



Le Délégué Territorial des Arbitres

Nouméa, le 07 Décembre 2012

DOMINANTES GÉNÉRALES DE LA SAISON 2012/2013

Dans sa lettre aux arbitres de France, Jacques MUNTZ a écrit : « Je vous dirai d'abord, de connaître les règles du jeu. Je dis connaître et non savoir... ». Connaître les règles, c'est comprendre les objectifs recherchés par le législateur et analyser leurs effets sur le jeu.

1. CONTROLE DU JEU : DOMINANTES

1.1 La sécurité

Ce point reste toujours l'élément majeur pour la saison **2012/2013**. Les mesures spécifiques, notamment dans les compétitions des catégories C et D, nécessitent, tout particulièrement chez les jeunes et dans les rencontres territoriales, une grande rigueur dans le contrôle du jeu afin que les phases les plus sensibles telle que la mêlée ordonnée et le plaquage puissent se dérouler en toute sécurité. **Les nouvelles dispositions applicables pour la saison 2012/2013 dans les catégories C et D sont reprises en détail dans le corps de la synthèse elle-même**

1.2 La mêlée :

Les séquences de formation **doivent être bien décomposées** pour une meilleure maîtrise par l'arbitre et sont différentes en fonction des catégories de compétitions. Il faut bien différencier :

- la règle I.R.B. pour les seniors et les « moins de 19 ans » (3 séquences avec le « toucher »), applicable aux compétitions des catégories A et B (non valable dans le championnat territorial) ;
- la règle F.F.R., **placement des joueurs sans impact**, interdiction de pousser après le gain du ballon), applicable aux compétitions des catégories C et D.

Le respect des commandements reste primordial. A chaque commandement de l'arbitre correspond une attitude du joueur. En catégories C et D, le respect du STOP est indispensable, il est demandé une tolérance zéro contre les joueurs qui ne le respecteront pas. Les introductions en mêlée doivent être dans l'axe de la ligne médiane Les arbitres doivent sanctionner sans faiblesse par un CPF le non respect de l'équité

1.3 Le jeu au sol

Il est demandé une grande vigilance à l'encontre de tout joueur impliqué dans un plaquage, que ce soit celui qui amène au sol ou celui qui reste debout et qui participe tout de même au plaquage. Tout comme la mêlée, les phases de jeu au sol et de rucks restent un point extrêmement sensible pour la sécurité des joueurs.

- Il conviendra d'appliquer avec vigilance les dispositions liées à la sécurité des joueurs prévues par l'IRB telle que la liaison obligatoire des joueurs lorsqu'ils se joignent au ruck, ou celles spécifiques des compétitions des catégories C et D.
- interdiction d'enjamber le ballon « au-delà du pas qui suit »,
- interdiction de gratter le ballon

1.4 Le hors-jeu :

Ce secteur connaît un vrai laxisme de l'arbitrage. Ainsi, un contrôle plus rigoureux s'impose sur les phases suivantes :


- Regroupements : hors-jeu au large des joueurs non participants,
- En mêlée : détachement des 3^{ème} lignes, ligne de hors-jeu à 5 mètres,
- Jeu courant : la règle n'est pas suffisamment appliquée. Une surveillance particulière est demandée aux arbitres concernant les joueurs qui se trouvent hors jeu à plus de 10 mètres. La ligne des « 10 mètres » reste une priorité absolue.


1.5 La touche :

Il est demandé une vigilance particulière :

- à l'encontre des soutiens illicites autour du preneur de balle et surveillance des joueurs quittant l'alignement avant la fin de la touche.
- en catégories C et D, à l'encontre des joueurs qui amènent le capteur du ballon au sol, y compris si un maul n'est pas formé (ceci est désormais interdit)

1.6 Le maul :

 **Les adversaires doivent pouvoir défendre sur le porteur du ballon au commencement du maul (pas de partenaire devant le porteur)**

 **Autoriser un joueur lié au maul à se trouver n'importe où dans le maul**

 **Un joueur ne doit pas se délier du maul pour s'y déplacer tout autour.**

Les dispositions de la saison 2011/2012 sont applicables en catégories C et D dès lors qu'un joueur du maul se trouve au sol.

1.7 Le jeu dangereux

Toutes les formes de plaquages dangereux, doivent être sanctionnées sans faiblesse. Il en est de même à l'encontre des joueurs qui viennent percuter les rucks ou les mauls avec l'épaule, sans se lier. Il conviendra d'appliquer avec vigilance les dispositions prévues pour les compétitions des catégories C et D, qui définissent, entre autres directives, toutes les formes de plaquages dangereux.

1.8 L'avantage

Cette règle appliquée avec intelligence et cohérence est une aide à la continuité du jeu. Elle constitue un atout essentiel dans la qualité de l'arbitrage. Il est demandé aux arbitres une analyse plus pertinente dans la perception des situations réelles de l'avantage et plus de cohérence dans les retours ou non retours à la faute initiale.

2. CONTRÔLE DE LA LOYAUTÉ DU MATCH

2.1 Utilisation bien pensée du carton blanc, carton jaune et du carton rouge pour les fautes techniques, manquement à la loyauté et brutalités évidentes et délibérées - Règle 10 :

- Fermeté,
- Courage,
- Caractère sont à cet égard les qualités de base d'un arbitre qui entend figurer au meilleur niveau ...et surtout y rester.

2.2 Le carton blanc

Il a été instauré pour conforter l'avertissement verbal et non pour répondre au manquement à la loyauté. Il doit s'appliquer lors de fautes dites professionnelles, volontaires ou répétées.

2.3 Le carton jaune

Il a été instauré pour conforter l'avertissement verbal et non pour répondre aux brutalités évidentes. Il doit s'appliquer lors :

- d'une situation de nervosité ;
- d'une action accidentelle d'antijeu ou d'un manquement à la loyauté.

2.4 Les actes évidents de brutalité sont à sanctionner par un carton rouge et cela sans avertissement préalable.

Ainsi doit conduire à l'expulsion définitive du fautif, toute brutalité « calculée » pour intimider, diminuer ou blesser l'adversaire. Des exemples :

- Les coups délibérés,
- La « gnuflexion » sur un joueur au sol,
- Les plaquages très dangereux,
- Les piétinements dangereux (sur visage, tête, articulations notamment)

REGLES SPECIFIQUES F.F.R.


Catégories C et D


I RAPPELS TRES IMPORTANTS DE REGLES EXISTANTES


Nota : tous les points ci-dessous sont développés dans la synthèse


<http://www.rugby.nc/pdf/2012%20Synt...pdf>


Le plaquage

 Pour le porteur du ballon, interdiction d'aller volontairement au sol sans être plaqué. (règle spécifique FFR n° 15 § 1.4)

 Pas de « pick and go » avec liaison du porteur du ballon et un partenaire avant contact avec adversaire et « bascule » vers le sol.


 Usage impératif des deux bras par le plaqueur (règle spécifique FFR n° 15 § 1.1).

 Pas de percussion avec l'épaule sans tenter de saisir le porteur du ballon à bras le corps (règle du jeu déloyal 10.4.g)

 La pratique du « squeeze ball » est interdite pour toutes les compétitions des catégories B, C et D.

Rappel : pour les infractions ci-dessus, la plus grande rigueur est attendue avec passage « rapide » au carton jaune.

Le Ruck

 Pas de percussion à l'épaule lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans un ruck sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)


L'alignement

 Respect de la règle par les soutiens :

- Prise au short pour le soutien arrière
- Blocage à hauteur des cuisses maxi pour le soutien avant.

(règle actuelle 19 § 10.f : les joueurs peuvent aider un coéquipier à sauter en le soulevant, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau short sur l'arrière ou au-dessous du niveau des cuisses à l'avant)

Le maul

 Pas de percussion à l'épaule lors de l'entrée dans le maul, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)

REGLES SPECIFIQUES F.F.R.

Catégories C et D

II PRECISIONS DE REGLES

Nota : tous les points ci-dessous sont développés dans la synthèse.

<http://www.rugby.nc/pdf/2012%20Synt...pdf>

La mêlée :

Avant le match, l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) **ainsi qu'au demi de mêlée** le protocole de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

Séquences d'engagement en mêlée sans impact

- Au **1^{er} commandement « flexion »** :

- les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos,
- ils imbriquent » leur tête les unes à côté des autres sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis à vis),
- les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes aile mettent un genou au sol,
- le 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol

- Au **2^{ème} commandement « placement »** :

- les piliers se placent sans impact en se liant à leurs vis-à-vis par le bras extérieur,
- les joueurs de 2^{ème} et de 3^{ème} ligne se placent
- les joueurs peuvent alors repositionner leurs appuis hauts et bas pour permettre une meilleure stabilité de la mêlée
- l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat)

- Au **3^{ème} commandement « stop »** :

- les joueurs maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction (stabilité de la mêlée)

- Au **4^{ème} commandement « prêt »** :

- le demi de mêlée introduit sans délai (maximum 3 secondes)

Maintenir les 4 temps en les **décomposant bien**, bien contrôler qu'à chaque commandement correspond une attitude.

La poussée ne peut commencer que lorsque le ballon quitte les mains du demi de mêlée (règle 20.7.a).

Dès lors que les joueurs de 1^{ère} ligne sont placés (au commandement « placement »), la mêlée est considérée comme engagée et ne peut être refaite.

Introduction

La mêlée doit rester **stable**, jusqu'à ce que le demi de mêlée introduise le ballon.

Limitation poussée

Dès que l'introduction est faite, la poussée **est limitée au gain du ballon**.

Stabilité de la mêlée après ce gain.

Pas de 2^{ème} mêlée

Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas :

- gain du ballon et le jeu continue
- CPP
- CPF

Cas exceptionnels

📄 **Non détection de faute par l'arbitre** : en cas de non détection de faute par l'arbitre (et pour éviter qu'une mêlée déjà engagée soit réordonnée en mêlée simulée), un CPF sera accordé à l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

📄 **Ballon sorti directement par le tunnel sans avoir été talonné** : lorsque le ballon sort directement du tunnel sans avoir été talonné (et pour éviter qu'une mêlée déjà engagée soit réordonnée en mêlée simulée), **un CPF sera accordé à l'équipe qui ne bénéficiait pas de l'introduction.**

Lorsqu'une équipe bénéficie d'un CPP ou d'un CPF pour faute en mêlée de l'équipe adverse, elle ne peut pas avoir le choix d'une mêlée.

Le plaquage et le ruck

📄 **Pour toutes les catégories C et D** (les U17 « territoriaux »), autorisation de **plaquer** un joueur en le ceinturant du bas du sternum jusqu'aux chevilles.

📄 Pas de « **grattage** » :

La directive 2009/2010 de l'IRB qui autorise le premier récupérateur de chaque équipe à contester le ballon, **ne s'applique pas pour les catégories C et D**. Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon, aucun autre joueur ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon par l'équipe adverse ne peut alors intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

📄 A la suite d'un plaquage, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « **sur le pas qui suit** »

L'alignement

📄 **Tant que l'alignement n'est pas terminé**, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, **y compris s'il a les pieds au sol**, et même si le maul n'est pas encore formé.

Le maul

📄 Dès qu'un joueur va **volontairement** au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.

📄 Dès qu'un joueur d'une équipe va **involontairement** au sol, le maul doit être arrêté et **la règle du maul arrêté anormalement doit être appliquée (règle 17.6.c)**. Dans le cas **exceptionnel** où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé **involontairement** le premier, la même règle doit être appliquée. Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez le »).

📄 Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul **et si des joueurs se trouvent encore au sol**, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

PROCEDURE A SUIVRE EN CAS D'EXCLUSION D'UNE PERSONNE DU BANC DE TOUCHE

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton **JAUNE** ou un carton **ROUGE**. Cette décision peut intervenir à la suite :

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match

Ainsi, lorsqu'une personne admise sur le banc de touche est exclue définitivement par l'arbitre, elle devra quitter l'enceinte de jeu. L'arbitre, elle devra quitter l'enceinte de jeu. L'arbitre demandera alors au capitaine de l'équipe concernée de faire sortir un de ses coéquipiers de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne) jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné :

- **prendra place sur le banc de touche,**
- **ne pourra en aucun cas devenir remplaçant et ne pourra plus prendre part à la rencontre (note CCA N° 02 du 11/10/12)**

Sanction : CPP à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre

