fautes ou commet quelques inversions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA ne perçoit pas beaucoup de fautes</li> <li>- il n'utilise pas la règle de l'AVANTAGE.</li> </ul> <p>Le JA fait des gestes inappropriés</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA ne connaît pas tous les codes gestuels et/ou utilise des gestes inappropriés</li> </ul> <p>Plusieurs erreurs dans l'application des lois du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA fait appliquer le règlement avec des erreurs dans les décisions et les formes de remises en jeu</li> </ul>	<p>Le JA identifie peu de fautes ou en invente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA n'intervient pas sur la plupart des fautes</li> </ul> <p>Le JA n'effectue aucune gestuelle, gestuelle incomplète</p> <p>Le JA commet des erreurs graves et des fautes techniques</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le JA se trompe très souvent dans les décisions et les formes de remises en jeu</li> </ul>

## Personnalité et Management

**Le JA démontre une posture, une prestance et une autorité adaptée**  
- le JA est présent et montre une autorité sans faire de zèle

**Le JA est capable de prendre des décisions capitales (peu importe le temps de jeu, en faveur de telle ou telle équipe...)**  
- le JA reste serein quelques soient les instants du match. Ses décisions de dernières secondes peuvent modifier l'issue de la rencontre.

**Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations**  
- le JA siffle :  
À chaque début de match ou de mi-temps.  
Pour arrêter le jeu quand une faute se produit.  
Fort, que tous les joueurs entendent et que la lutte s'arrête instantanément, pour préserver la sécurité.  
Bref et sec pour 1 faute de jeu.  
Long et fort (au moins une seconde) pour une faute d'antjeu.

**Le JA démontre une maîtrise de ses émotions**  
- le JA est calme et serein quelques soient les situations.

**Le JA est motivé et attentif aux conseils**  
- le JA applique les consignes données et montre une attitude positive et motivée.  
- Il pose des questions.

**Le JA a une fois manqué ou abusé d'autorité tout en maîtrisant le déroulement du jeu.**  
- le JA se montre trop présent par ses interventions.

**Le JA est capable de prendre des décisions capitales avec un laps de temps**  
- le JA se ressaisit et prend la bonne décision après concertation avec son binôme

**Le coup de sifflet maîtrisé sur toutes les situations**  
Le coup de sifflet est audible mais pas modulé en fonction des situations et des fautes.

**Le JA ne maîtrise pas toujours ses émotions mais arrive à se ressaisir**  
- le JA est capable de reprendre la situation en main suite à des interventions de joueurs ou coach.

**Le JA semble motivé mais n'est pas très à l'écoute des conseils prodigués**  
- le JA est motivé pour progresser mais ne prend pas en compte tous les conseils.

**Le JA est globalement effacé pendant la rencontre.**  
- le JA n'est présent que sur des décisions peu importantes (changement, temps mort, touches...)

**Le JA manque d'assurance et intervient rarement lors de phases importantes**  
- le JA ne prend pas de décision pouvant influencer le résultat du match (par peur et/ou timidité)

**Coup de sifflet audible**  
Le coup de sifflet est audible mais manque d'assurance.

**Le JA peut se laisser déstabiliser**  
- le JA perd ses moyens, se laisse influencer par les joueurs/coach sans reprendre la maîtrise de la situation.

**Le JA semble peu motivé et pas à l'écoute des conseils donnés**  
- le JA n'est pas impliqué.  
- Il ne prend pas en compte les conseils.

**Le JA subit la rencontre.**  
- le JA est transparent.

**Ne voit pas le caractère majeur de la décision**  
- le JA ne voit pas les décisions qui pourraient influencer le cours du match.

**Coup de sifflet faible, non maîtrisé**  
Le coup de sifflet est inaudible

**Le JA est déstabilisé**  
- le JA baisse la tête, ne regarde pas les joueurs et s'efface.

**Le JA n'est pas motivé du tout.**  
- le JA est présent par obligation, ce n'est pas un choix de sa part

## Arbitrage collectif

**Le JA prend en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions**  
- le JA connaît ses zones d'intervention et d'observation.  
Le ballon est dans ma moitié de terrain :  
je gère le jeu autour du porteur  
je suis proche du ballon  
Le ballon n'est pas dans ma moitié de terrain :  
je gère les joueurs éloignés  
je surveille les lignes de hors-jeu  
je me place pour avoir le maximum de joueurs devant moi  
Il sait donner l'avantage et le gérer jusqu'à sa fin (même si le ballon change de zone)

**Le JA communique clairement et utilise un mode de communication approprié avec les autres officiels**  
- le changement de prise en charge de l'animation du jeu se réfère à un code (visuel / sonore)  
- Il regarde, collabore et communique (verbalement ou avec une gestuelle adaptée) régulièrement avec son binôme et les JA à la touche et à la table de marque

**Le JA ne prend pas toujours en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions**  
- le JA connaît ses zones d'intervention et d'observation mais siffle parfois sur son binôme.  
- Il alterne correctement son rôle suivant le lieu du ballon.

**Le JA communique avec les autres officiels mais n'utilise pas toujours le mode de communication approprié**  
- le JA utilise principalement la verbalisation pour communiquer avec son binôme et les JA à la touche et à la table de marque

**Le JA prend parfois en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions**  
- le JA ne prend pas en compte ses zones d'observation et siffle des actions sur tout le terrain.  
- Il sait alterner les placements.

**Le JA communique partiellement avec les autres officiels**  
- le JA communique parfois avec son binôme mais pas avec les autres JA ou inversement.

**Le JA fait son match seul sans effectuer un travail collaboratif**  
- le JA siffle ce qu'il voit sans différencier ses zones d'intervention et d'observation ni en fonction de son binôme.  
- il se retrouve parfois sur la moitié de terrain de son binôme.

**Le JA ne communique pas avec les autres officiels (ni avant, ni pendant, ni après)**  
- le JA ne communique pas avec les autres JA.  
- Il fait le match sans tenir compte de l'avis de son binôme.

Certification DÉPARTEMENTALE: Note Pratique + Note Théorique  $\geq 12/20$  avec Note Pratique  $\geq 10/16$

Certification ACADÉMIQUE: Note Pratique + Note Théorique  $\geq 14/20$  avec Note Pratique  $\geq 12/16$

Certification NATIONALE: Note Pratique + Note Théorique  $\geq 16/20$  avec Note Pratique  $\geq 14/16$

NOTE THÉORIQUE: /4

NOTE PRATIQUE: /16

NOTE FINALE: /20

Certification du JA à l'issue de la compétition

District Départemental

Académique Nationale



**1. Coup de pied de pénalité**  
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras vers le haut pointant vers l'équipe non fautive.



**2. Coup de pied franc**  
Les épaules parallèles aux lignes de touche le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive.



**3. Essai et essai de pénalité**  
L'arbitre dos à la ligne de ballon mort. Les épaules parallèles à la ligne de but. Bras levé à la verticale.



**4. Avantage**  
Bras tendu pointé à l'horizontale vers l'équipe non fautive pendant environ 5 secondes.

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**

**Renvoi au centre  
(équipe qui a encaissé)**



**5. Mêlée ordonnée**  
Epaules parallèles à la ligne de touche. Bras tendu à l'horizontale pointé vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction.



**6. Formation de la mêlée**  
Les coudes pliés, mains au-dessus de la tête, les doigts se touchant.



**7. Passe en avant**  
Les mains font le geste de passer le ballon en avant.



**8. En-avant**  
Mouvement de va-et-vient avec une main tendue au-dessus de la tête.

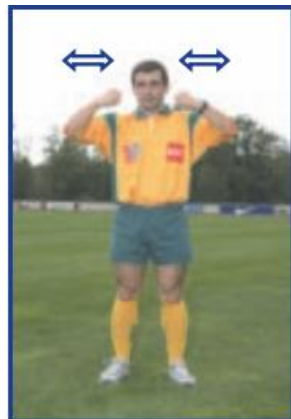
**Mêlée**

**Mêlée**

**Mêlée**



**9. Le ballon n'a pas été immédiatement libéré**  
Les deux mains repliées sur la poitrine, comme pour tenir le ballon.



**10. Le plaqueur n'a pas lâché le joueur plaqué**  
Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour



**11. Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés**  
Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras.



**12. Arrivée sur le plaquage du mauvais côté**  
Bras tendu à l'horizontale puis mouvement de balayage par un demi-cercle.

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**



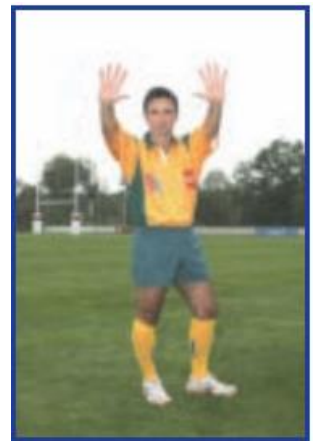
**33. Obstruction dans le jeu courant**  
 Bras en croix devant la poitrine à angle droit, comme des ciseaux ouverts.



**34. Hors-jeu sur « ruck » et maul**  
 Epaules parallèles à la ligne de touche. Bras tendu, doigts pointés vers le bas, la main faisant un cercle.



**35. Choix après hors-jeu ans le jeu courant : C.P.P. ou mêlée**  
 Un bras indiquant C.P.P., l'autre pointé vers l'endroit où pourrait être jouée



**36. Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non-respect des 10 mètres sur un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc**

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**

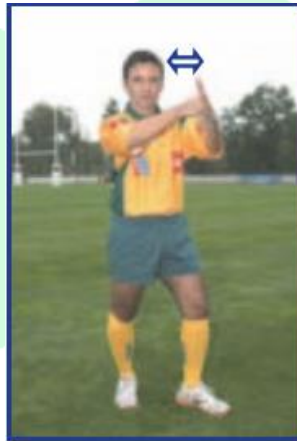
**Coup de Pied Franc**



**37. Plaquage haut (jeu déloyal)**  
 La main se déplace à l'horizontale devant le cou.



**38. « Stamping » (jeu déloyal : utilisation interdite du pied)**  
 Action de piétiner ou geste similaire pour montrer la faute.



**39. Coup de poing (jeu déloyal)**  
 Poing fermé tapant dans la paume ouverte.



**40. Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)**  
 Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour simuler les mouvements des lèvres d'une personne qui parle.

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc**

**Coup de Pied Franc (recul 10m pour l'équipe fautive)**

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM,...) peut donner lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
3	Lorsqu'un joueur projette son adversaire en touche, il récupère la balle sur la touche.	VRAI	FAUX
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.	VRAI	FAUX
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif.	VRAI	FAUX
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».	VRAI	FAUX
7	En Minime, l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	VRAI	FAUX
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas.	VRAI	FAUX
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.	VRAI	FAUX
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.	VRAI	FAUX
11	Un joueur plaque un adversaire dans le maul ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
12	Un joueur à quatre pattes au sol peut faire passer le ballon entre ses jambes pour protéger des adversaires	VRAI	FAUX
13	En Junior, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but.	VRAI	FAUX
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
15	Un joueur devant le botteur peut monter plaquer le réceptionneur du ballon.	VRAI	FAUX
16	En Junior, le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.	VRAI	FAUX
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non-fautive.	VRAI	FAUX
18	En Minime ou Cadet pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit dépasser la ligne des 5 mètres.	VRAI	FAUX
19	Le plaquage à la poitrine est autorisé à partir de Cadet.	VRAI	FAUX
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler toute de suite.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.		FAUX
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	VRAI	
3	Lorsqu'un joueur projette son adversaire en touche, il récupère la balle sur la touche. <i>Précision arbitre : pénalité à l'endroit de la projection à 5 m de la ligne de touche</i>		FAUX
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.		FAUX
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif. <i>Précision arbitre : il faut laisser l'avantage s'il y a une occasion d'essai évidente, puis donner éventuellement un carton jaune au joueur fautif après avoir accordé l'essai ou être revenu à la pénalité.</i>	VRAI	
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».		FAUX
7	En Minime, l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	VRAI	
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas. <i>Précision arbitre : si la faute n'a pas de conséquence sur la continuité du jeu, on ne sanctionne pas.</i>	VRAI	
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.		FAUX
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.		FAUX
11	Un joueur plaque un adversaire dans le maul ; je laisse jouer.		FAUX
12	Un joueur à quatre pattes au sol peut faire passer le ballon entre ses jambes pour protéger des adversaires		FAUX
13	En Junior, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but. <i>Précision arbitre : Le coup de pied direct en touche est également autorisé dans ses 22 m (zone délimitée par une ligne à 10 m de la ligne de la ligne de but)</i>		FAUX
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.		FAUX
15	Un joueur devant le botteur peut monter plaquer le receveur du ballon.		FAUX
16	En Junior, le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.		FAUX
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non-fautive.	VRAI	
18	En Minime ou Cadet pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit dépasser la ligne des 5 mètres. <i>Précision arbitre : le ballon peut être capté par un joueur après qu'il ait franchi 5 mètres ou toucher le sol après la ligne des 5 mètres.</i>	VRAI	
19	Le plaquage à la poitrine est autorisé à partir de Cadet.		FAUX
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler toute de suite.	VRAI	

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM,...) peut donner lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
2	Un joueur donne un coup de pied et subit un plaquage à retardement, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon (à au moins de 15m de la ligne de touche) ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	VRAI	FAUX
3	Si la faute a été sifflée sur mêlée une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc.	VRAI	FAUX
4	Je laisse jouer si un défenseur réalise un plaquage offensif et fait décoller les deux pieds de son adversaire du sol.	VRAI	FAUX
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui progressait juste avant l'arrêt de jeu.	VRAI	FAUX
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur situé devant celui-ci ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	VRAI	FAUX
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
9	Sur une touche je peux monter dès que le lanceur a lancé le ballon.	VRAI	FAUX
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	VRAI	FAUX
11	Un plaqueur, alors qu'il est au sol, peut arracher le ballon au plaqué.	VRAI	FAUX
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	VRAI	FAUX
13	Si le ballon ne fait pas 5m (ou 10 mètres selon la catégorie), l'équipe qui reçoit peut le jouer.	VRAI	FAUX
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.	VRAI	FAUX
15	Lorsqu'une touche n'est pas droite, l'équipe a le choix entre une touche ou une mêlée	VRAI	FAUX
16	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
17	Lorsqu'un coéquipier est hors-jeu à moins de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un joueur le dépasse pour être remis en jeu.	VRAI	FAUX
18	Dans une mêlée spontanée, les défenseurs ont le droit de manipuler le ballon avec la main.	VRAI	FAUX
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai. <i>Précision arbitre : le jeune arbitre doit faire tout son possible pour déterminer quel est le joueur qui a fait le toucher à terre en premier. En cas de doute il demande soit un temps mort arbitre soit il accorde une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante</i>		FAUX
2	Un joueur donne un coup de pied et subit un plaquage à retardement, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon (à au moins de 15m de la ligne de touche) ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	VRAI	
3	Si la faute a été sifflée sur mêlée une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc. <i>Précision arbitre : Faux si la faute a été sifflée sur mêlée</i>	VRAI	
4	Je laisse jouer si un défenseur réalise un plaquage offensif et fait décoller les deux pieds de son adversaire du sol.	VRAI	
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui progressait juste avant l'arrêt de jeu.	VRAI	
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur situé devant celui-ci ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	VRAI	
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	VRAI	
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	VRAI	
9	Sur une touche je peux monter dès que le lanceur a lancé le ballon.		FAUX
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	VRAI	
11	Un plaqueur, alors qu'il est au sol, peut arracher le ballon au plaqué.		FAUX
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	VRAI	
13	Si le ballon ne fait pas 5m (ou 10 mètres selon la catégorie), l'équipe qui reçoit peut le jouer.	VRAI	
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.		FAUX
15	Lorsqu'une touche n'est pas droite, l'équipe a le choix entre une touche ou une mêlée	VRAI	
16	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.		FAUX
17	Lorsqu'un coéquipier est hors-jeu à moins de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un joueur le dépasse pour être remis en jeu.		FAUX
18	Dans une mêlée spontanée, les défenseurs ont le droit de manipuler le ballon avec la main.		FAUX
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout, je laisse jouer.	VRAI	
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.		FAUX

Une évaluation initiale de chaque jeune arbitre sera faite au championnat du Maroc pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant qu'Arbitre sur un championnat du Maroc n'engendre pas systématiquement une certification.

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai.	VRAI	FAUX
2	En Junior Garçon un pilier talonne le ballon dans la mêlée; je le pénalise.	VRAI	FAUX
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	VRAI	FAUX
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.	VRAI	FAUX
5	Lorsqu'il y a un plaquage, il suffit qu'un seul partenaire du porteur de balle vienne au contact pour que des lignes de hors-jeu se créent	VRAI	FAUX
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.	VRAI	FAUX
7	Un joueur commet une brutalité, je peux demander à son professeur de faire sortir ce joueur.	VRAI	FAUX
8	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
9	En Cadet, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	VRAI	FAUX
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire est déjà présent sur la zone de plaquage, sur ses appuis pour essayer de s'assurer le gain du ballon ; je le pénalise.	VRAI	FAUX
11	Dans un maul, un joueur porteur du ballon va volontairement au sol, je siffle pénalité.	VRAI	FAUX
12	Lors d'une pénalité, l'arbitre qui n'est pas au point de faute, reste sur la ligne de remise en jeu également face à la défense.	VRAI	FAUX
13	En mêlée, les piliers doivent se lier entre eux.	VRAI	FAUX
14	Lors d'une touche, les défenseurs présentent seulement les joueurs dans l'alignement et le relayeur.	VRAI	FAUX
15	Un joueur a le droit de stopper le porteur du ballon en le chargeant avec son épaule.	VRAI	FAUX
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée.	VRAI	FAUX
17	Lorsqu'un joueur est hors-jeu à plus de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un coéquipier le dépasse pour être remis en jeu	VRAI	FAUX
18	Lors d'un plaquage par retournement, il y a forcément un carton.	VRAI	FAUX
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 3 minutes.	VRAI	FAUX
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai. <i>Précision arbitre : le jeune arbitre doit faire tout son possible pour déterminer quel est le joueur qui a fait le toucher à terre en premier. En cas de doute il demande soit un temps mort arbitre soit il accorde une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante</i>		FAUX
2	En Junior Garçon un pilier talonne le ballon dans la mêlée; je le pénalise.		FAUX
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	VRAI	
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.		FAUX
5	Lorsqu'il y a un plaquage, il suffit qu'un seul partenaire du porteur de balle vienne au contact pour que des lignes de hors-jeu se créent	VRAI	
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.		FAUX
7	Un joueur commet une brutalité, je peux demander à son professeur de faire sortir ce joueur.		FAUX
8	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.		FAUX
9	En Cadet, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	VRAI	
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire est déjà présent sur la zone de plaquage, sur ses appuis pour essayer de s'assurer le gain du ballon ; je le pénalise.	VRAI	
11	Dans un maul, un joueur porteur du ballon va volontairement au sol, je siffle pénalité.	VRAI	
12	Lors d'une pénalité, l'arbitre qui n'est pas au point de faute, reste sur la ligne de remise en jeu également face à la défense.		FAUX
13	En mêlée, les piliers doivent se lier entre eux.	VRAI	
14	Lors d'une touche, les défenseurs présentent seulement les joueurs dans l'alignement et le relayeur.		FAUX
15	Un joueur a le droit de stopper le porteur du ballon en le chargeant avec son épaule.		FAUX
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée.	VRAI	
17	Lorsqu'un joueur est hors-jeu à plus de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un coéquipier le dépasse pour être remis en jeu	VRAI	
18	Lors d'un plaquage par retournement, il y a forcément un carton.	VRAI	
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 3 minutes.	VRAI	
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	VRAI	

# MEMO MATCH JEUNE ARBITRE

DATE : ..... / ..... / .....	LIEU: .....	TERRAIN:.....
BINOME : .....		POULE: .....

Résultat : ..... bat ..... Score : ..... / .....

	Equipe 1 :	Equipe 2 :
<b>Essais 5 pts</b>		
<b>Transformations 2 pts</b>		
<b>Drops / Pénalités 3 pts</b>		

Sanctions	Raison	Numéro de Maillot	Raison	Numéro de Maillot
<b>Carton Jaune</b>				
<b>Carton Rouge</b>				
<b>Avertissements Observations</b>				

**U**  
**2023**  
**NSS**

**Je suis JEUNE COACH  
en RUGBY**

Mise à jour : 16 juin 2023

# LES PRÉCONISATIONS INSTITUTIONNELLES

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire n°2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à *valoriser le parcours de formation et l'engagement du Jeune Officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.*

En référence au bulletin officiel de l'Education Nationale du 19 septembre 2013 « *L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement* ».

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « *Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :*

- *La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques... dans le cadre de l'UNSS.*
- *L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... ».*

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de Jeunes Coaches et de Jeunes Arbitres seront développées* ».

L'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) au travers de la Compétence Générale n°3 « Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités ». Ces compétences travaillées sont déclinées comme suit pour les trois cycles :

- Cycle 2 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble » Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). » « Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements. »
- Cycle 3 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). « Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements. »
- Cycle 4 : « Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités » « Respecter, construire et faire respecter règles et règlements. »

A la lumière de ces préconisations institutionnelles, qui sont également partagées et/ou souhaitées par nos partenaires fédéraux, il apparaît nécessaire d'assurer la formation du Jeune Coach afin de lui permettre d'être en responsabilité d'un groupe de pratiquants sportifs en toute lucidité et en toute autonomie.

L'élève du collège ou du lycée a donc la possibilité de suivre une formation de Jeune Coach mise en place en collaboration étroite avec les AS, les structures UNSS et les partenaires. Il ne peut pas cumuler sa fonction avec celle de jeune juge/arbitre ou jeune reporter lors d'un même évènement.

Ce pré requis implique donc que lors des Championnats du Maroc UNSS de Rugby, le Jeune Coach soit seul à pouvoir officier auprès des espaces de pratique.

**La Commissions Nationales a défini, en fonction des spécificités de la discipline, les temps lors desquels le ou les adulte(s) encadrant(s) peuvent assister le Jeune Coach.**

**Ainsi en rugby :**

**Durant chacune des mi-temps, le Jeune Coach officie en autonomie, seul sur le banc.**

**A l'échauffement, pendant la mi-temps, après et entre les rencontres les encadrants peuvent venir assister le Jeune Coach.**

# PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ

## LES INCONTOURNABLES A CONNAITRE POUR ETRE COACH

### **Connaître le règlement de l'activité**

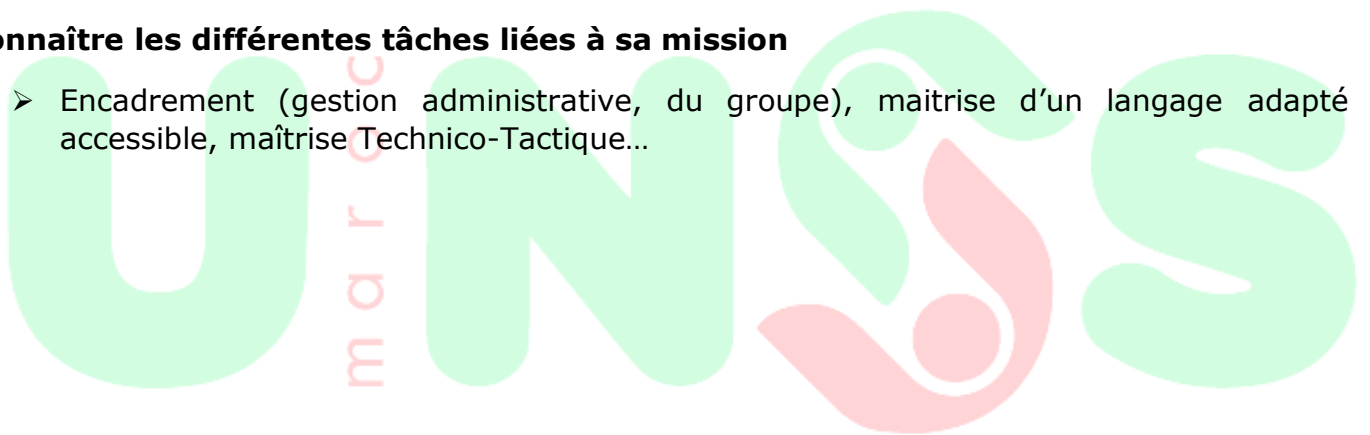
- Maîtriser le cadre réglementaire de la pratique (des pratiquants, dans le cadre de son statut/missions), les espaces, les possibilités d'interaction avec la pratique...

### **Agir de manière éthique et responsable**

- Respect des règles, coéquipiers, adversaires, l'environnement, exercice de ses droits et devoirs, exemplarité du langage et de l'attitude, prise de décisions réfléchie dans l'intérêt du pratiquant ou du collectif ...

### **Connaître les différentes tâches liées à sa mission**

- Encadrement (gestion administrative, du groupe), maîtrise d'un langage adapté et accessible, maîtrise Technico-Tactique...



Union Nationale  
du Sport Scolaire

# SOMMAIRE

## LE JEUNE COACH ...

- |  |         |
|--|---------|
| 1. ... s'engage à respecter la charte de l'UNSS                                | page 6  |
| 2. ... doit connaître les règles de l'activité                                 | page 7  |
| 3. ... assume ses fonctions lors d'une manifestation sportive                  | page 8  |
| 4. ... doit être identifié   | page 9  |
| 5. ... doit satisfaire aux exigences de la certification                       | page 10 |
| 6. Connaissances et compétences pratiques attendues                            | page 12 |
| 7. L'évaluation du Jeune Coach   | page 13 |
| 8. Contrôle des connaissances et certification                                 | page 13 |
| 9. ... doit vérifier ses connaissances   | page 16 |
| 10. ... assure le suivi de sa formation  | page 16 |
| 11. ... peut parfaire sa formation en consultant des documents complémentaires | page 17 |
| 12. Annexes  | page 18 |

# LE JEUNE COACH S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTRE DE L'UNSS

## Le Jeune Coach se définit :

- comme un élève licencié à l'UNSS qui adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne pour gérer un groupe. Il témoigne d'une bonne connaissance de l'activité et des règles qui la régissent.
- comme un maillon essentiel du paysage sportif qui contribue au développement de la génération responsable ainsi qu'au bon déroulement de la rencontre.
- A travers cette expérience précieuse et enrichissante, il développera ses compétences et connaissances dans le sport et dans le coaching.
- Il donne de son temps. Son apprentissage se déroule sous forme d'une formation continue grâce à l'enseignant, l'animateur d'AS ou tout autre formateur qualifié. L'enseignant d'EPS agit comme un formateur auprès du jeune Coach dans son AS jusqu'au championnat de France.
- Il est obligatoire et appartient à la même AS
- Il peut être compétiteur : +1 à la composition initiale de l'équipe car pas joueur de l'équipe
- Il doit passer un test théorique à l'accueil ainsi que celui du jeune arbitre avec une adaptation possible
- Il doit être identifié à l'accueil du championnat du Maroc
- Il doit suivre une formation dans son AS pour avoir le niveau académique et pouvoir accéder au Championnat du Maroc. Il obtiendra sa certification académique (14/20) avec une remise de diplôme au moment du Championnat du Maroc.
- Il doit être inscrit sur la feuille de composition d'équipe et déclaré comme tel surtout dans les activités où le règlement autorise un entraîneur – adjoint sur le banc et être identifié par un brassard
- Une équipe sans Jeune Coach au championnat du Maroc est disqualifiée

# LE JEUNE COACH DOIT CONNAITRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

## Avec l'animateur d'AS, il ...

L'assiste dans l'encadrement et l'animation  
Participe aux choix et prises de décision  
Contribue à la gestion du matériel

## En situation de coaching, il ...

- Fait preuve d'autorité, de crédibilité et de respect
- Devient autonome et leader
- Explique clairement ses choix et se fait entendre

Le Jeune Coach connaît les règles de l'activité

## Avec les sportifs, il ...

- Acquiert l'expérience des situations et des sportifs variés
- Fait progresser grâce à l'analyse des points forts / points faibles
- Est influent et œuvre pour les atteindre

## Pour sa progression, il ...

- Est capable de mobiliser ses compétences lors du coaching
- Perfectionne ses connaissances spécifiques
- Devient autonome et est force de propositions (exercices et situations à élaborer)
- Sait se remettre en question

# LE JEUNE COACH ASSUME SES FONCTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION SPORTIVE



## Obligatoire :

- Assister à la réunion technique au même titre que les enseignants d'EPS
- La fiche de suivi du Jeune Coach est proposée, expliquée en réunion technique. C'est l'enseignant qui en a la charge. La fiche d'évaluation est remise à la Commission locale des Jeunes Officiels avant la fin du championnat.
- Le Jeune Coach est identifié par son brassard.

## **En Amont d'une Compétition :**

- Il met en place et participe à la préparation physique, technique, tactique et mentale des compétiteurs
- Il effectue la sélection en fonction des objectifs et convoque les compétiteurs
- Il gère la logistique et le protocole administratif
- Il observe les adversaires et analyse les points forts / faibles pour en retenir une stratégie à adopter

## **Pendant, il est en capacité de :**

- Mettre en place l'échauffement (prévenir des blessures, prévoir les techniques et tactiques spécifiques)
- Gérer les remplacements, l'évolution du jeu ou de la compétition
- Communiquer avec les officiels
- Etre à l'écoute des sportifs, savoir motiver, encourager, recadrer, stimuler
- Analyser et adapter la situation immédiate
- Gérer ses propres émotions, entendre celle(s) des autres

## **A la pause/temps mort ou intervalle des épreuves, il peut :**

- Faire un bilan et envisager l'évolution
- Etre leader et imposer des choix par une attitude et des postures convaincantes

## **Après une compétition, il doit être capable de :**

- Faire un bilan pertinent et envisager les étapes suivantes avec lucidité
- Adapter son discours selon le résultat et les besoins des sportifs : tempérer, calmer, motiver, rassurer, encourager ...
- Avoir de l'empathie
- Savoir prendre du recul et analyser sa propre communication et intégrer sa réflexion sportive comme sociale
- Savoir utiliser la vidéo comme outil d'optimisation du résultat et de justification de ses remarques

# LE JEUNE COACH DOIT ÊTRE IDENTIFIÉ

## TENUE VESTIMENTAIRE :

Au niveau des différents Championnats du Maroc, le Jeune Coach est identifié par un brassard 'Jeune Coach'.

Les assistants ou adjoints n'en n'ont pas.



# LE JEUNE COACH DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

## CADRE GENERAL :

Les certifications reposent sur une validation théorique (coeff 1) d'une part et sur une observation pratique (coeff 2) du Jeune Coach d'autre part lors des rencontres.

Une certification s'obtient si le jeune coach a 14/20 (théorie + pratique) mais avec au moins 14/20 au test théorique.

## EVALUATION DES CONNAISSANCES ET VALIDATION DES COMPETENCES EN SITUATION

	Connaissances Théoriques (coeff1)	Evaluation Pratique (coeff2)
Certification Départementale	Test identique aux évaluations théoriques demandées au jeune arbitre certifié District. S'effectue par les enseignants d'EPS.	L'enseignant devra remplir la fiche d'évaluation (proposée par les membres de la CN de l'activité) de son Jeune Coach lors des rencontres de niveau Départemental.
<b>Niveau Académique</b>	Test identique aux évaluations théoriques demandées au jeune arbitre certifié Départemental. S'effectue par les enseignants d'EPS	L'enseignant devra remplir la fiche d'évaluation (proposée par les membres de la CN de l'activité) de son Jeune Coach lors des rencontres de niveau Académique.
Championnat du Maroc : <b>certification académique</b>	Test national théorique du Jeune Arbitre du niveau national ( <i>elle peut être adaptée au rôle</i> ) pour un contrôle des acquis. Une évaluation théorique spécifique peut être adjointe ( <i>précisions ci- après</i> ) <b>La note minimale requise à ce test théorique est de 14/20.</b>	L'enseignant devra remplir la fiche d'évaluation (proposée par les membres de la CN du sport) de son Jeune Coach pendant le Championnat du Maroc.
	<b>Validation</b> : les 2 conditions doivent être réunies pour obtenir, lors du protocole, la certification académique et remise d'un diplôme au Jeune Coach justifiant de son engagement, de ses connaissances et compétences au niveau national.	

## PRECISIONS :

Connaissances théoriques lors du Championnat du Maroc:

Selon les vœux de la Commission Nationale de l'activité, il est possible de combiner :

1. contrôle des connaissances réglementaires (cf. ci-dessus)
2. connaissances en gestion du groupe de sportifs (cf. 4 items ci-dessous)
  - 1 ou 2 questions sur la gestion des émotions
  - 3 ou 4 questions liées à des cas pratiques de gestion tactique ou stratégique.
  - Etude de cas révélant la capacité de choix et/ou comportement à adopter selon la situation (= mise en situation)

Validations :

Une certification ou un niveau est acquis ou non sur le niveau du championnat sur lequel il officie (Départemental, Académique)

Lors du Championnat du Maroc : certification académique + diplôme validant le niveau démontré par le Jeune Coach et répondant aux attentes du Championnat du Maroc.



Union Nationale  
du Sport Scolaire

## CONNAISSANCES ET COMPETENCES PRATIQUES ATTENDUES POUR LE JEUNE COACH EN RUGBY

**Nom & Prénom du Jeune Coach :** ..... **A.S. :** .....

	NIVEAU DEPARTEMENTAL	NIVEAU ACADEMIQUE	NIVEAU CHAMPIONNAT DU MAROC
<b>Identifier</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifie les points forts et faibles des joueurs de son équipe</li> <li>Identifie le point fort de l'équipe adverse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifie, le ou les espaces de jeu où son équipe est                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- En difficulté</li> <li>- En réussite</li> </ul> </li> <li>Identifie le système de jeu préférentiel de l'adversaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifie les temps forts/faibles de l'opposition.</li> <li>Identifie les stratégies des formes de jeu Identifie les choix de jeu de l'équipe adverse</li> </ul>
<b>Analyser</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Est capable d'analyser le système préférentiel mis en place par son équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Est capable d'analyser un point faible de l'équipe adverse pour l'exploiter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Est capable d'analyser le rapport de force entre les deux équipes en présence et proposer des solutions de remédiations si besoin</li> </ul>
<b>Communiquer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Communique avec l'accompagnateur pour échanger les points de vue</li> <li>Communique ses encouragements aux joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Communique des consignes simples au groupe sur des arrêts de jeu en accord avec l'accompagnateur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Communique avec l'ensemble du groupe (joueurs et remplaçants) de manière adaptée (gestion de l'émotion) durant les phases de jeu en binôme avec l'accompagnateur</li> </ul>
<b>Intervenir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Réalise la feuille de match</li> <li>Adjoint de l'accompagnateur sur la phase d'échauffement</li> <li>Pose le temps mort</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gère en autonomie la préparation du match et la partie administrative</li> <li>Gère l'échauffement du groupe Gère les temps morts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prend en main la cogestion de l'équipe avant, pendant et après la rencontre</li> </ul>

# L'ÉVALUATION DU JEUNE COACH

Cadre général des tâches essentielles :

Connaître l'activité - Se former - Entraîner - Manager - Diriger - Evaluer - Choisir - Organiser Conseiller -Intervenir posément, de façon bienveillante et positive

- Le jeune coach vient en supplément de l'équipe en RUGBY
- Il est obligatoire

## CONTROLE DES CONNAISSANCES ET VALIDATION DE L'ENGAGEMENT

Le Jeune coach peut être en binôme avec l'enseignant d'EPS, animateur d'AS ou l'encadrant de l'équipe jusqu'aux phases régionales.

Sur un championnat du Maroc : soit il continue à assumer sa fonction de jeune coach en binôme, soit il en assume seul le rôle sur le banc de touche.

Le jeune coach assiste à la réunion technique du Championnat du Maroc.

- **Contrôle des connaissances :**

Certification départementale : identique à l'évaluation théorique demandée au Jeune Arbitre certifié départemental (Cf. Questionnaire en Annexe)

Certification académique : identique à l'évaluation théorique demandée au Jeune Arbitre certifié académique (Cf. Questionnaire en Annexe)

Au Championnat du Maroc, l'évaluation théorique se fait en même temps que les Jeunes Arbitres (Cf. Questionnaire en Annexe)

- **Validations :**

Acquis ou non acquis sur le niveau du championnat auquel il officie

Championnat du Maroc : un diplôme national lui sera délivré mais la certification reste académique.

HORS RENCONTRE/COMPETITION			PENDANT RENCONTRE/COMPETITION		
<i>Co-anime</i>	<i>Anime</i>	<i>Dirige</i>	<i>Assiste</i>	<i>Conseille</i>	<i>Dirige</i>
L'élève est sous la responsabilité du professeur duo	L'élève est seul face au groupe mais applique les consignes du professeur	L'élève décide et assume	L'élève est sous la responsabilité du professeur duo	L'élève gère la rencontre en respectant les choix du professeur	L'élève est en autonomie complète

Le jeune coach en <b>COLLÈGE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- participation aux obligations administratives <ul style="list-style-type: none"> <li>- inscriptions aux compétitions</li> <li>- feuilles de matchs</li> <li>- contrôle des licences ou listings</li> </ul> </li> <li>2- participation à la gestion de l'échauffement avec l'enseignant</li> <li>3- participation à la gestion des remplacements</li> <li>4- participation au respect des protocoles d'avant et d'après match</li> <li>5- participation au respect des biens et des personnes</li> </ol>
Le jeune coach en <b>LYCÉE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- gestion des obligations administratives <ul style="list-style-type: none"> <li>- inscriptions aux compétitions</li> <li>- feuilles de matchs</li> <li>- contrôle des licences ou listings</li> </ul> </li> <li>2- gestion de l'échauffement</li> <li>3- gestion des remplacements</li> <li>4- participation à la gestion des temps morts (choix du moment et prise de parole éventuelle) <ul style="list-style-type: none"> <li>- participation aux choix stratégiques</li> <li>- participation à la modération des comportements des joueurs -veille au respect des protocoles d'avant et d'après match</li> <li>- veille au respect des biens et des personnes</li> </ul> </li> </ol>

ROLE	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>JEUNE COACH</b>	<b>1. REGLEMENTAIRES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le jeune coach est exemplaire vis à vis de l'interprétation des règles du jeu</li> <li>- Il diffuse une bonne analyse dans ses retours d'après match et reste impartial et factuel</li> <li>- Il a le règlement sur lui et est capable de le consulter rapidement</li> </ul>	<p>Evaluation théorique identique au Jeune Arbitre</p> <p>Evaluation pratique à tester</p>
	<b>2. ENCADREMENT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il s'adresse à toute son équipe</li> <li>- Il encadre l'échauffement sans trop le diriger.</li> <li>- Il recherche l'autonomie de son équipe.</li> <li>- Il propose des objectifs réalistes pendant et entre les matchs à ses coéquipiers</li> <li>- Il anticipe les rencontres et prépare ses premières rotations</li> <li>- Il est juste et franc sans être blessant</li> <li>- Il donne des feedbacks réguliers adaptés à ses joueurs et au niveau de son équipe</li> </ul>	
	<b>3. D'ATTITUDE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il adopte un comportement toujours positif en encourageant et en étant à l'écoute de ses joueurs et joueuses</li> <li>- Il adopte un positionnement au bord du terrain qui le différencie des joueurs et joueuses</li> <li>- Il est rassurant, patient, bienveillant et adopte un langage adapté et respectueux</li> <li>- Il contrôle ses émotions et reste discipliné dans toutes les situations</li> </ul>	
	<b>4. PRESENCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il est présent à toutes les rencontres du championnat</li> <li>- Il anticipe les matchs et repère les lieux de rencontre</li> <li>- Il crée par sa présence une atmosphère chaleureuse et motivante en montrant à tous ses joueurs et joueuses qu'il est là pour eux</li> </ul>	
	<b>5. AUTRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Il se positionne en leader (pas en chef) autant dans la victoire que dans la défaite</li> <li>- Il a une tenue vestimentaire adaptée et conforme à l'image d'un jeune coach</li> <li>- Il gère son temps et reste concentré tout au long d'une rencontre</li> </ul>	

## LE JEUNE COACH DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, Epreuve Pratique ...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Coach (orale, écrite, ou vidéo).

En plus de ce champ de questionnement, le Jeune Coach pourra se confronter à des interrogations relatives à la gestion technique, tactique et stratégique établies par les membres de la Commission Nationale référente.

## LE JEUNE COACH ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre Jeune Coach certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Prévoir que la convention entre l'UNSS France et la Fédération Française de Rugby précise que le Jeune Coach de certification de niveau académique ou national permet des équivalences fédérales :

<b>Validation UNSS</b>	<b>CERTIFICATION FEDERALE</b>
Certification Départementale	Niveau .....
Certifications Académique	Niveau .....
Niveau Championnat du Maroc	Niveau .....

Ces équivalences pourraient être obtenues en prenant contact auprès du comité départemental ou des ligues (service formation), en fonction des activités.

# LE JEUNE COACH PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Les différentes CN UNSS France et UNSS Maroc mettent en place des outils pour s'entraîner à ces différents champs de questionnement via OPUSS ou par le biais des enseignants référents (supports vidéo, QCM d'entraînement, ...)

## CONTACTS & INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

Direction Nationale UNSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Services régionaux UNSS

Services départementaux UNSS

Stages mis en place : au sein des académies par les enseignants référents

Adresse de la fédération concernée [www.ffr.fr](http://www.ffr.fr)



Union Nationale  
du Sport Scolaire

**U**  
**2023**  
**NSS**

**ANNEXES**

# FICHE EVALUATION PRATIQUE JEUNE COACH

Nom & Prénom du Jeune Coach : ..... A.S. : .....

Evaluateur : .....

	NIVEAU DEPARTEMENTAL	NIVEAU ACADEMIQUE	NIVEAU CHAMPIONNAT DU MAROC
<b>Identifier</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifie les points forts et faibles des joueurs de son équipe</li> <li><input type="checkbox"/> Identifie le point fort de l'équipe adverse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifie, le ou les espaces de jeu où son équipe est               <ul style="list-style-type: none"> <li>- En difficulté</li> <li>- En réussite</li> </ul> </li> <li><input type="checkbox"/> Identifie le système de jeu préférentiel de l'adversaire</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Identifie les temps forts/faibles de l'opposition.</li> <li><input type="checkbox"/> Identifie les stratégies des formes de jeu Identifie les choix de jeu de l'équipe adverse</li> </ul>
<b>Analyser</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Est capable d'analyser le système préférentiel mis en place par son équipe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Est capable d'analyser un point faible de l'équipe adverse pour l'exploiter</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Est capable d'analyser le rapport de force entre les deux équipes en présence et proposer des solutions de remédiations si besoin</li> </ul>
<b>Communiquer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Communique avec l'accompagnateur pour échanger les points de vue</li> <li><input type="checkbox"/> Communique ses encouragements aux joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Communique des consignes simples au groupe sur des arrêts de jeu en accord avec l'accompagnateur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Communique avec l'ensemble du groupe (joueurs et remplaçants) de manière adaptée (gestion de l'émotion) durant les phases de jeu en binôme avec l'accompagnateur</li> </ul>
<b>Intervenir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Réalise la feuille de match</li> <li><input type="checkbox"/> Adjoint de l'accompagnateur sur la phase d'échauffement</li> <li><input type="checkbox"/> Pose le temps mort</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Gère en autonomie la préparation du match et la partie administrative</li> <li><input type="checkbox"/> Gère l'échauffement du groupe Gère les temps morts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Prend en main la cogestion de l'équipe avant, pendant et après la rencontre</li> </ul>

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM,...) peut donner lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
3	Lorsqu'un joueur projette son adversaire en touche, il récupère la balle sur la touche.	VRAI	FAUX
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.	VRAI	FAUX
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif.	VRAI	FAUX
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».	VRAI	FAUX
7	En Minime, l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	VRAI	FAUX
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas.	VRAI	FAUX
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.	VRAI	FAUX
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.	VRAI	FAUX
11	Un joueur plaque un adversaire dans le maul ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
12	Un joueur à quatre pattes au sol peut faire passer le ballon entre ses jambes pour protéger des adversaires	VRAI	FAUX
13	En Junior, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but.	VRAI	FAUX
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.	VRAI	FAUX
15	Un joueur devant le botteur peut monter plaquer le réceptionneur du ballon.	VRAI	FAUX
16	En Junior, le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.	VRAI	FAUX
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non-fautive.	VRAI	FAUX
18	En Minime ou Cadet pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit dépasser la ligne des 5 mètres.	VRAI	FAUX
19	Le plaquage à la poitrine est autorisé à partir de Cadet.	VRAI	FAUX
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler toute de suite.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un joueur plonge sur le ballon dans l'en-but adverse, le ballon est en contact avec les cuisses du joueur ; j'accorde l'essai.		FAUX
2	Le ballon est au sol sans personne autour, un joueur plonge au sol pour le récupérer ; je laisse jouer.	VRAI	
3	Lorsqu'un joueur projette son adversaire en touche, il récupère la balle sur la touche. <i>Précision arbitre : pénalité à l'endroit de la projection à 5 m de la ligne de touche</i>		FAUX
4	Un joueur place son ballon au sol pour tenter une pénalité ; je laisse faire.		FAUX
5	Si je vois un plaquage haut je peux laisser jouer l'avantage et revenir ensuite pour prévenir le joueur fautif. <i>Précision arbitre : il faut laisser l'avantage s'il y a une occasion d'essai évidente, puis donner éventuellement un carton jaune au joueur fautif après avoir accordé l'essai ou être revenu à la pénalité.</i>	VRAI	
6	Je dois faire respecter 3 temps en mêlée : « attendez » « touchez » « entrez ».		FAUX
7	En Minime, l'équipe qui n'introduit pas le ballon dans la mêlée le gagne ; je fais refaire la mêlée.	VRAI	
8	Un joueur qui vient de plaquer reste au sol mais ne touche pas au ballon ; je ne le sanctionne pas. <i>Précision arbitre : si la faute n'a pas de conséquence sur la continuité du jeu, on ne sanctionne pas.</i>	VRAI	
9	Les joueurs faisant la remise en jeu après essai doivent attendre le coup de sifflet de l'arbitre.		FAUX
10	Il y a maul lorsque deux défenseurs sont en contact avec le joueur qui a le ballon.		FAUX
11	Un joueur plaque un adversaire dans le maul ; je laisse jouer.		FAUX
12	Un joueur à quatre pattes au sol peut faire passer le ballon entre ses jambes pour protéger des adversaires		FAUX
13	En Junior, le coup de pied direct en touche n'est autorisé que depuis l'en-but. <i>Précision arbitre : Le coup de pied direct en touche est également autorisé dans ses 22 m (zone délimitée par une ligne à 10 m de la ligne de la ligne de but)</i>		FAUX
14	Un joueur effectue la remise en jeu sur pénalité avec son genou ; je laisse jouer.		FAUX
15	Un joueur devant le botteur peut monter plaquer le réceptionneur du ballon.		FAUX
16	En Junior, le coup de pied franc donne droit à la tentative de but.		FAUX
17	En cas de coup d'envoi incorrect j'ordonne un coup de pied franc au centre du terrain au bénéfice de l'équipe non-fautive.	VRAI	
18	En Minime ou Cadet pour qu'un coup d'envoi soit valable le ballon doit dépasser la ligne des 5 mètres. <i>Précision arbitre : le ballon peut être capté par un joueur après qu'il ait franchi 5 mètres ou toucher le sol après la ligne des 5 mètres.</i>	VRAI	
19	Le plaquage à la poitrine est autorisé à partir de Cadet.		FAUX
20	Je fais toujours un signe lorsque j'ai vu une faute même si je ne veux pas la siffler toute de suite.	VRAI	

À chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (épreuve pratique, support vidéo, QCM,...) peut donner lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
2	Un joueur donne un coup de pied et subit un plaquage à retardement, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon (à au moins de 15m de la ligne de touche) ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	VRAI	FAUX
3	Si la faute a été sifflée sur mêlée une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc.	VRAI	FAUX
4	Je laisse jouer si un défenseur réalise un plaquage offensif et fait décoller les deux pieds de son adversaire du sol.	VRAI	FAUX
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui progressait juste avant l'arrêt de jeu.	VRAI	FAUX
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur situé devant celui-ci ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	VRAI	FAUX
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	VRAI	FAUX
9	Sur une touche je peux monter dès que le lanceur a lancé le ballon.	VRAI	FAUX
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	VRAI	FAUX
11	Un plaqueur, alors qu'il est au sol, peut arracher le ballon au plaqué.	VRAI	FAUX
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	VRAI	FAUX
13	Si le ballon ne fait pas 5m (ou 10 mètres selon la catégorie), l'équipe qui reçoit peut le jouer.	VRAI	FAUX
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.	VRAI	FAUX
15	Lorsqu'une touche n'est pas droite, l'équipe a le choix entre une touche ou une mêlée	VRAI	FAUX
16	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
17	Lorsqu'un coéquipier est hors-jeu à moins de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un joueur le dépasse pour être remis en jeu.	VRAI	FAUX
18	Dans une mêlée spontanée, les défenseurs ont le droit de manipuler le ballon avec la main.	VRAI	FAUX
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, j'accorde l'essai. <i>Précision arbitre : le jeune arbitre doit faire tout son possible pour déterminer quel est le joueur qui a fait le toucher à terre en premier. En cas de doute il demande soit un temps mort arbitre soit il accorde une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante</i>		FAUX
2	Un joueur donne un coup de pied et subit un plaquage à retardement, j'ordonne un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon (à au moins de 15m de la ligne de touche) ou à l'endroit de la faute au choix de l'équipe non fautive.	VRAI	
3	Si la faute a été sifflée sur mêlée une équipe peut demander une mêlée à la place d'une pénalité ou d'un coup de pied franc. <i>Précision arbitre : Faux si la faute a été sifflée sur mêlée</i>	VRAI	
4	Je laisse jouer si un défenseur réalise un plaquage offensif et fait décoller les deux pieds de son adversaire du sol.	VRAI	
5	Si sur une phase de plaquage le ballon ne sort pas et que je ne vois pas de faute évidente ; j'ordonne une mêlée, balle à l'équipe qui progressait juste avant l'arrêt de jeu.	VRAI	
6	Un joueur botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un joueur partenaire du botteur situé devant celui-ci ramasse le ballon et va marquer, j'accorde l'essai.	VRAI	
7	Je peux siffler une faute commise en dehors de ma moitié de terrain si le deuxième arbitre ne la voit pas.	VRAI	
8	Un joueur plaqué, aplatit le ballon dans l'en-but adverse, seul le plaqueur a les pieds en touche, j'accorde l'essai.	VRAI	
9	Sur une touche je peux monter dès que le lanceur a lancé le ballon.		FAUX
10	En cas de brutalité ou d'insulte le joueur doit être exclu sans préavis.	VRAI	
11	Un plaqueur, alors qu'il est au sol, peut arracher le ballon au plaqué.		FAUX
12	Les joueurs de l'équipe qui n'a pas le ballon peuvent être devant le ballon.	VRAI	
13	Si le ballon ne fait pas 5m (ou 10 mètres selon la catégorie), l'équipe qui reçoit peut le jouer.	VRAI	
14	Le ballon devient injouable dans un maul, sans que j'ai pu déceler une faute, j'ordonne une mêlée, introduction à l'équipe qui progressait immédiatement avant l'arrêt de jeu.		FAUX
15	Lorsqu'une touche n'est pas droite, l'équipe a le choix entre une touche ou une mêlée	VRAI	
16	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.		FAUX
17	Lorsqu'un coéquipier est hors-jeu à moins de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un joueur le dépasse pour être remis en jeu.		FAUX
18	Dans une mêlée spontanée, les défenseurs ont le droit de manipuler le ballon avec la main.		FAUX
19	Un joueur arrive seul sur la zone de plaquage et ramasse le ballon en arrivant par son camp et en restant debout, je laisse jouer.	VRAI	
20	Un arbitre seul peut arbitrer un match dans le cadre d'une rencontre UNSS.		FAUX

Une évaluation initiale de chaque jeune arbitre sera faite au championnat du Maroc pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant qu'Arbitre sur un championnat du Maroc n'engendre pas systématiquement une certification.

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai.	VRAI	FAUX
2	En Junior Garçon un pilier talonne le ballon dans la mêlée; je le pénalise.	VRAI	FAUX
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	VRAI	FAUX
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.	VRAI	FAUX
5	Lorsqu'il y a un plaquage, il suffit qu'un seul partenaire du porteur de balle vienne au contact pour que des lignes de hors-jeu se créent	VRAI	FAUX
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.	VRAI	FAUX
7	Un joueur commet une brutalité, je peux demander à son professeur de faire sortir ce joueur.	VRAI	FAUX
8	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.	VRAI	FAUX
9	En Cadet, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	VRAI	FAUX
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire est déjà présent sur la zone de plaquage, sur ses appuis pour essayer de s'assurer le gain du ballon ; je le pénalise.	VRAI	FAUX
11	Dans un maul, un joueur porteur du ballon va volontairement au sol, je siffle pénalité.	VRAI	FAUX
12	Lors d'une pénalité, l'arbitre qui n'est pas au point de faute, reste sur la ligne de remise en jeu également face à la défense.	VRAI	FAUX
13	En mêlée, les piliers doivent se lier entre eux.	VRAI	FAUX
14	Lors d'une touche, les défenseurs présentent seulement les joueurs dans l'alignement et le relayeur.	VRAI	FAUX
15	Un joueur a le droit de stopper le porteur du ballon en le chargeant avec son épaule.	VRAI	FAUX
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée.	VRAI	FAUX
17	Lorsqu'un joueur est hors-jeu à plus de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un coéquipier le dépasse pour être remis en jeu	VRAI	FAUX
18	Lors d'un plaquage par retournement, il y a forcément un carton.	VRAI	FAUX
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 3 minutes.	VRAI	FAUX
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	VRAI	FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES	
1	Un regroupement s'écroule dans l'en-but, un joueur de chaque équipe a les mains sur le ballon qui est au sol, je siffle essai. <i>Précision arbitre : le jeune arbitre doit faire tout son possible pour déterminer quel est le joueur qui a fait le toucher à terre en premier. En cas de doute il demande soit un temps mort arbitre soit il accorde une mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante</i>		FAUX
2	En Junior Garçon un pilier talonne le ballon dans la mêlée; je le pénalise.		FAUX
3	Si je repère un joueur énervé, je demande à son professeur de le remplacer, ce qu'il doit faire sans discuter et sans retard.	VRAI	
4	S'il y a deux fautes différentes sifflées, c'est le premier arbitre qui a sifflé qui emporte la décision.		FAUX
5	Lorsqu'il y a un plaquage, il suffit qu'un seul partenaire du porteur de balle vienne au contact pour que des lignes de hors-jeu se créent	VRAI	
6	Lors d'une touche, les deux arbitres se placent sur la ligne de remise en jeu de telle sorte qu'ils soient face à face.		FAUX
7	Un joueur commet une brutalité, je peux demander à son professeur de faire sortir ce joueur.		FAUX
8	Lorsqu'un joueur percute de face un adversaire à l'arrêt, je laisse jouer.		FAUX
9	En Cadet, un joueur hors-jeu à plus de 10 mètres du point de chute du ballon peut être remis en jeu par son adversaire si celui-ci fait une passe.	VRAI	
10	Un joueur arrive sur une zone de plaquage et ramasse le ballon alors qu'un adversaire est déjà présent sur la zone de plaquage, sur ses appuis pour essayer de s'assurer le gain du ballon ; je le pénalise.	VRAI	
11	Dans un maul, un joueur porteur du ballon va volontairement au sol, je siffle pénalité.	VRAI	
12	Lors d'une pénalité, l'arbitre qui n'est pas au point de faute, reste sur la ligne de remise en jeu également face à la défense.		FAUX
13	En mêlée, les piliers doivent se lier entre eux.	VRAI	
14	Lors d'une touche, les défenseurs présentent seulement les joueurs dans l'alignement et le relayeur.		FAUX
15	Un joueur a le droit de stopper le porteur du ballon en le chargeant avec son épaule.		FAUX
16	Lorsqu'une équipe choisit une mêlée en lieu et place d'un coup de pied franc ou de pénalité, j'ordonne obligatoirement une mêlée.	VRAI	
17	Lorsqu'un joueur est hors-jeu à plus de 10 mètres du ballon, il peut attendre qu'un coéquipier le dépasse pour être remis en jeu	VRAI	
18	Lors d'un plaquage par retournement, il y a forcément un carton.	VRAI	
19	Un joueur qui reçoit un carton jaune est exclu pour 3 minutes.	VRAI	
20	Avant de siffler je regarde si l'autre arbitre ne fait pas signe qu'il est en train de laisser jouer un avantage.	VRAI	

### **1 - Tension détente** : « Je me détends »

Il y a un lien entre les émotions que tu ressens et le relâchement de tes muscles.

Cette méthode peut t'aider à détendre ton corps à un moment important de la course :

"Assis, debout ou allongé(e), prends une grande inspiration par le nez, bloque ta respiration et contracte le plus fort possible tous les muscles de ton corps (visage, bras, ventre, jambes). Puis lorsque tu en as besoin, souffle par la bouche et relâche tous tes muscles d'un coup. Ressens comme tu te sens plus détendu. Recommence trois fois."

### **2 -Communication interpersonnelle** : « Je m'adapte »

Adapte ton commentaire ...aux besoins de la personne que tu coaches.

#### **Adapte ton commentaire ...aux besoins de la personne que tu coaches.**

1/ L'équipe a mal débuté la rencontre	- Besoin d'être écouté
2/ Un joueur a fait des mauvais choix de jeu	- Besoin d'être remobilisé
3/ Certains joueurs ont fait preuve de beaucoup d'indiscipline	- Besoin d'être soutenu - Besoin de comprendre

### **3 - Analyse Interpersonnelle** : « Je décrypte»

Prévoir une fiche par match.

Je note les idées essentielles : points forts et faiblesses collectives, remarques individuelles ciblées qui me permettront de faire un bilan précis et efficace à la mi-temps où en fin de match.

DATE : ..... / ..... / .....	LIEU: .....	TERRAIN:.....
ADVERSAIRE : .....		POULE: .....

Résultat :	bat	Score : ..... / .....
------------	-----	-----------------------

	Mon équipe	Les adversaires
Points forts		
Points faibles		
Zones (espaces) forts		
Zones (espaces) faibles		

Axes de progrès collectifs	
Stratégie, logique de jeu	

Remarques individuelles	Positif	Vigilance