

Commission Centrale de l'Arbitrage

Le juge de touche
&
Le protocole de communication

CCA



Développer le lien étroit entre arbitre et juges de touche (1)

- La communication entre l'arbitre et le juge de touche doit être claire, concise, spécifique et appropriée
- Arbitres et juges de touche doivent faire état de leurs décisions pas de leurs explications
- Des incidents particuliers peuvent requérir une explication supplémentaire (bagarre entre joueurs en dehors du jeu)

Développer un lien étroit entre arbitre et juges de touche (2)

- La communication entre membres de l'équipe arbitrale doit être correcte (pas de mots condescendants ou déplacés envers collègues ou joueurs...)
- Le juge de touche peut conseiller l'arbitre ou bien s'abstenir de lui donner un conseil. Dans tous les cas, l'arbitre prend la décision appropriée
- Lors d'une intervention sur le terrain, la communication entre membres de l'équipe doit être explicite et rapide (pas de gestes)

Développer le lien étroit entre arbitre et juges de touche (3)

- Lors de pauses dans le jeu (essai...), l'occasion doit être prise pour vite faire le point sur des problèmes récurrents (retrait à 10 m, problématique avec un joueur...)
- Arbitres et juges de touche doivent connaître les prénoms des joueurs (fait partie de la préparation du match)
- La communication entre arbitre et juges de touche a pour but principal de s'informer mutuellement mais peut être aussi à l'attention des joueurs

Développer le lien étroit entre arbitre et juges de touche (4)

- Pour éviter les confusions, il est important d'utiliser un vocabulaire commun faisant partie d'un protocole de communication
- Liberté est donnée au corps arbitral d'utiliser son initiative pour régler des incidents qui ne sont pas couverts dans la liste de référence
- Ces notes se réfèrent à la communication verbale mais doivent être remises dans le contexte des autres aspects importants de l'arbitrage central et de touche à savoir: placement, règle de l'avantage, gestuelle...

Avant le match

- Vérifier le bon fonctionnement du matériel et le niveau des batteries.
- Se familiariser avec le système, par exemple, avec le temps d'émission et de réception.
- Bien positionner le système, s'assurer que l'oreillette est bien fixée ainsi que le micro.

Pendant le match

Donner toutes les indications qui sont relatives à une faute, comme pour la gestuelle:

En avant

Passe en avant

Arrachage

Mêlée

Jouez

Toutes ces annonces doivent être faites pour aider l'arbitre. Il est nécessaire de les répéter plusieurs fois pour s'assurer que l'information est bien transmise.

Sur coup de pied

Cas d'un coup de pied sans incident:

Protocole:

- * information relative au botteur
« **ok botteur** »
- * information sur le hors-jeu
« **jouez** »

Sur coup de pied

Cas de hors-jeu sur coup de pied:

Protocole:

- * information relative au botteur
« **ok botteur** »
- * information sur le hors-jeu
« **hors-jeu** » ou « **10 mètres** »

Note: faire attention aux joueurs remis en jeu après le coup de pied, préciser qui est le joueur hors-jeu.

Il est recommandé d'informer le joueur hors-jeu verbalement lorsqu'il est proche de vous sur la touche.

Sur coup de pied

Cas d'une faute sur le botteur:

Protocole:

annoncer: « **faute botteur** »

- Si la faute est une agression, il faut entrer en levant le drapeau et utiliser le protocole de communication concernant les agressions.
- Ne pas oublier de juger le hors-jeu car il se peut que l'arbitre laisse jouer, il doit être informé sur les positions de hors-jeu. Utiliser les annonces vues précédemment.

Sur la ligne de défense (1)

Objectif: Aider l'arbitre du centre pour les hors-jeux.

Annoncer le nom ou le numéro du joueur hors-jeu, ainsi que le côté par rapport à l'arbitre.

Exemple : « *Faure* hors-jeu – droite »

ou

« numéro 5 hors-jeu – gauche »

Sur la ligne de défense (2)

Si un joueur (ou plus) n'est pas impliqué dans l'action (exemple : jeu de l'autre côté du terrain), aucune autre information n'est transmise. Dans le cas contraire, il est nécessaire d'effectuer une nouvelle annonce pour informer l'arbitre de l'implication du joueur dans l'action.

Exemple :

première phase « *Faure hors-jeu - droite* »

deuxième phase « *impliqué* »

Ces informations sont indicatives, l'arbitre du centre reste le seul à décider d'une intervention.

Informations complémentaires

La communication peut servir à conseiller sur des pratiques répétitives qui nuisent au jeu (exemple : « attention aux mains sur le ballon » ...)

Ce type d'information est à transmettre lors d'arrêt de jeu comme lors d'un essai.

Lors de la sortie du ballon sur une recherche de touche, on préconise de donner à l'arbitre un repère pour faciliter et accélérer le jeu en lui disant:

exemple : « **ligne** » ou « **au milieu** »

Conclusion

La communication est un outil très intéressant et très pratique.

Cet outil reste cependant moins sûr que la gestuelle car il dépend d'un système électronique.

Son utilisation nécessite pas mal d'attention donc la gestuelle et le placement doivent être acquis.