

**LA GESTUELLE DE L'ARBITRE  
DES JUGES DE TOUCHE et JUGES D'EN-BUT  
DE RUGBY à XIII**

*Février 2010*

**A. COUPS D'ENVOI et DE RENVOI**

1. Coup d'envoi (1<sup>ère</sup> et 2<sup>nd</sup> mi-temps) **ou** renvoi après essai, pénalité, drop réussis
2. Renvoi sous les poteaux ou aux 20 mètres en coup de pied tombé (au pied)
3. Renvoi aux 20 mètres en coup de pied placé (à la main)
4. Renvoi non effectué au centre des lignes de renvoi (sous les poteaux, aux 20 mètres ou au centre du terrain)
5. Sur les renvois, le joueur ne talonne pas le ballon
6. *(pas de gestuelle pour le renvoi avec option)*

**B. LE TENU**

7. Tenu : joueur tenu, jouer le tenu, retrait à 10 mètres (gestuelle de la brasse)

***FAUTES DU PLAQUÉ***

8. Le joueur plaqué tarde à se remettre sur ses pieds
9. Le joueur plaqué feinte de jouer le tenu
10. Le joueur plaqué ne joue pas le ballon correctement :
  - a. Le joueur plaqué ne joue pas le tenu à la marque
  - b. Le joueur plaqué ne soulève pas distinctement le ballon du sol ou laisse le ballon au sol et joue le tenu
  - c. Le joueur plaqué ne fait pas face à la ligne de but adverse
  - d. Le joueur plaqué joue le tenu en faisant rouler le ballon entre les jambes ou ne le talonne pas
11. Le joueur plaqué fait une passe alors qu'il aurait dû jouer le tenu
12. Le joueur plaqué ne joue pas le tenu vers l'arrière mais vers l'avant
13. Le joueur plaqué est traîné alors que le plaquage est effectif

***FAUTES DU PLAQUEUR ou DU MARQUEUR***

14. Le plaqueur tarde à lâcher le plaqué (ralentissement du tenu)
15. Le plaqueur met la main sur le ballon du plaqué ce qui retarde l'exécution du tenu
16. Le plaqueur enjambe le joueur plaqué alors qu'il tente de se relever
17. Le plaqueur met la main sur la tête ou les épaules du joueur effectuant le tenu
18. Le plaqueur tamponne ou heurte délibérément le joueur qui va jouer le tenu
19. Le plaqueur/le plaqué se relève en s'appuyant de la tête sur l'adversaire

20. Le plaqueur prend l'emplacement du joueur tentant de se relever pour jouer le tenu
21. Le plaqueur retient le plaqué (par le maillot)
22. Le marqueur du tenu donne un coup de pied dans le ballon ou essaie de le talonner
23. Un ou deux marqueurs ne sont pas dans l'axe du tenu
24. Le défenseur attrape la jambe/le pied du plaqué alors qu'il se relève pour jouer le tenu
25. Flopping
26. Arrachage du ballon (un attaquant contre deux défenseurs ou plus)

#### ***AUTRES CAS***

27. Tenu volontaire
28. Cinquième (et dernier) tenu
29. Sixième tenu – tenu de transition
30. Le décompte des tenus est annulé et repart à zéro
31. Le porteur du ballon est bloqué/tenu dans l'en-but (ne peut aplatisir)
32. Hors-jeu sur tenu

#### ***C. LA MELEE***

33. Mêlée: indiquer 'tête et introduction' en signalant d'une main l'équipe en bénéficiant
34. En-avant (et faire la gestuelle de la mêlée suivi de la main tendue à droite ou à gauche)
35. Passe en avant involontaire (suivi de la gestuelle 33 entre parenthèse)
36. Passe en avant délibérée (et faire la gestuelle de la pénalité)
37. Pénalité différentielle
38. Le demi de mêlée introduit de manière incorrecte (en 2ème ligne)
39. Le demi de mêlée fait semblant d'introduire
40. Le demi de mêlée ne revient pas derrière sa mêlée
41. Le demi de mêlée introduit vers le haut du tunnel
42. Le talonneur talonne le ballon prématûrement
43. Le talonneur participe à la mêlée avec un bras libre / lâché
44. Le pilier talonne le ballon prématûrement
45. Talonnage à la main dans la mêlée
46. La mêlée s'écroule
47. Il y a plus de 7 joueurs dans les lignes arrières
48. Il y a plus de 6 joueurs participant à la mêlée
49. **Le troisième ligne ne se met pas en mêlée (une main sur la mêlée)**
50. Le ballon ressort du tunnel (au lieu d'être talonné vers l'intérieur de la mêlée)

#### ***D. DANS LE COURS DU JEU***

51. Ballon crevé
52. Nouveau ballon (plus de ballon sur le terrain après une sortie de terrain)
53. Ballon touché dans sa trajectoire
54. Ballon vers l'arrière (signifie qu'il n'y a pas d'en-avant) ou Ballon libre
55. Avantage ou Jouez (poursuite du jeu)

56. Contact d'un joueur avec l'arbitre ou un juge de touche ou bien avec une personne étrangère, un animal ou un objet
57. Saignement – carton vert (*en Europe seulement*)
58. Remplacement de joueur
59. Arrêt temporaire de la partie (arrêt de jeu)
60. Fin des arrêts de jeu
61. Au déclenchement de la sirène, bras levé comme pour le 5<sup>ème</sup> tenu pour indiquer la fin de la partie au prochain arrêt de jeu
62. Fin du match **ou fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps**

#### **E. LE SCORE**

63. Essai accordé (bien regarder avant les juges de touche à droite puis à gauche)
64. Essai refusé (bien regarder avant les juges de touche à droite puis à gauche)
65. Deuxième mouvement sur essai (essai refusé)
66. Essai de pénalité (entre les poteaux)
67. Essai à 8 points (faute sur le marqueur), essai suivi d'une transformation et d'une pénalité face à la faute
68. Tir au but réussi (pénalité, transformation, drop-goal)
69. Tir au but manqué (pénalité, transformation, drop-goal)
70. Demande d'assistance de l'arbitre-vidéo

#### **F. MAUVAISE CONDUITE ou CONDUITE REPREHENSIBLE DES JOUEURS**

71. Pénalité
72. Coup franc (2<sup>ème</sup> phase de la pénalité, après du ballon sorti en touche)
73. Sur pénalité, le joueur ne talonne pas le ballon

#### **SEQUENCE DE LA PENALITE**

- Siffler la faute (STOP). De l'endroit où il se trouve, l'arbitre siffle la faute
- Gestuelle de la pénalité (COMMENT). De l'endroit où il se trouve, l'arbitre indique comment le jeu va reprendre.
- Se positionner à la faute (OÙ)
- Faire la gestuelle correspondant à la faute (QUOI)
- Indiquer COMMENT reprend le jeu et siffler pour autoriser la reprise du jeu

#### **PLAQUAGES IRREGULIERS**

74. Plaquage haut, dangereux
75. Plaquage retourné
76. Plaquage à retardement
77. Plaquage sur un joueur en l'air
78. Plaquage avec le bras tendu (cravate)

79. Plaquage en tenaille (à la tête, au cou ou à la nuque) (*plaquage en tenaille*: ‘grapple tackle’)
80. Prise irrégulière sur plaquage
81. Croc en jambe

### ***MAUVAIS GESTES, MAUVAISE CONDUITE***

82. Brutalités (mimer le geste répréhensible du joueur)

- Coup de poing
- Coup de tête
- Coup de genou
- Coup de coude
- Coup de pied à joueur au sol ou debout
- ‘Fourchette’

83. Contestation des décisions. Langage grossier ou obscène

### ***OBSTRUCTION, HORS-JEU, ANTI-JEU***

84. Obstruction
85. Obstruction sur le plaqueur
86. Hors-jeu au cours d'une mêlée
87. Hors-jeu accidentel (suivi de la gestuelle de la mêlée)
88. Hors-jeu sur coup de pied à suivre
89. Perte de temps : un joueur joue la montre

### ***SANCTIONS DISCIPLINAIRES***

90. Incident à signaler sur le rapport vis-à-vis d'un joueur dont l'action a été douteuse
91. Carton jaune collectif (*en France seulement*)
92. Expulsion temporaire (10 minutes) – carton jaune (*en France seulement*)
93. Expulsion définitive – carton rouge (*en France seulement*)

## **G. LES JUGES de TOUCHE**

### ***SORTIE DU BALLON DE L'AIRE DE JEU***

94. Touche indirecte (indiquer l'équipe bénéficiant de la touche de la main libre)
95. Touche directe
96. Recherche réussie de la touche après pénalité
97. Ballon touché volontairement par un défenseur avant de sortir du terrain en touche
98. Sortie en touche d'en-but ou en ballon mort dans le cours du jeu : renvoi aux 20 mètres ou sous les poteaux
99. Sortie en ballon mort sur pénalité ratée
100. Sortie en ballon mort sur pénalité ratée avec ballon touché par un joueur

101. Recherche de la touche aux 40/20 réussie

### ***TIRS AU BUT***

102. Tentative de tir au but réussie (transformation, pénalité)
103. Tentative de tir au but manquée (transformation, pénalité)

### ***DANS LE COURS DU JEU***

104. En-avant
105. Passe en-avant
106. Brutalités (mauvais gestes)
107. Arrachage du ballon
108. Décompte des tenus repart à zéro
109. Joueur(s) hors-jeu (sur coups de pied à suivre dans le jeu)
110. Joueur(s) en jeu (sur coups de pied à suivre dans le jeu)
111. Hors-jeu sur mêlée
112. Jouez ou RAS
113. Remplacement de joueur

### ***POSITIONS SUR ESSAI***

114. Essai accordé (franchir le poteau de coin vers l'en-but en longeant la touche)
115. Essai refusé (ne pas franchir le poteau de coin, rester à un mètre de l'en-but)
116. Essai douteux ou indécision sur l'essai (rester à la hauteur du poteau de coin)

## **H. LES JUGES d'EN-BUT**

### **1. Essai**

- a) *accordé* : immobilisez-vous, soyez droit comme un i (placements JK)
- b) *refusé* : reculez-vous par rapport à l'action. Ne courez pas, restez calme. Attirez l'attention de l'arbitre, éventuellement en portant de la voix (placement M)

### **2. Drop**

- a) *réussi* : comme pour l'essai accordé
- b) *manqué* : comme pour l'essai refusé

### **3. Sortie en touche dans la zone des 20 mètres** (placement G)

- a) d'une main, touchez l'épaule opposée (touchez l'épaule droite avec la main gauche ou vice-versa. Le côté choisi n'a aucune importance)

### **4. Touche d'en-but** (placement H)

- a) tendez le bras sur le côté à hauteur de l'épaule: bras gauche tendu pour une sortie d'en-but sur votre gauche ou vice-versa
- 5. **Sortie en ballon mort** (placement H)
  - a) mettez les deux bras le long du corps (position ‘garde-à-vous’ décontractée), puis balancez les bras devant vous en les croisant deux fois avant de pointer du doigt un renvoi sous les poteaux ou un renvoi aux 20 mètres, selon le cas
- 6. **Sur un coup d'envoi** (placement A)
  - a) *sortie directe en ballon mort* : Levez un bras en l'air
  - b) *sortie indirecte en touche d'en-but ou en ballon mort* : mettez les deux bras le long du corps (position ‘garde-à-vous’ décontractée), puis balancez les bras devant vous en les croisant deux fois avant de pointer du doigt les poteaux pour un renvoi sous les poteaux
- 7. **Mauvais gestes** (placement N)

Placez-vous sur la ligne d'essai sous la barre transversale

