



Sommaire

PREAMBULE	2
LES ATTENTES EN MATIERE D'ARBITRAGE.....	3
PLACEMENT DES ARBITRES.....	4
COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI	5
Tirage au sort	5
Situations possibles sur le coup d'envoi ou de renvoi.....	5
LE TOUCHER.....	7
Touchers valides et non valides	7
Remise en jeu après un toucher	7
Limitation des touchers	8
Percussion et refus de toucher	8
LA REGLE DE L'AVANTAGE	9
Procédure en cas d'avantage	9
Exemple d'arbitrage en cas d'avantage	10
Avantage en cas de faute de main	11
Avantage en cas de jeu au pied.....	12
Avantage en cas de hors-jeu	13
GESTES DE L'ARBITRE	14
RAPPEL DES RÈGLES À RELIRE AVANT CHAQUE TOURNOI (LIFR)	15
ANNEXES : NIVEAUX DE MAITRISE DE L'ARBITRE DE R5.....	17

PREAMBULE

Ce guide, élaboré par le groupe de travail Rugby à 5 de la Ligue Ile de France de Rugby, vise à aider les arbitres dans cette tâche complexe qu'est l'arbitrage.

En effet, la particularité de cette nouvelle pratique est l'arbitrage lors des tournois par des joueuses et des joueurs non officiels. Ce rôle ne s'improvise pas et nécessite à la fois des connaissances et de l'expérience pour garantir la sérénité des rencontres et ainsi le plaisir de se retrouver pour jouer au Rugby à 5.

Ce guide n'a toutefois pas vocation à remplacer le règlement FFR. Notre démarche part des règles de ce règlement pour en expliciter les manières de les arbitrer.

Aussi ce guide n'est qu'un complément des règles du jeu FFR et une bonne connaissance de ces dernières est une condition sine qua non à un arbitrage de qualité.

Vous pouvez télécharger ce document via le site internet FFR (*Jouer au rugby -> Rugby à 5 -> Documents utiles -> Outils sportifs -> règles du jeu rugby à 5*) ou en cliquant sur la forme ci-dessous

Télécharger les
Règles du jeu Rugby à 5 – Septembre 2019

Nous vous souhaitons donc une bonne lecture et n'hésitez pas à nous faire remonter vos commentaires par mail : rugbya5@idfrugby.fr

Jouer au R5, c'est aussi arbitrer !

LES ATTENTES EN MATIERE D'ARBITRAGE

Les arbitres doivent :

- **Adopter une éthique et une posture adéquate avant, pendant et après le match** : être ponctuel, avoir son matériel (sifflet et chasuble), respecter les protocoles (tirage au sort, signature de la feuille de match), jouer son rôle avec sérieux, loyauté et éthique tout en échangeant de manière sereine et constructive avec les joueurs, se faire respecter en étant calme et en faisant preuve de caractère
- **Connaître les règles** : les dernières évolutions des règles du jeu et les manières de les arbitrer
- **Être présents sur le terrain** : en se déplaçant de manière dynamique pour être proche des actions tout en s'organisant de manière complémentaire avec son binôme
- **Gérer le match** : en sifflant rapidement et fort pour stopper le jeu, en communiquant oralement et avec la gestuelle adéquate pour expliquer ses décisions, en prévenant pour permettre le moins d'arrêts de jeu possible, en collaborant avec son partenaire arbitre (notamment en cas de doute)

[Cf. document annexe : les niveaux de maîtrise de l'arbitre de R5](#)

Les 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.
- **A assumer leur décision** : si un arbitre siffle, le jeu doit s'arrêter même si une erreur a été commise (attention également à ne pas se désavouer pendant le match)

Les arbitres sifflent :

- À chaque début de match ou de mi-temps.
- Pour arrêter le jeu quand un toucher ou une faute se produit (sauf si avantage)
- Fort pour que tous les joueurs entendent et que le jeu s'arrête instantanément

Les arbitres sont équipés avec :



1 chasuble, de même couleur pour les 2 arbitres, et de couleur différente de celles de 2 équipes



ou



*1 sifflet chacun
(Sifflet classique ou sifflet poire)*



Si besoin, un carnet pour noter les scores

PLACEMENT DES ARBITRES

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 7 : Officiels de match

Chaque partie est arbitrée par au moins 2 arbitres (officiels ou non). Ils sont les seuls juges en matière de faits et ils officient en jugeant selon les règles du jeu durant le match.



Afin d'être le plus complémentaire possible, nous vous recommandons un placement avec :

- Un arbitre derrière l'attaque (**entouré en jaune**) qui suit le ballon
- Un arbitre sur un côté (**entouré en orange**).



Ce placement offre plusieurs avantages en termes de :

- **Réactivité** : l'arbitre dans le dos de l'attaque reste très proche des actions ce qui lui permet d'indiquer rapidement le point de remise en jeu suite à une pénalité ou un toucher, et de communiquer verbalement efficacement avec les joueurs
- **Jugement** : les angles de vue sont complémentaires pour juger des touchers et des fautes
- **Répartition des rôles** : l'arbitre sur le côté se concentre sur le placement des défenseurs en veillant à faire respecter la ligne de hors-jeu et l'arbitre derrière l'attaque se focalise sur les remises en jeu

Ce placement nécessite toutefois une bonne mobilité et une bonne adaptabilité pour pouvoir inverser les rôles si la situation le nécessite.

Remarque

Le règlement FFR impose 2 arbitres « *au moins* ». Il est donc tout à fait envisageable d'arbitrer à 3 avec un arbitre qui suit le ballon et 2 arbitres latéraux.

COUP D'ENVOI ET COUP DE RENVOI



Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 13 : Coup d'envoi et coup de renvoi

Coup d'envoi au début du match ou à la reprise de la mi-temps :

Il est donné par un coup de pied de volée ou tombé. Ce dernier doit faire au minimum 5m et rester dans l'aire de jeu. S'il n'en est pas ainsi, le jeu reprend pour l'équipe non fautive au centre du terrain, selon les remises en jeu après pénalité.

Si, sur un coup d'envoi le ballon franchi 5m et revient vers la zone du coup d'envoi, le coup d'envoi sera à refaire (à répéter autant de fois que nécessaire).

L'équipe qui engage ne peut monter en pression défensive que lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon. Le contrôle du pied pour stopper la balle est autorisé. Dans ce cas, l'équipe qui a engagé peut avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.



Coup de pied de reprise de jeu après essai :

La remise en jeu est réalisée par l'équipe qui a marqué, selon les modalités du coup d'envoi.

Tirage au sort

Avant le début de match, l'arbitre procède au tirage au sort avec les capitaines des 2 équipes.

Le gagnant du tirage au sort a le choix entre 2 possibilités :

1. Choisir l'équipe qui va réaliser le coup d'envoi (donc recevoir ou réaliser le coup d'envoi)
2. Choisir le côté de terrain

Le perdant du tirage au sort a le choix de l'autre alternative

Situations possibles sur le coup d'envoi ou de renvoi

Situations	Décisions à prendre
Le ballon s'arrête avant d'avoir fait 5m en direction de l'en-but adverse	Avantage et/ou pénalité au milieu du terrain pour l'équipe qui recevait le coup d'envoi
Le ballon sort de l'aire de jeu (touche, derrière ligne de ballon mort)	Pénalité pour l'équipe qui recevait le coup d'envoi au milieu du terrain
Le ballon s'arrête dans l'en-but	Jeu (<i>l'en-but fait partie de l'aire de jeu</i>)
Le ballon dépasse la zone de 5m puis revient dans cette zone	Coup d'envoi ou de renvoi à refaire
Un joueur de l'équipe qui recevait le coup d'envoi fait tomber le ballon ou fait un en-avant en tentant de le réceptionner le coup d'envoi de volée	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi à l'endroit de la faute (position du joueur fautif au moment de la faute)
Un joueur de l'équipe qui recevait le coup d'envoi, tente de ramasser le ballon arrêté dans l'aire de jeu mais le pousse légèrement vers l'avant avant de s'en saisir	Pénalité pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi à l'endroit de la faute (<i>en-avant</i>)
Sur la réception du coup d'envoi ou de renvoi, un joueur fait un contrôle du pied mais envoie le ballon en touche	Touche pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi
Sur la réception du coup d'envoi ou de renvoi, un joueur fait un contrôle du pied et envoie le ballon devant lui. Un de ses partenaires qui était placé devant lui au moment du contrôle du pied se saisit du ballon	Pénalité pour l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi à l'endroit où a été contrôlé au pied le ballon (<i>hors-jeu</i>)
Sur la réception du coup d'envoi, un joueur fait un contrôle du pied et envoie le ballon devant lui. Un joueur de l'équipe adverse, qui est monté en pression défensive au moment du contrôle au pied, se saisit du ballon	Jeu <i>(le contrôle du pied permet à l'équipe qui a réalisé le coup d'envoi de monter en pression défensive et donc éventuellement de récupérer la balle si ce contrôle est manqué)</i>

Situations	 Décisions à prendre
L'équipe qui doit réaliser le coup de renvoi tarde à engager	L'arbitre annonce « <i>Attention, non jeu</i> » avec la gestuelle poing levé et assure le décompte de 5sec. Si à la fin du décompte le coup d'envoi n'a pas été réalisé => pénalité au milieu du terrain pour l'équipe qui devait recevoir le coup de renvoi (<i>refus de jeu</i>)
L'équipe qui réceptionne le coup de renvoi tarde à jouer le ballon	L'arbitre annonce « <i>Attention, non jeu</i> » avec la gestuelle poing levé et assure le décompte de 5sec. Si à la fin du décompte le coup d'envoi n'a pas été réalisé => pénalité à l'endroit où s'est arrêté le ballon pour l'équipe qui a réalisé le coup de renvoi (<i>refus de jeu</i>)

LE TOUCHER

Touchers valides et non valides

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 8 : Manière de jouer

Le « toucher » : Le plaquage, la percussion et le raffut sont interdits

Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un « toucher ». Le « toucher » s'effectue à pleines mains, avec les deux mains simultanément. Le toucher est réalisé par un joueur entre les épaules et le bassin (bras inclus).

« Lorsqu'il y a simultanéité entre la passe et le « toucher », le ou les arbitres laissent le jeu se dérouler. »



Touchers valides	Touchers non valides
<ul style="list-style-type: none"> - La zone « épaule-coude » est une zone valide pour le toucher. - Le toucher peut être fait en poursuite - Un toucher « une main sur le torse une main sur le dos » est un toucher valable. 	<ul style="list-style-type: none"> - Toucher effectué à une main - Toucher effectué par 2 joueurs (avec une main chacun) - Toucher avec une des 2 mains ou les 2 hors de la zone de contact : jambes, fesses, zone « coude-poignet », pieds, tête, ballon, mains - Toucher non franc (du bout des doigts...) - Toucher non simultané (à aucun moment les 2 mains en contact en même temps) - Toucher en même temps que la passe

Remise en jeu après un toucher

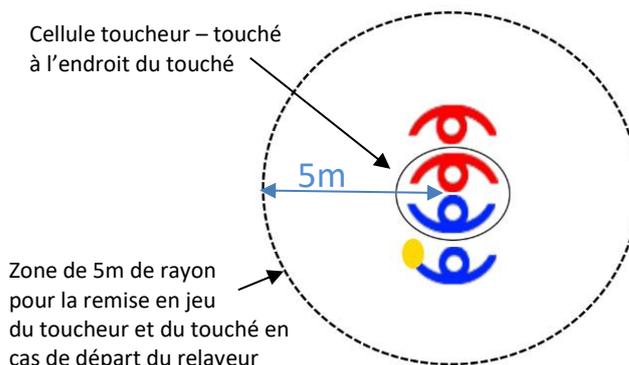
Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 8 : Manière de jouer

- Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire rapidement à l'endroit précis du « toucher ». Les remises en jeu doivent se faire à 5 mètres des lignes de touches et d'en-but.
- Le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied).
- Le ballon doit être posé au sol, immobile et entre les pieds du joueur touché avant d'être saisi par un partenaire du joueur touché (veiller au respect du poser - lâcher avant de jouer).
- Le défenseur (partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.
- Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayer a passé le ballon ou parcouru 5 mètres avec celui-ci.



- Le joueur touché et le toucheur doivent **revenir à l'endroit précis du toucher** sinon l'arbitre arrête le jeu et fait rejouer correctement la remise en jeu
- Toucheur et touché **ne peuvent se déplacer** et/ou **rejouer** tant que le relayer **ne s'est pas écarté de 5m balle en main** (=> **zone de 5m de rayon** par rapport à l'endroit du toucher) **ou fait une passe** (quelle que soit la longueur de sa passe).
⇒ **Sanction** : pénalité pour l'équipe non fautive au niveau de la cellule toucheur – touché



Limitation des touchers

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 8 : Manière de jouer

Le nombre de « toucher » est limité. Au 6^{ème} « toucher » un changement de possession est effectué à l'endroit du 6^{ème} « toucher ». L'équipe qui perd la possession doit poser le ballon immédiatement à l'endroit du 6^{ème} toucher et reculer à une distance de 5m à partir du point de remise en jeu.



Règle 15 : Pénalité

Une pénalité accordée à une équipe, remet à zéro le compteur du nombre de « toucher » pour cette même équipe.

Percussion et refus de toucher



Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 8 : Manière de jouer

Le « toucher » : Le plaquage, la percussion et le raffut sont interdits
Les défenseurs empêchent l'équipe attaquante d'emporter l'avantage territorial en réalisant un « toucher ».



Lorsque le joueur **porteur de balle percute délibérément** un défenseur une **pénalité doit être sifflée** en faveur de l'équipe défensive.

Toutefois, **un défenseur qui empêcherait le porteur de balle de gagner du terrain en venant à son contact mais en refusant de le toucher** doit être sanctionné d'une **pénalité**.

LA REGLE DE L'AVANTAGE

Procédure en cas d'avantage

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 8 : Manière de jouer

L'avantage

L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude pour prendre ses décisions.

L'avantage doit être territorial. L'avantage doit être clair et réel. Si l'avantage de l'équipe non fautive ne se concrétise pas, l'arbitre revient à l'endroit de la faute et fait jouer une pénalité.



« Avantage ! »



Bras tendu vers l'équipe non fautive + communication verbale

Un **avantage** doit être **annoncé par l'arbitre** en cas de faute d'une équipe et un ballon qui reste disponible dans l'aire de jeu pour l'équipe non fautive.

D'après le digest, cet avantage doit être **territorial** c'est-à-dire que l'équipe qui récupère le ballon **doit gagner 5m vers l'en-but adverse** par rapport à **l'endroit de la faute** (et non par rapport au point de récupération du ballon) pour considérer que l'avantage a profité.

Si l'avantage a profité alors l'arbitre doit annoncer « **avantage terminé** ».

Si l'avantage ne profite pas à l'équipe nouvellement utilisatrice, l'arbitre doit alors **siffler** la pénalité et **la faire jouer à l'endroit de la faute** (à 5m de toute ligne).



Dos à l'équipe fautive

Un **avantage peut être annulé** par l'équipe fautive en **récupérant la possession du ballon** ou **en touchant le nouveau porteur de balle avant que l'avantage ne soit terminé** (avantage territorial de 5m par rapport à l'endroit de la faute).

L'annulation de l'avantage doit toutefois **rester dans l'esprit du jeu** (par exemple : pas de coup de pied pour éloigner la balle loin du point de remise en jeu ou pas de plongeon sur le ballon pour en récupérer la possession). De même, si un joueur de l'équipe fautive récupère la possession, il doit immédiatement laisser le ballon disponible pour l'équipe adverse (en le posant au sol) dès que la pénalité est sifflée.

Si ce n'était pas le cas, une décision de remplacement du joueur fautif pourrait être prise par l'arbitre (jeu déloyal, règle 10 du digest).

Cette pénalité, une fois sifflée, **peut être jouée rapidement** à l'endroit de la faute par l'équipe nouvellement utilisatrice. Si un joueur de l'équipe nouvellement utilisatrice n'est pas replacé à 5m et touche le Porteur de Balle, alors ce toucher ne doit pas être comptabilisé (défenseur hors-jeu) et un nouvel avantage doit être annoncé.

Si ce nouvel avantage ne profite pas, une pénalité doit être sifflée (hors-jeu). Par contre dans ce cas particulier, la pénalité ne peut être jouée rapidement, la défense devant être replacée. Une décision de remplacement du joueur fautif pourra être prise par l'arbitre s'il considère que cela relève de jeu déloyal (règle 10 du digest).

NB : une pénalité sifflée remet le compteur du nombre de toucher à 0 mais si un avantage est consommé, le compteur du nombre de touchers se poursuit.

Exemple d'arbitrage en cas d'avantage

1. Dans le jeu courant, l'équipe rose et bleu a la possession du ballon. Le joueur entouré va commettre un **en-avant** sur la réception de la passe de son partenaire



2. Le ballon reste disponible dans l'aire de jeu pour l'équipe non fautive jaune et noire. L'arbitre (entouré) **tend donc le bras à l'horizontal vers l'équipe non fautive** et annonce « **Avantage !** »



3. Un joueur de l'équipe fautive (entouré) **touche le nouveau porteur de balle** avant que celui-ci ait gagné 5m par rapport à l'endroit de la faute. Ce joueur **annule donc l'avantage**.



4. L'arbitre **SIFFLE** donc la pénalité pour la faute initiale (en-avant du joueur bleu et rose) et **indique précisément l'endroit de la faute** (de remise en jeu) dos tourné à l'équipe fautive, bras tendu en l'air



5. Le 2^{ème} arbitre (en orange) **donne un repère de remplacement à 5m** pour l'équipe nouvellement en défense
Si un défenseur fait action de jeu avant de s'être relocalisé (joueur entouré) et/ou que la remise en jeu soit effectuée, alors un nouvel avantage doit être annoncé (hors-jeu)



Avantage en cas de faute de main

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 12 : en-avant, passe en avant et ballon tombe au sol

Suite à un en-avant ou à une passe en avant, la remise en jeu s'effectue à l'endroit de la faute, par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité.

Ballon tombé au sol :

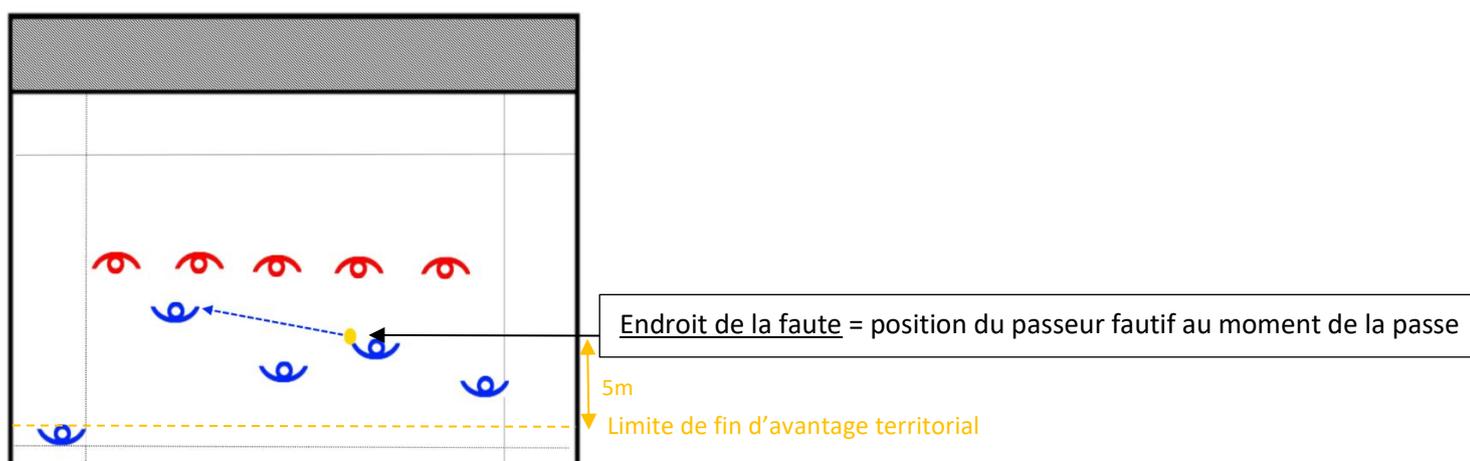
Si la faute est sifflée, la remise en jeu se fera à l'endroit de la faute et non au point de chute du ballon par l'équipe non fautive et selon les mêmes modalités que pour une pénalité.

Si l'avantage est accordé par l'arbitre, le jeu peut se dérouler sans attendre.

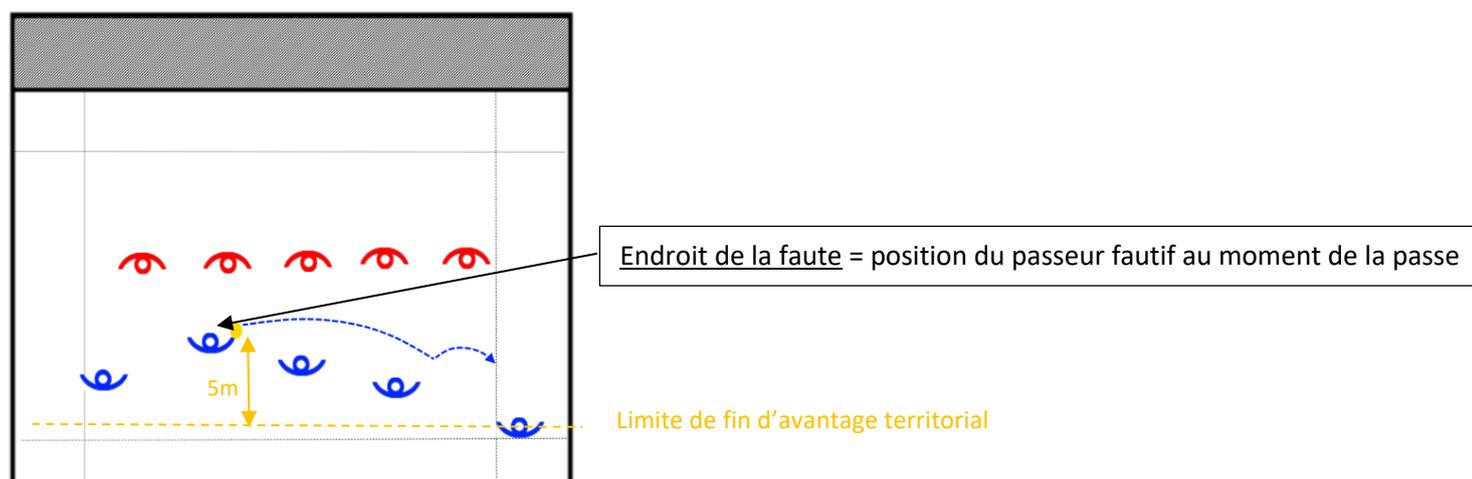
Si il y a un en-avant et ballon tombé au sol, la règle du ballon tombé est appliquée.



1^{er} cas : En-avant du joueur bleu Porteur de Balle



2^{ème} : ballon tombé au sol suite à une passe en arrière



Précision concernant la règle du ballon tombé



Si le porteur de balle va au sol (en trébuchant, en glissant ...) **sans perdre le contrôle du ballon**, alors le ballon ne doit pas être considéré comme tombé et ce même si une partie du ballon rentre en contact avec le sol.

Avantage en cas de jeu au pied

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 8 : manière de jouer

Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé, mais le botteur ou l'un de ses partenaires en jeu doit rattraper le ballon de volée, sans rebond au sol.

=> Sanction : pénalité pour l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.

La règle de l'avantage peut s'appliquer, à l'appréciation des arbitres.

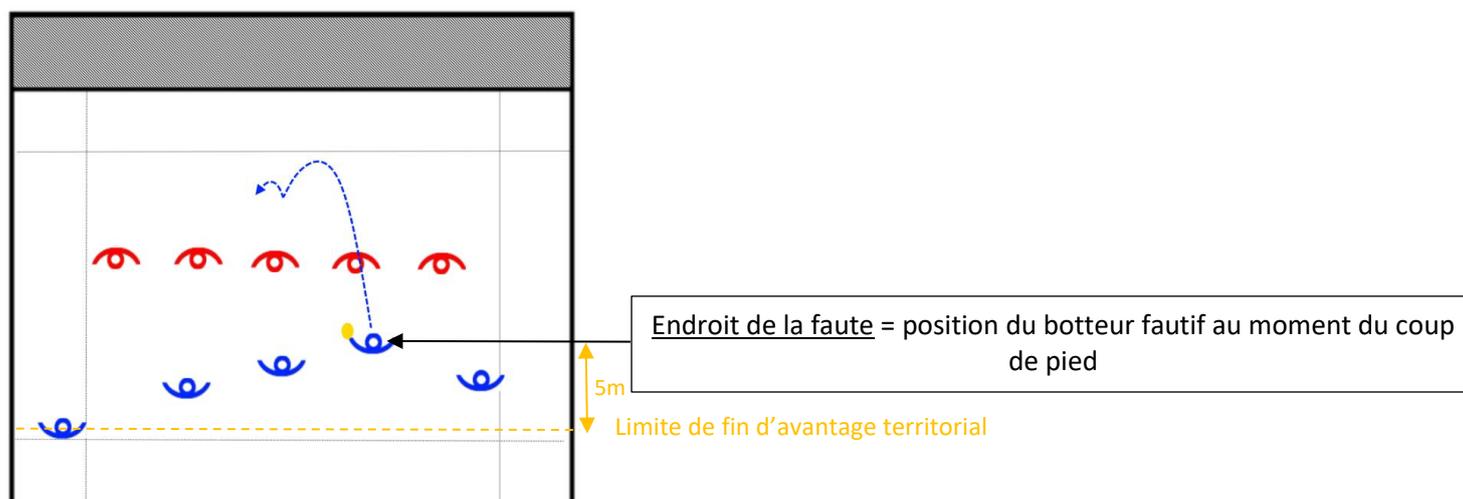


Règle 11 : Hors-jeu et en jeu

- Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « Hors-jeu » signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il interfère sur le jeu.

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

Jeu au pied qui tombe directement au sol



Situations	Décisions à prendre
Jeu au pied touché par un attaquant avant le rebond mais non maîtrisé (ballon tombé ou en-avant)	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon
Jeu au pied réceptionné de volée par un défenseur	Avantage pour l'équipe qui était en défense (jeu au pied non complété)
Ballon tombé ou en-avant sur la tentative de réception par un défenseur	Pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon (1 ^{ère} faute : jeu au pied non complété – 2 ^{ème} faute : en-avant ou ballon tombé de la part du défenseur réceptionneur)
Jeu au pied contré par un défenseur et qui tombe au sol	Pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon (1 ^{ère} faute : jeu au pied non complété par l'équipe en attaque – 2 ^{ème} faute : ballon tombé au sol suite au contre)
Jeu au pied contré par un défenseur mais rattrapé de volée par un attaquant	Le jeu se poursuit
Jeu au pied volleyé intentionnellement par un défenseur pour faire tomber la balle	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe attaquante (jeu déloyal) à l'endroit où a été volleyée la balle
Obstruction d'un défenseur sur le botteur ou un de ses partenaires pour ne pas que le ballon soit récupéré	Avantage et/ou pénalité pour l'équipe attaquante (jeu déloyal) à l'endroit du point de chute du ballon
Partenaire du botteur qui part devant le botteur (hors-jeu) au moment du coup de pied et qui le réceptionne de volée	Pénalité pour l'équipe qui était en défense à l'endroit où a été botté le ballon

Avantage en cas de hors-jeu

Digest 2019-2020 (Mise à jour Sept 2019)

Règle 11 : Hors-jeu et en jeu

- Pour les utilisateurs, le hors-jeu est défini par le placement d'un joueur en avant d'un coéquipier qui porte le ballon. « Hors-jeu » signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il interfère sur le jeu.
- Pour les opposants, lors d'un toucher, tout joueur placé en avant du dernier pied de son partenaire toucheur est considéré en position de hors-jeu. Il ne sera remis en jeu que lorsqu'il sera revenu dans son camp derrière la zone de hors-jeu du « toucher ».

=> Sanction : Pénalité pour l'équipe non fautive.

Règle 8 : Manière de jouer

Remise en jeu

- Suite à un « toucher », le jeu reprend de la façon suivante : touché et toucheur sont debout et restent au contact (une main minimum) à l'endroit où est posé le ballon. Les adversaires se tiennent en arrière de leur partenaire (derrière le dernier pied).
- Le défenseur (partenaire du toucheur) peut monter dès que le ballon est relevé par un partenaire du joueur touché.
- Le touché et le toucheur ne peuvent se déplacer et/ou rejouer que lorsque le relayer a passé le ballon ou parcouru 5 mètres avec celui-ci.

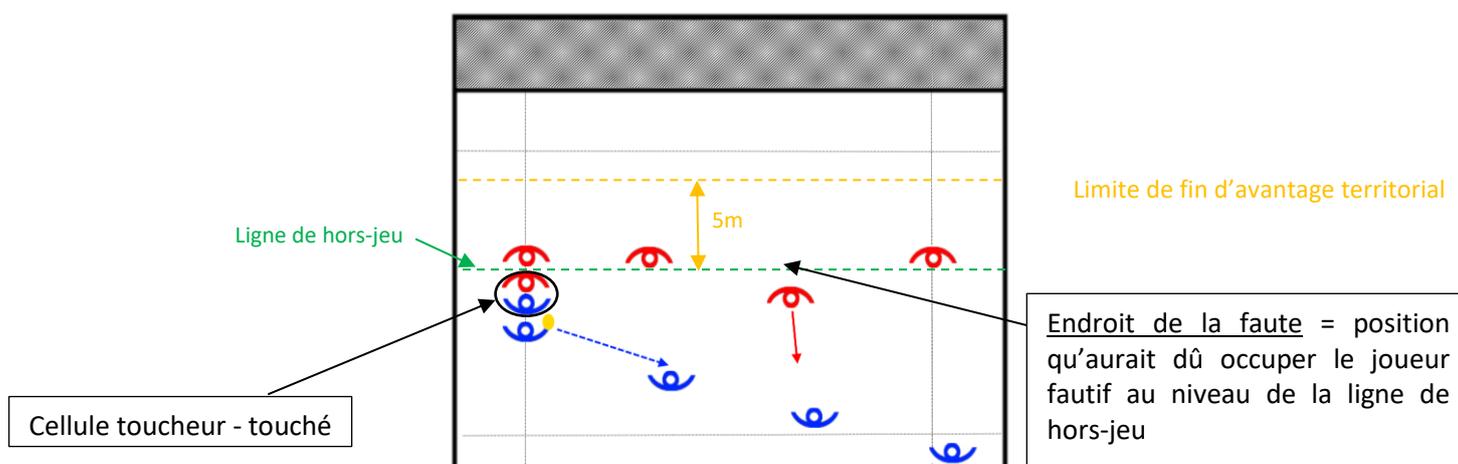


Règle 13 : coup d'envoi et coup de renvoi

- L'équipe qui engage ne peut monter en pression défensive que lorsque le ballon est saisi par l'équipe qui réceptionne le ballon.
- Le contrôle du pied pour stopper la balle est autorisé. Dans ce cas, l'équipe qui a engagé peut avancer sans attendre la saisie du ballon à la main.

Règle 15 : Pénalité

- Toute pénalité est jouée à l'endroit de la faute, par un ballon posé au sol, à 5 mètres de toutes lignes, les adversaires à 5 mètres.
- Le joueur qui se saisit du ballon a la possibilité de le conserver pour une action personnelle.
- Dès que le joueur s'est saisi du ballon, les adversaires ont la possibilité de jouer.



 Si un joueur momentanément hors-jeu fait manifestement action de repli jusqu'à la ligne de hors-jeu, sans participer au jeu ni le gêner, alors il ne doit pas être sanctionné.

GESTES DE L'ARBITRE



ESSAI

Dos à la ligne de ballon mort, épaules parallèles à la ligne de but, bras levé à la verticale



AVANTAGE

Bras tendu à l'horizontal vers l'équipe non fautive + communication verbale « Avantage ! »



PENALITE

Dos à l'équipe fautive, épaules parallèles aux lignes de but, bras tendu à l'oblique



EN AVANT

Mouvement circulaire de l'avant-bras, main ouverte



PASSE EN AVANT

Les mains font le geste de passer le ballon en avant en partant des épaules



HORS-JEU

Mouvement circulaire de l'avant-bras, main ouverte avec les doigts vers le sol



REFUS DE JEU

Poing levé avec communication verbale « Attention, non jeu » + décompte de 5sec



PAS DE FAUTE PERÇUE

Les 2 bras en l'air indiquent aux joueurs qu'ils peuvent jouer + communication verbale « Jeu ! »

RAPPEL DES RÈGLES À RELIRE AVANT CHAQUE TOURNOI (LIFR)

Toucher (règle 8 et 15) :

- Il s'effectue à pleines mains dans une zone située entre les épaules et le bassin avec les deux mains simultanément.
 - La zone « épaule-coude » est une zone valide pour le toucher.
 - Le toucher peut être fait en poursuite.
 - Un toucher « une main sur le torse une main sur le dos » est un toucher valable.

- Toucher non valable :
 - Toucher effectué à une main
 - Toucher effectué par 2 joueurs (avec une main chacun)
 - Toucher avec une des 2 mains ou les 2 hors de la zone de contact : jambes, fesses, zone « coude-poignet », pieds, tête
 - Toucher non franc (du bout des doigts...)
 - Toucher non simultané (à aucun moment les 2 mains en contact en même temps)

- La personne qui touche doit rester au contact avec la personne touchée à l'endroit du toucher. Toucheur et touché ne peuvent se déplacer et/ou rejouer tant que le relayeur ne s'est pas écarté de 5m balle en main (zone de 5m de rayon par rapport à l'endroit du toucher) ou fait une passe. Sinon pénalité au niveau de la cellule toucheur - touché

- Le nombre de « toucher » est limité. Au 6ème « toucher » un changement de possession est effectué à l'endroit du 6ème « toucher ». L'équipe qui perd la possession doit poser le ballon immédiatement à l'endroit du 6ème toucher et reculer à une distance de 5m à partir du point de remise en jeu. Une pénalité concédée par l'équipe en défense (hors-jeu par exemple) remet le compteur du nombre de touchers à 0 pour l'équipe utilisatrice

Jeu déloyal (règle 10) :

On considère qu'il y a jeu déloyal dans les cas suivants : tirage de maillot, pousser l'adversaire fortement lors du toucher, percussion ou placage, raffut du porteur de balle pour éviter de se faire toucher par le défenseur, plongeon dans les jambes du défenseur pour marquer un essai, arracher le ballon des mains de l'adversaire, empêcher une remise en jeu rapide par l'équipe adverse (taper, lancer ou garder le ballon dans les bras suite à une pénalité ...), mise au sol délibérée du ballon par un défenseur sur un coup de pied, obstruction d'un défenseur (sur coup de pied notamment)

Sanction : une pénalité jouée à l'emplacement de la faute et remplacement (pour la fin de la mi-temps ou pour le match en cas de comportement vraiment excessif) ou exclusion du joueur fautif pour 1 minute si pas de remplaçant disponible

Refus de jeu (règle 10) :

Une équipe qui, par son absence d'initiative montrerait un comportement contraire à l'esprit sportif, sera avertie par les arbitres, poing levé de l'arbitre + communication verbale « Attention, non jeu ».

A partir de cette communication de l'arbitre, l'équipe a 5 secondes maximum pour jouer le ballon, si elle ne le fait pas, l'arbitre accordera une pénalité pour l'équipe adverse.

Le refus de jeu doit être sanctionné pour une équipe faisant délibérément perdre du temps : remplacement très lent du joueur touché, relayeur qui attend pour remettre en jeu suite à un toucher, attente importante pour réengager suite à un essai ...

Remises en jeu : à 5m de toutes lignes (règle 8)

- Suite à une faute, on effectue une remise en jeu à 5m de toute ligne, et l'adversaire doit se placer à 5 m
- Sortie en touche : la remise en jeu se fait à 5 m de toute ligne et l'adversaire doit se placer à 5 m aussi. Il est toutefois possible de jouer la touche hors du terrain (rapidement) par une passe à un partenaire (règle 19)

Dernière action (règle 6)

Quand le temps de jeu est expiré, l'arbitre annonce aux 2 équipes « fin du temps réglementaire ». A partir de l'annonce de l'arbitre, la partie s'achève au 1^{er} toucher, un essai (marqué par une équipe ou l'autre) ou une faute sauf pénalité.

ANNEXES : NIVEAUX DE MAITRISE DE L'ARBITRE DE R5

	Indicateurs	Maîtrise insuffisante 	Maîtrise fragile 	Maîtrise satisfaisante  Obj formation de niveau 1	Très bonne maîtrise  Obj formation de niveau 2
Ethique et posture	<ul style="list-style-type: none"> Endosser le rôle avant, pendant, après le match Respect des protocoles Matériel (chasuble, sifflet...) Ponctualité (anticipation des matchs à arbitrer...) 	<p><u>Le touriste</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Refuse de jouer son rôle d'arbitre ou avec une mauvaise volonté évidente 	<p><u>Le peu concerné ou le zélé</u></p> <p>Prend son rôle à la légère Ou Fait preuve d'autoritarisme en refusant tout échange constructif</p>	<p><u>L'impliqué</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Joue globalement son rôle avec sérieux sur le terrain Parfois superficiel sur certains points 	<p><u>L'officiel</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Endosse son rôle avec sérieux et une forte implication Est capable d'échanger de manière constructive après la rencontre
Connaissance des Règles	<ul style="list-style-type: none"> Connaissance du digest et de l'application des règles (manière d'arbitrer) 	<p><u>Le non connaisseur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ne connaît pas ou très peu le règlement 	<p><u>Le brouillon</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaît le règlement dans ses grandes lignes mais fait des erreurs grossières 	<p><u>Le connaisseur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaît bien les règles fondamentales et globalement les règles complémentaires Quelques cafouillages dans leurs applications 	<p><u>L'expert</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaît parfaitement le règlement (règles fondamentales et complémentaires) notamment ces dernières évolutions
Présence sur le terrain	<ul style="list-style-type: none"> Placement Déplacement Organisation avec le binôme 	<p><u>Le spectateur</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Est statique la plupart du temps éloigné du jeu (bord de touche...) 	<p><u>Le peu mobile</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplace peu, reste à la périphérie du jeu (souvent sur le côté) 	<p><u>Le présent</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplace pour rester relativement proche des actions mais est fréquemment en retard 	<p><u>Le dynamique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Se déplace rapidement pour être proche des actions en permanence Indique immédiatement le point de remise en jeu
Gestion de match	<ul style="list-style-type: none"> Intervention (siffler, gestuelle) Communication (avec les joueurs et l'autre arbitre) Animation Prévention 	<p><u>Le dépassé ou fantôme</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Ne siffle pas Ne communique pas N'a aucun impact sur la rencontre – se laisse complètement déborder Aucune prise en compte du 2ème arbitre 	<p><u>L'influencé</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Peu sûr de lui, siffle doucement Parle peu et doucement Se laisse influencer par les joueurs Peu de communication avec le 2ème arbitre 	<p><u>Le concentré appliqué</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fait preuve de bon sens dans ses décisions Siffle fort dans la majorité des situations mais parfois avec un temps de latence Parle de façon adaptée mais a du mal à s'imposer Qq hésitations possibles lors de situations complexes N'utilise pas toujours la gestuelle appropriée Communique avec le 2ème arbitre mais essentiellement oralement lors des arrêts de jeu 	<p><u>Le charismatique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> S'adapte aux situations Siffle fort et rapidement Fait preuve d'autorité et d'intelligence, ne laisse pas de place au doute Anticipe et fait de la prévention Communique de manière pertinente, en parlant clairement et en utilisant la bonne gestuelle Communique de façon non verbale avec son binôme avant de prendre une décision en cas de doute