



Initiation à l'Arbitrage (N1)

Section 1 - Module d'apprentissage en ligne





Table des matières

Introduction et Objectifs	3
Les Principes du rugby	4
Conduite.....	4
Esprit.....	4
But du Jeu	4
Lutte pour le ballon et continuité	4
Les principes des Règles du Jeu	5
Les principes fondamentaux des Règles du Jeu :.....	5
Un sport pour tous	5
Les principes de l'attaque et de la défense	6
Attaque	6
Défense.....	6
Un Jeu à multiples facettes	7
L'équipe récompensée	7
L'équipe pénalisée	7
Arbitrer.....	8
Rôle de l'arbitre	9
Préparation de l'arbitre	10
Soutien pour l'arbitre	12



Introduction et Objectifs

Ce module vise à fournir à toute personne qui souhaiterait devenir un officiel de match une compréhension de base de l'arbitrage. À la fin de ce module, vous devriez être prêt à suivre le cours Initiation à l'Arbitrage (N1) dispensé en atelier/stage par des Formateurs de World Rugby.

Après avoir réussi les le module en ligne et le cours en face-à-face, les participants devraient être en mesure de démontrer les compétences de base de l'arbitrage et d'arbitrer certains aspects du jeu dans un contexte modifié.

Lorsque vous aurez terminé la lecture de toutes les sections, il y aura un test à effectuer. Après avoir réussi le test à choix multiple, vous serez en mesure de télécharger un certificat de connaissances. Il est nécessaire de faire ce test avant d'effectuer un cours présentiel.

Les Principes du Rugby

Les principes de base du rugby sont liés au jeu et à l'entraînement ainsi qu'à l'élaboration et l'application des règles.

Conduite

Les joueurs et les arbitres doivent toujours respecter le code de conduite et faire preuve de contrôle et de discipline lorsqu'ils jouent.

Esprit

Le jeu devrait être joué à la fois à la lettre et dans l'esprit des règles : la responsabilité incombe à toute personne impliquée dans le jeu d'assurer le respect de ce principe.

But du jeu

Deux équipes, de quinze ou sept joueurs chacune, jouant loyalement et dans le respect des Règles du Jeu et de l'esprit sportif, doivent marquer le plus de points possible en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre.

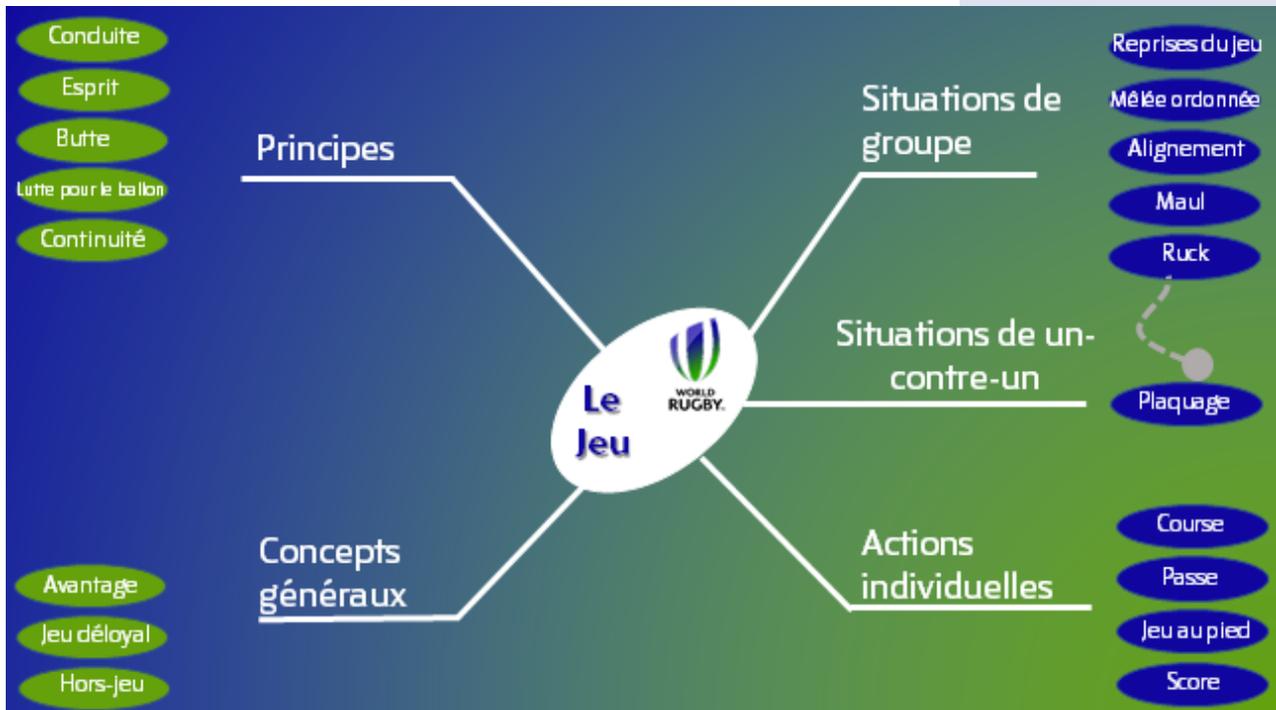
La grande diversité des compétences techniques et des exigences physiques nécessaires pour jouer au rugby fait que tout joueur ou toute joueuse, quels que soient son gabarit, sa taille et ses capacités peut participer à tous les niveaux.

Lutte pour le ballon et continuité

La lutte pour la possession du ballon est l'une des principales caractéristiques du rugby. Ces phases se déroulent tout au long de la partie et dans un certain nombre de formes différentes :

- les contacts
- le jeu courant
- les reprises du jeu avec les mêlées, alignements et coups d'envoi ou de renvoi.

Les principes ci-dessus sont les fondamentaux du jeu. Ils permettent aux participants d'identifier clairement ce qui fait que le rugby est un sport distinctif. Le diagramme ci-dessous indique les liens entre ces principes et un Officiel de Match.



Principes des Règles du Jeu

Les principes sur lesquels se basent les Règles du Jeu sont les suivants :

Un sport pour tous

Les Règles du Jeu permettent aux joueurs de différents gabarits, compétences techniques, quel que soit leur sexe ou leur âge, de participer à leur niveau de capacité dans un cadre contrôlé, compétitif et agréable.

Préservation de l'identité

Les Règles du Jeu garantissent la préservation des spécificités du rugby par le biais des mêlées, alignements, mauls, rucks, coups d'envoi et de renvoi. Il y a en outre, les caractéristiques clés relatives à la lutte et à la continuité : la passe en arrière, le plaquage offensif.

Ludisme et Divertissement

Les Règles du Jeu fournissent le cadre pour le rugby soit à la fois agréable, ludique à jouer et divertissant à regarder. Si, dans certains cas, ces objectifs semblent incompatibles, le ludisme et le divertissement sont renforcés en permettant aux joueurs d'exploiter au maximum leurs capacités techniques. Pour atteindre cet équilibre, les Règles du Jeu font l'objet d'une constante révision.

Les Principes de l'Attaque et de la Défense

Les principes liés à l'attaque et à la défense donnent une indication de ce qu'une équipe tente de réaliser à différentes étapes dans le cycle de la partie.

Attaque

Lorsque l'équipe est en possession du ballon (ce qui est différent de la définition du livret des Règles du Jeu qui fait référence à une équipe dans la moitié de terrain adverse) :

L'équipe en possession essaie de faire avancer le ballon, en le portant ou le bottant vers l'avant, dans la direction de la ligne de but adverse.

Les joueurs de l'équipe en possession du ballon peuvent se servir de l'espace latéral, sur la largeur du terrain, et de l'espace linéaire, sur la longueur du terrain pour effectuer une attaque, pour éventuellement marquer.

Une équipe en possession du ballon maintient la continuité du jeu en gardant la balle et en la faisant avancer vers la ligne de but de l'opposition.

Défense

Lorsque l'équipe n'est pas en possession du ballon (l'équipe qui se trouve dans sa propre moitié de terrain, selon le livret des Règles du Jeu) :

La première tâche de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon est de réduire l'espace et le temps dont dispose l'adversaire pour faire avancer le ballon sur le terrain.

En cas de succès, l'équipe en défense peut récupérer la possession et lancer sa propre attaque.

Lutte pour la possession

La lutte pour la possession est un principe fondamental du rugby. Cette lutte se produit sous diverses formes tout au long de la partie. Il y a les phases dynamiques, comme par ex. quand un joueur d'une équipe est en contact avec l'opposition ou les phases statiques, lors des reprises du jeu : mêlée ordonnée, alignement ou coups d'envoi.

Toutes ces phases de lutte doivent avoir un degré d'équité pour les deux équipes, de sorte que chaque équipe a une chance de gagner et/ou de conserver la possession. Lors des reprises du jeu, l'initiative pour redémarrer le jeu est donnée à l'équipe qui n'a pas fait d'erreur, ce qui donne à cette équipe un avantage pour gagner la possession lors de la phase de reprise du jeu.

Un jeu à multiples facettes

L'effet cumulatif des trois premiers principes est de créer un jeu à multiples facettes dans le cadre duquel tous les joueurs ont la possibilité d'exécuter un large éventail de techniques individuelles et collectives : courir, passer, réceptionner et botter le ballon, plaquer, participer à un ruck, un maul, aux alignements et mêlées ordonnées, etc.

Ainsi, le jeu offre aux joueurs dotés de capacités et caractéristiques physiques très différentes la possibilité de jouer ensemble dans une équipe. Les joueurs auront en commun de nombreuses compétences techniques tout en étant en mesure de se spécialiser, selon leur poste.

Les récompenses et les sanctions

Si une équipe joue en respectant les Règles du Jeu, elle sera récompensée. Si elle enfreint les Règles du Jeu, elle sera susceptible d'être punie.

Les récompenses et les sanctions

Être en mesure de gagner du territoire, de conserver la possession et éventuellement de marquer des points sont les récompenses qu'une équipe peut obtenir lorsqu'elle est capable de franchir la défense adverse.

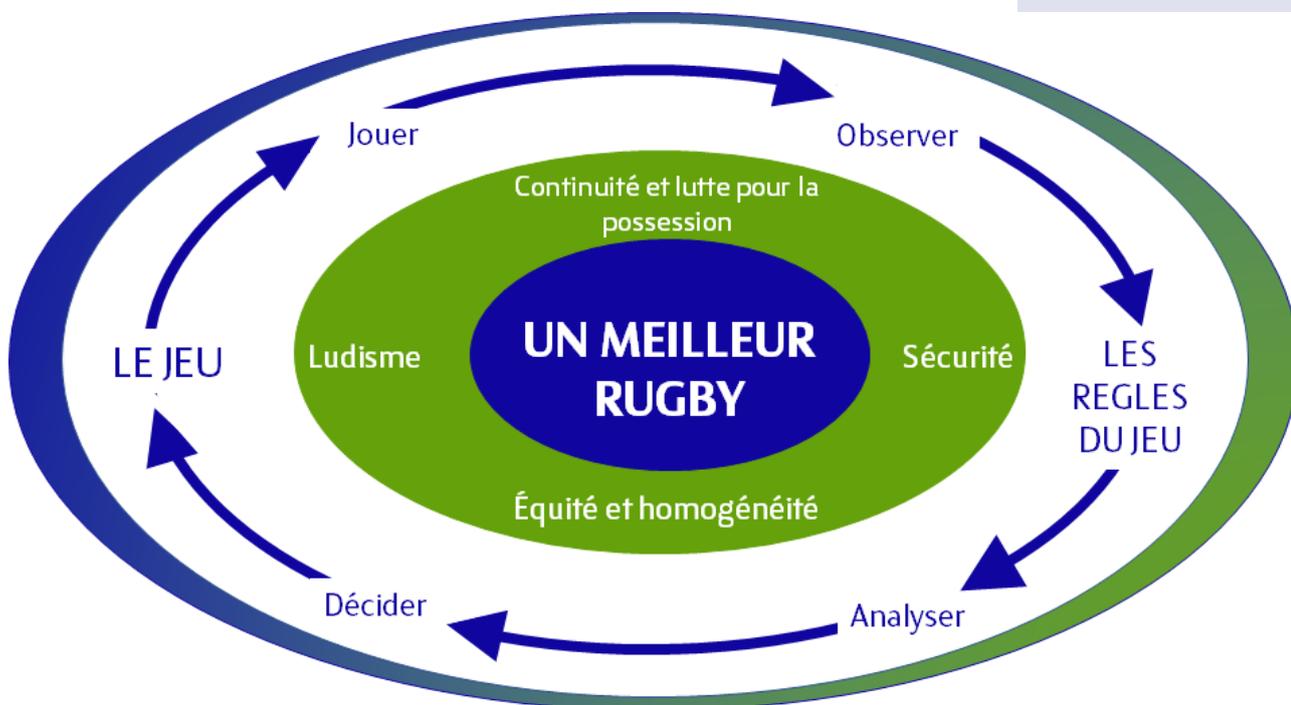
Même si elle ne bénéficie pas de l'introduction lors d'une mêlée ordonnée, une équipe peut être en mesure de faire reculer ses adversaires et récupérer le ballon. Pour cette supériorité, la récompense est la récupération de la possession.

L'équipe pénalisée

Les joueurs d'une équipe en défense qui ne respectent pas les Règles du Jeu lorsque les adversaires ont commencé à jouer le ballon, à partir d'une mêlée ordonnée, d'un alignement, d'un ruck ou d'un maul, et dont les actions illicites réduisent les options de l'adversaire sera sanctionnée par l'arbitre.

L'arbitrage

Les officiels de match, en faisant appel à leurs connaissances et leurs compétences, observent la situation de jeu qui se déroule en face d'eux, analysent les actions des joueurs, et décident si le jeu doit se poursuivre ou être arrêté. Le modèle ci-dessous présente les processus d'arbitrage et montre que l'arbitre doit observer le jeu, analyser ce qui se passe et ensuite décider de la mesure qui doit être prise.



Le processus d'arbitrage

Le Rôle de l'arbitre

Pour l'arbitre novice, les Règles du Jeu reflètent la complexité du rugby et couvrent tant de détails qu'il est difficile de rester concentré sur la simplicité des principes de base du jeu.

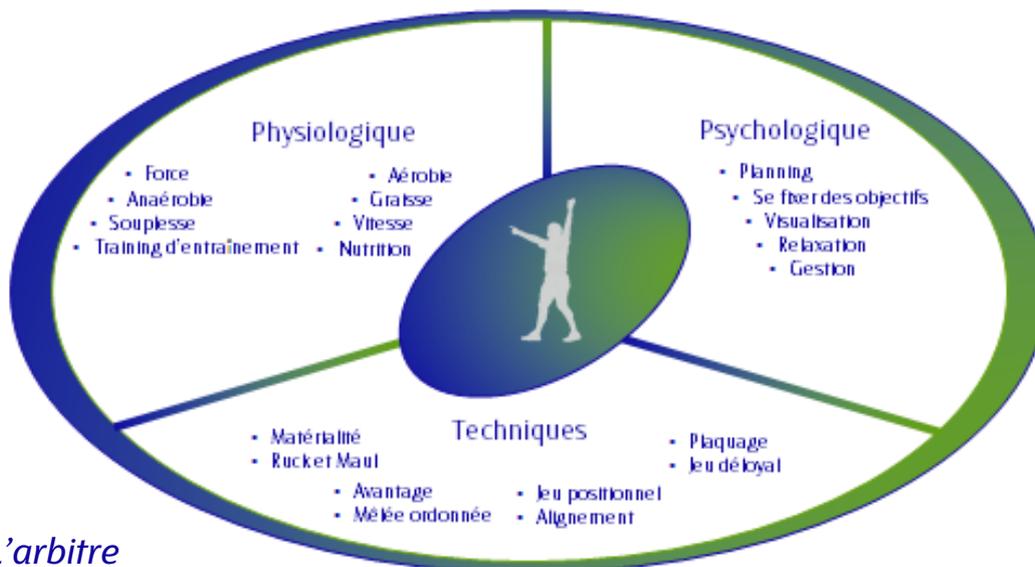
Les questions qui en résultent sont fondamentales pour ce qui est de la compréhension du rugby et restent tout aussi importantes pour l'arbitrage à tous les niveaux, de la base à l'élite :

- pourquoi la continuité peut-elle être stoppée ?
- quelles règles utilisons-nous pour arbitrer la continuité ?
- quel est le rôle de l'arbitre ?

Les Officiels de Match font partie intégrante du jeu. Le jeu moderne demande aux officiels de match d'être en mesure de concilier les exigences athlétiques et un arbitrage équitable et impartial.

Les arbitres devraient renvoyer une image positive en se montrant sympathiques, de bonne humeur, accessibles et en donnant l'impression qu'ils apprécient ce rôle. Si vous arbitrez des matchs en faisant preuve de bon sens, vous serez considéré comme faisant partie intégrante du jeu et comme étant à l'écoute des besoins des joueurs. Vous devriez reconnaître vos erreurs et être prêt à expliquer pourquoi vous les avez peut-être commises. Lorsque les joueurs, entraîneurs et spectateurs apprécient le rôle de l'arbitre, cela procure le cadre adéquat non seulement pour prendre des décisions difficiles, mais également pour aider le développement du jeu.

Le modèle ci-dessous présente les trois domaines liés à l'arbitrage.



L'arbitre

La Préparation de l'arbitre

Se préparer pour arbitrer un match signifie être prêt pour les défis à venir et les situations potentielles dans lesquelles vous allez vous trouver.

La préparation de match comporte de nombreux éléments : la désignation pour le mt, l'organisation du déplacement, mettre l'équipement nécessaire dans le sac, une réflexion sur les deux équipes et leurs joueurs et la préparation dans le vestiaire juste après l'arrivée au stade. Sans préparation, la prestation des officiels de match lors du match en souffrira, quel que soit le niveau ou la catégorie des joueurs. Voici quelques éléments à prendre en considération pour une bonne préparation :

- Préparation physique. Cela comprend l'endurance, la vitesse, la souplesse, la force et la récupération.
- Nutrition. Nourriture et style de vie sains. Assurez-vous d'avoir un régime alimentaire équilibré.
- Compréhension du jeu. Essayez de regarder des matchs, d'assister à des séances d'entraînement, de parler avec des entraîneurs et joueurs, et de discuter avec les collègues sur les Règles et leur application, etc.
- Étudier les règles. Après vous être familiarisé avec les principes du jeu, vous devriez commencer à étudier les règles. Essayez d'utiliser www.worldrugby.com/LAWS comme outil de révision.

Liste de l'équipement de l'arbitre

- Chaussures (à crampons)
- Lacets
- Chaussettes
- Short
- Maillots
- Survêtement
- Chaussures de jogging



- Pièce
- Sifflets
- Montres
- Crayons
- Cartes de scores
- Cartons rouges et jaunes
- Drapeaux de juge de touche

- Casquette
- Alimentation
- Livret des Règles du Jeu
- Numéros de téléphone
- Crème solaire
- Veste de pluie
- Serviette
- Produits de toilette
- Les règles de la compétition locale
- Eau

Rappelez-vous toujours que des imprévus ne manqueront pas de se produire, à la fois avant le coup d'envoi et pendant le match.

N'oubliez pas : Restez calme, concentré, et essayer de trouver une solution raisonnable pour tout ce qui peut vous arriver.

Soutien de l'arbitre

En tant qu'officiel de match, vous devez rapidement devenir autosuffisant dans le cadre de votre apprentissage. Il vous incombe de recueillir, d'absorber et d'analyser les commentaires et tout feedback de manière continue et à long terme. Mais c'est l'infrastructure qui vous entoure - vos collègues arbitres, la commission des arbitres, la Fédération ou le coach des arbitres - qui ont la capacité de soutenir votre développement.

Après chaque match, c'est une bonne pratique pour vous de chercher à obtenir des commentaires/feedbacks en essayant de parler avec les entraîneurs, les capitaines et les joueurs des deux équipes et, éventuellement, un coach d'arbitre qui peut être nommé par votre Fédération locale.

Si les entraîneurs ou les joueurs cherchent à vous parler pour avoir des explications sur vos décisions, essayez de donner des réponses honnêtes et brèves. Recueillir du feedback est important, mais l'inconvénient de ces discussions informelles dans les clubhouses est qu'elles manquent souvent de structure et de contexte. Même si vous n'êtes pas d'accord avec les commentaires, remerciez la personne pour son feedback et dites que vous y réfléchirez. Malgré cela, **n'ayez pas peur des critiques. Cela fait partie du boulot.**

Rentrer à la maison après un match et ressasser les problèmes que vous avez rencontrés dans le cadre de l'arbitrage d'un match peut souvent être contre-productif. Au lieu de vous focaliser sur un problème ou des impressions négatives ayant trait à votre performance, essayez de répondre vous-même aux questions suivantes :

- quels sont les critères sur lesquels vous, en tant qu'arbitre, voulez-vous être observé/jugé ?
- comment pouvez-vous mieux recueillir les informations ?
- comment pouvez-vous tirer le maximum des feedbacks et quelle sera votre prochaine mesure, action ?

De nombreuses Fédérations disposent d'un certain nombre de Coachs d'officiels de match (CMO). Si vous avez accès à un CMO, celui-ci peut jouer un rôle important dans votre développement en tant qu'officiel de match en :

- identifiant les compétences/techniques et les connaissances que vous pouvez développer
- vous aidant dans votre manière d'appliquer les Règles et l'avantage selon le contexte
- créant un cadre propice à la motivation, pour encourager la participation continue et augmenter votre plaisir d'arbitrer.

En cas de collaboration avec un CMO, il est important de se rappeler que le coach est là pour vous aider, pas pour faire le travail à votre place. Un bon coach vous aidera à trouver par vous-même vos propres solutions, pas nécessairement ce que vous devriez faire. La découverte par soi-même s'avère être une meilleure façon d'apprendre pour la plupart des gens et vous engage à obtenir le résultat souhaité. Voir le schéma ci-dessous.

Changement et auto-amélioration

