



Le rôle du juge de touche

Saison 2010 / 2011



Devoirs & Responsabilités

- Touche, touche d'en-but et ballon mort
- Donne un avis sur le jeu en cours: 10 mètres, décisions (par le système de communication ou verbalement à l'arbitre et aux joueurs)
- Observation sur le match en général & informations types à la mi-temps
- Signaler les mauvais gestes
- Se positionner à la marque de l'essai accordé
- Juger les tirs au but
- Faire partie intégrante de l'équipe des arbitres à tout moment

Ce que l'arbitre attend du juge de touche

- Engage sa responsabilité envers l'équipe arbitrale
- Connaissance des règles, consignes et directives
- Honnêteté
- Bonne forme physique
- Préparation adéquate
- Connaître et comprendre le jeu
- Etre positif dans ses prises de décision
- Savoir agir dans l'urgence

Ce que le juge de touche attend de l'arbitre (1)

- Engage sa responsabilité envers l'équipe arbitrale
- Connaissance des règles du jeu
- Engagement total
- Communication
- Assurance
- Garde la tête froide sous pression
- Autorité
- Etre à l'aise et en phase
- Honnêteté
- Attitude positive notamment dans la prise de décision

Ce que le juge de touche attend de l'arbitre (2)

- Forme physique
- Confiance
- Connaître et comprendre le jeu

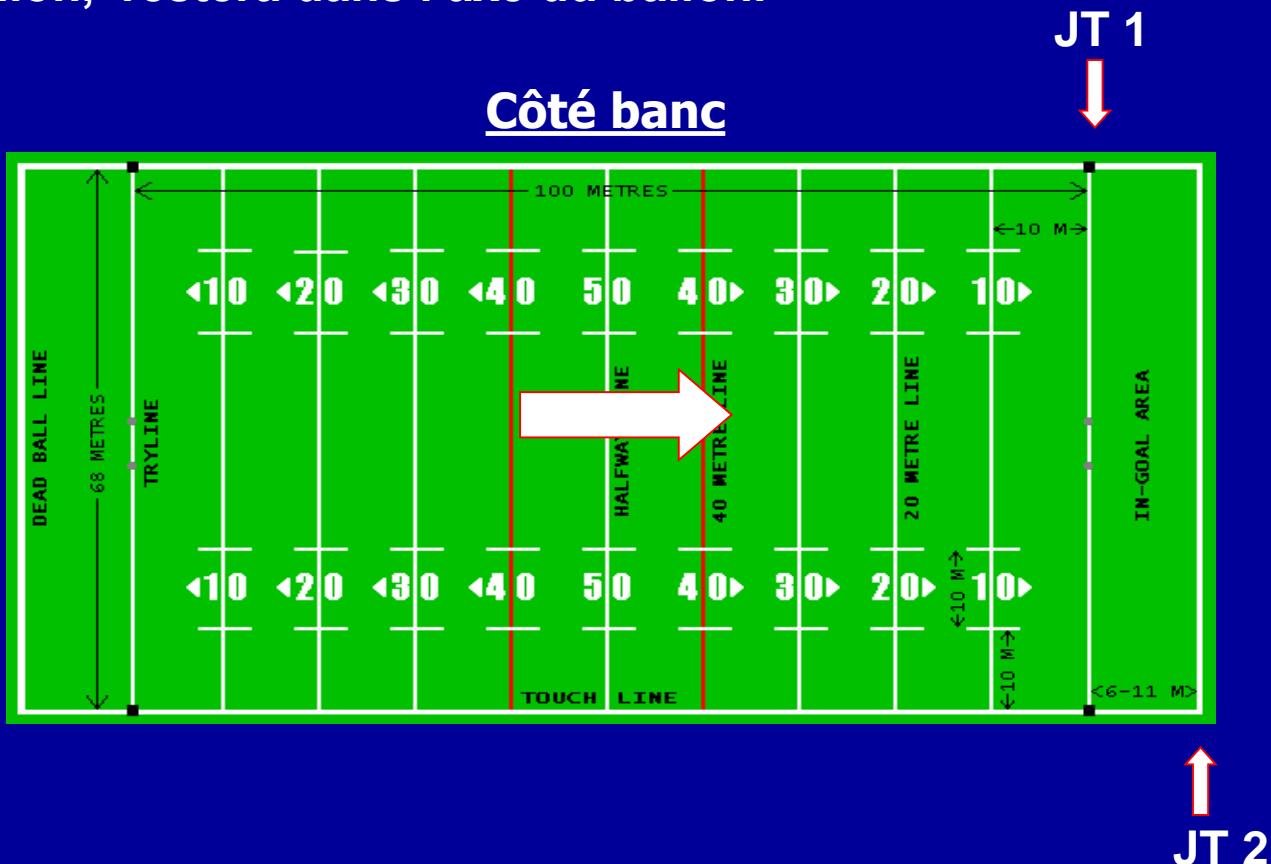
Le placement

- Etre au meilleur emplacement possible pour prendre la décision la plus adéquate dans toutes les phases de jeu

Placement A

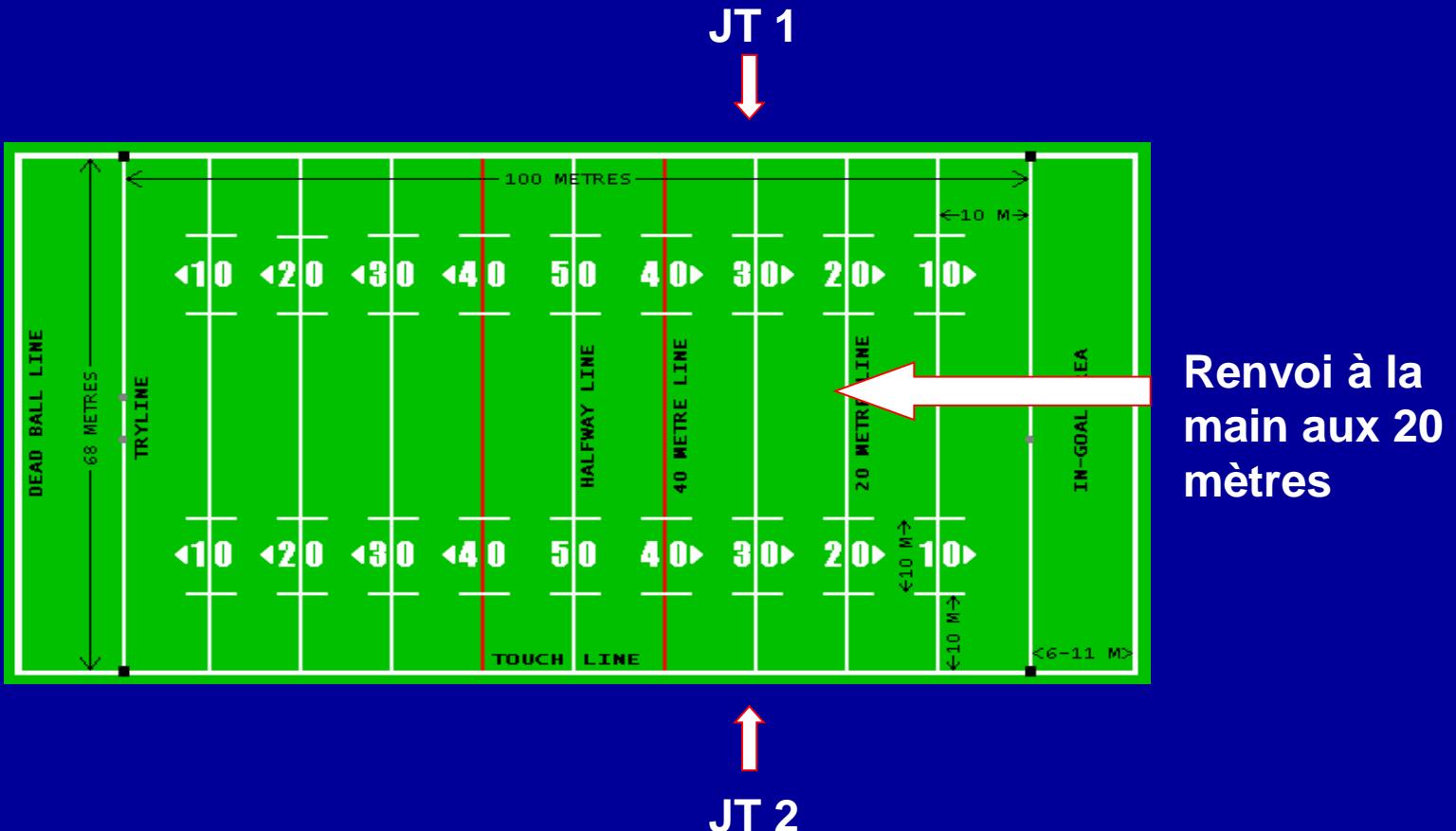
COUP D'ENVOI – Les 2 JT en profondeur – un JT sur la ligne de ballon mort, l'autre JT au drapeau de coin. Après le coup d'envoi, le JT le plus près du ballon, restera dans l'axe du ballon.

Coup
d'envoi



Placement B

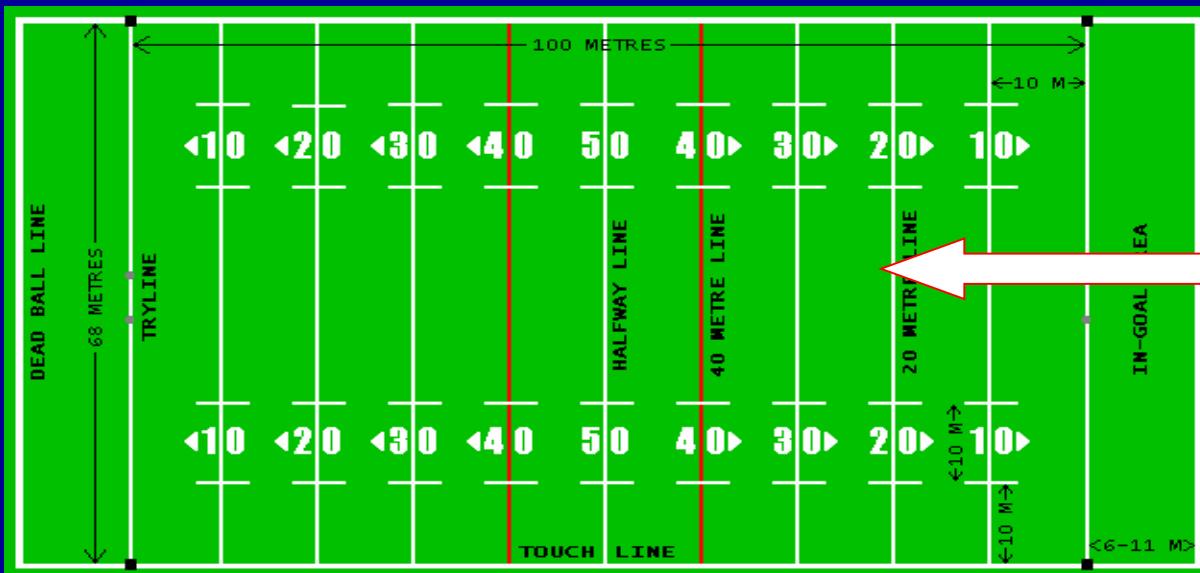
RENOVI EN COUP DE PIED PLACE AUX 20 METRES – Les 2 JT sur la ligne des 30 mètres (là où cela est le plus pratique) . Quand le renvoi a été joué, le JT le plus près du ballon, restera dans l'axe du ballon.



Placement C

RENOVI EN COUP DE PIED TOMBE AUX 20 METRES - Les 2 JT sur la ligne médiane. Après le renvoi, le JT le plus près du ballon, restera dans l'axe du ballon.

JT 1



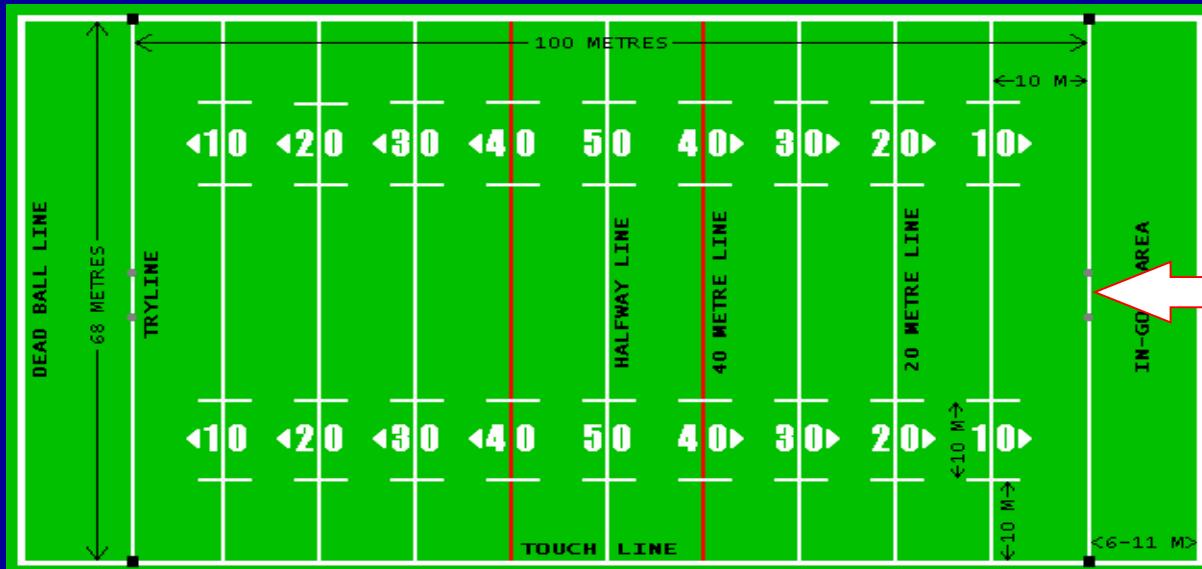
JT 2

Renvoi au pied aux 20 mètres

Placement D

RENOVI SOUS LES POTEAUX EN COUP DE PIED TOMBE – Les 2 JT sur la ligne médiane. Après le renvoi, le JT le plus près du ballon, restera dans l'axe du ballon.

JT 1
↓

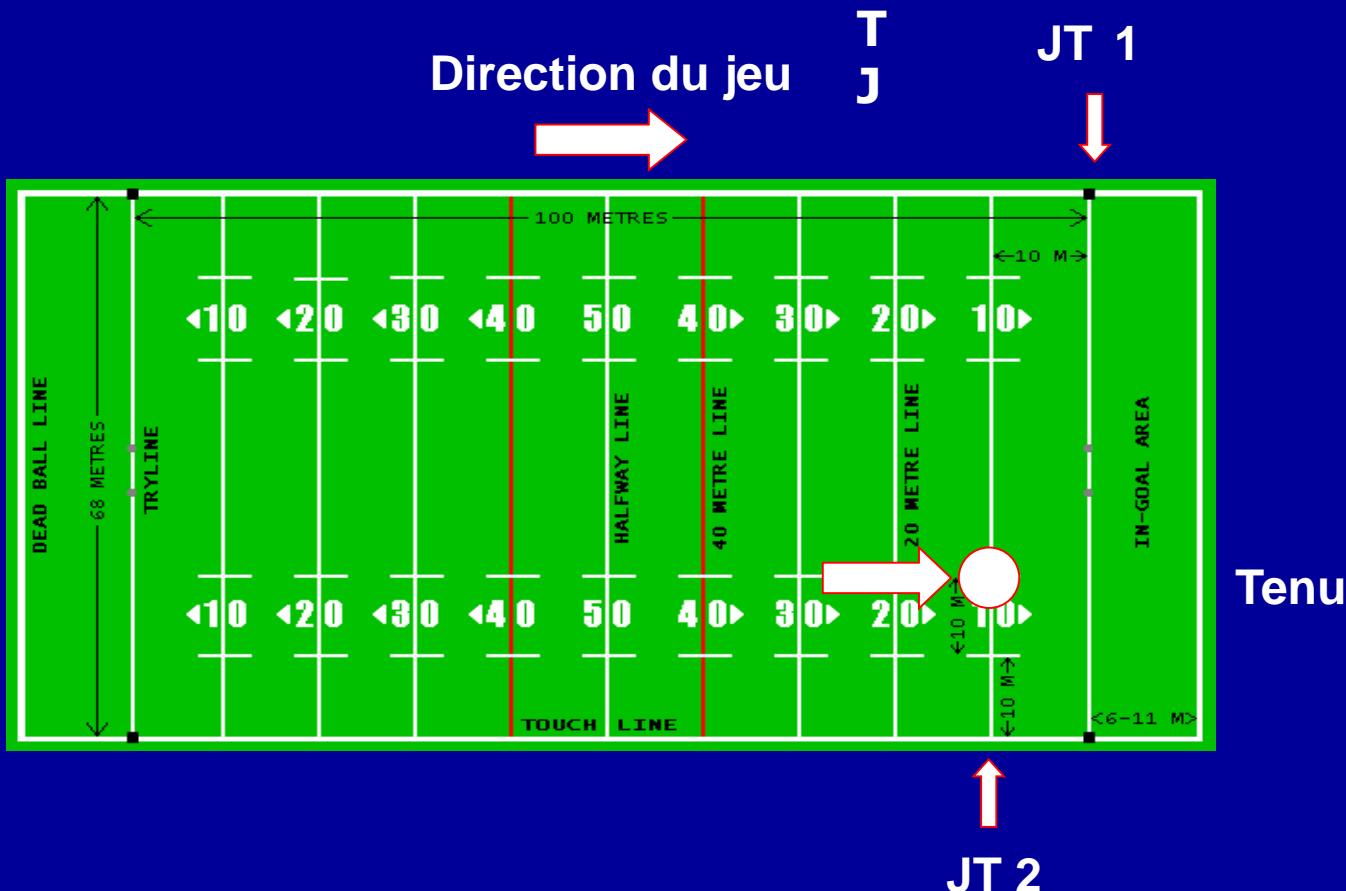


JT 2
↑

Renvoi sous
les poteaux

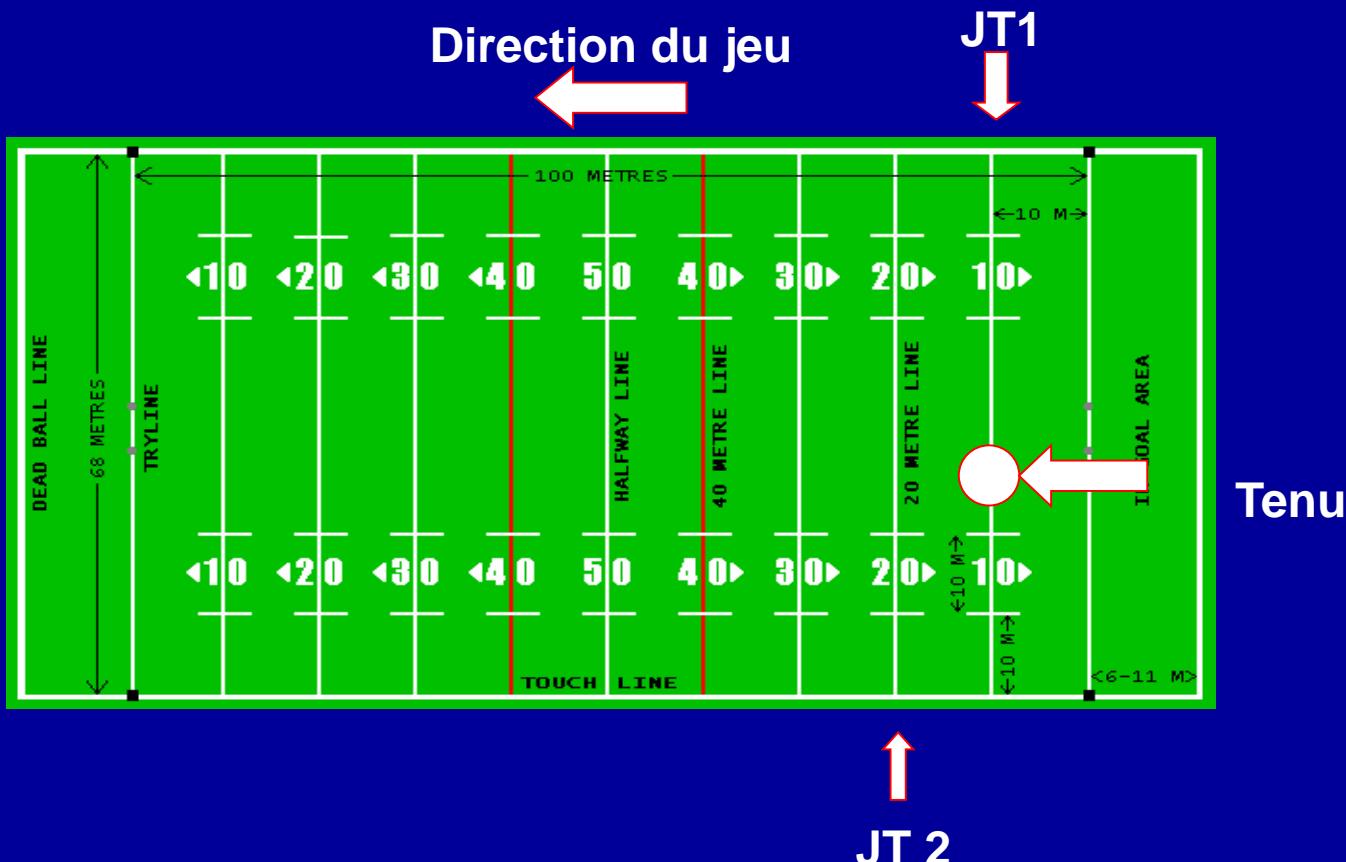
Placement E

TENU PRES DE L'EN-BUT ADVERSE – le JT 1 à l'opposé du tenu se charge des 10 mètres, le JT 2 reste dans l'axe du tenu tant que le ballon est entre lui et les pointillés des 20 mètres situés face à la ligne de touche opposée.



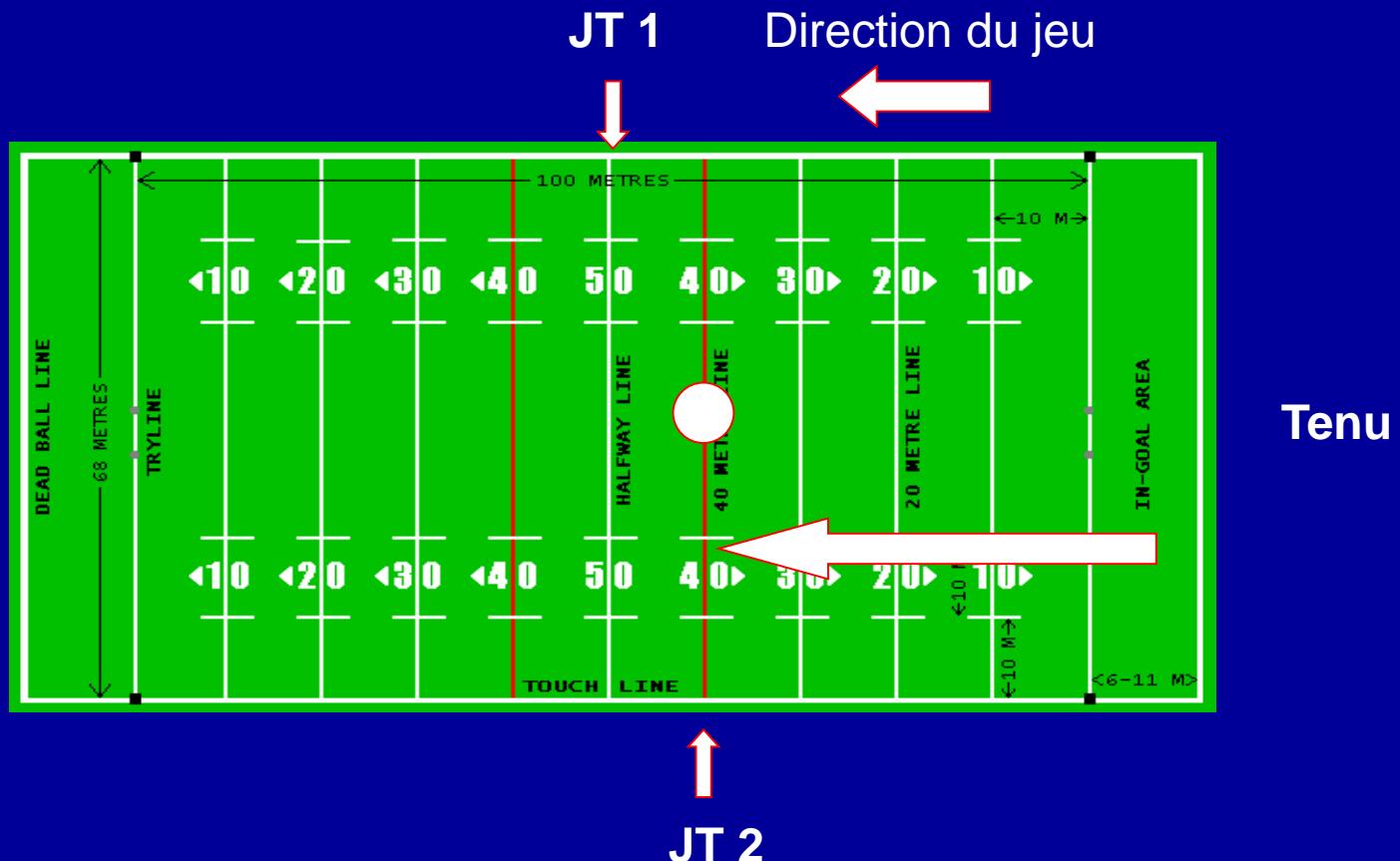
Placement F

TENU PRES DE SON PROPRE EN-BUT. Le JT1 est dans l'axe du tenu , il y reste tant que le ballon est entre lui et les pointillés des 20 mètres situés face à la ligne de touche opposée. Le JT2 est à 10 mètres.



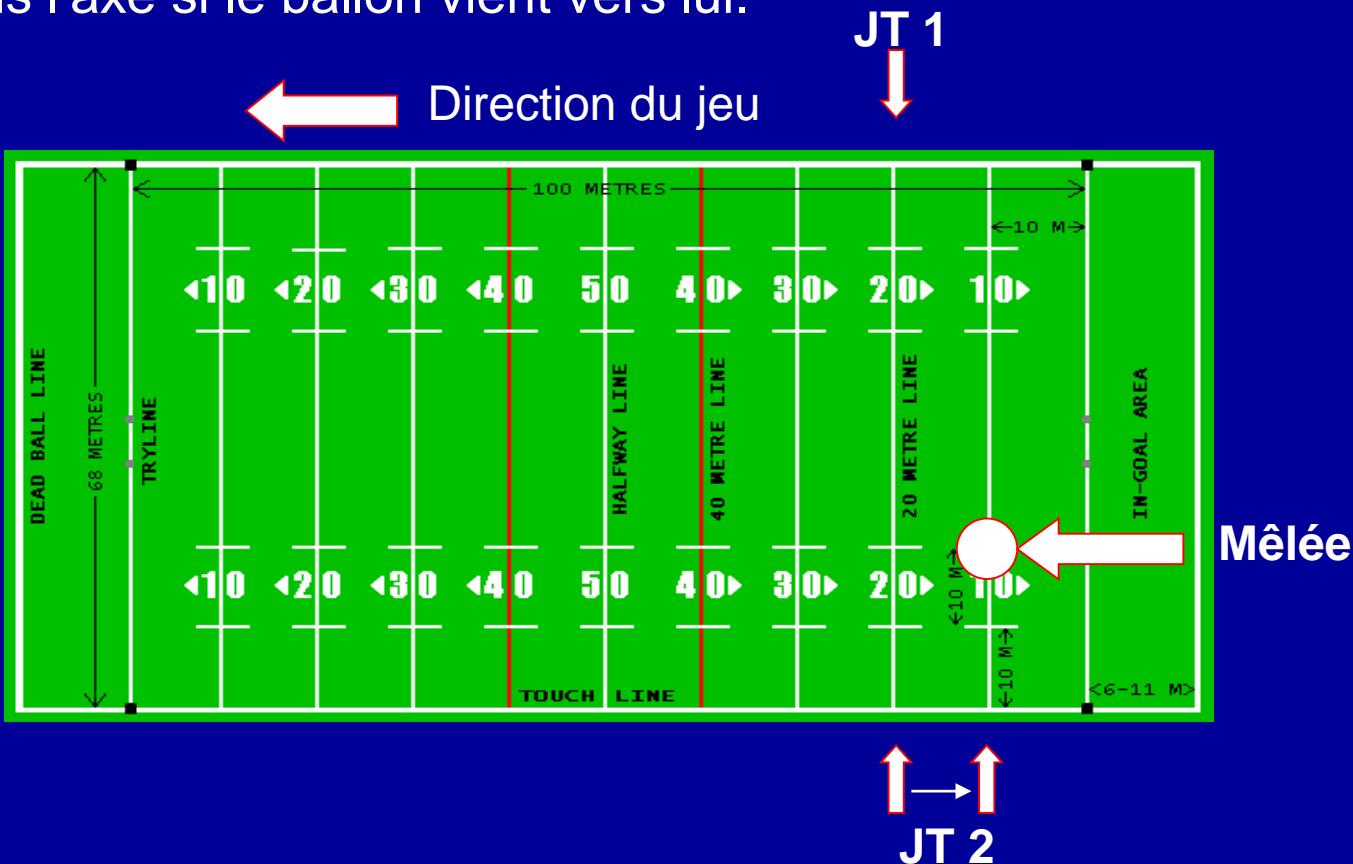
Placement G

TENU DANS D'AUTRES PARTIES DU TERRAIN – Le JT 2 reste dans l'axe du jeu tant que le ballon est entre lui et les pointillés des 20 mètres situés face à la ligne de touche opposée. Le JT1 est à 10 mètres.



Placement H

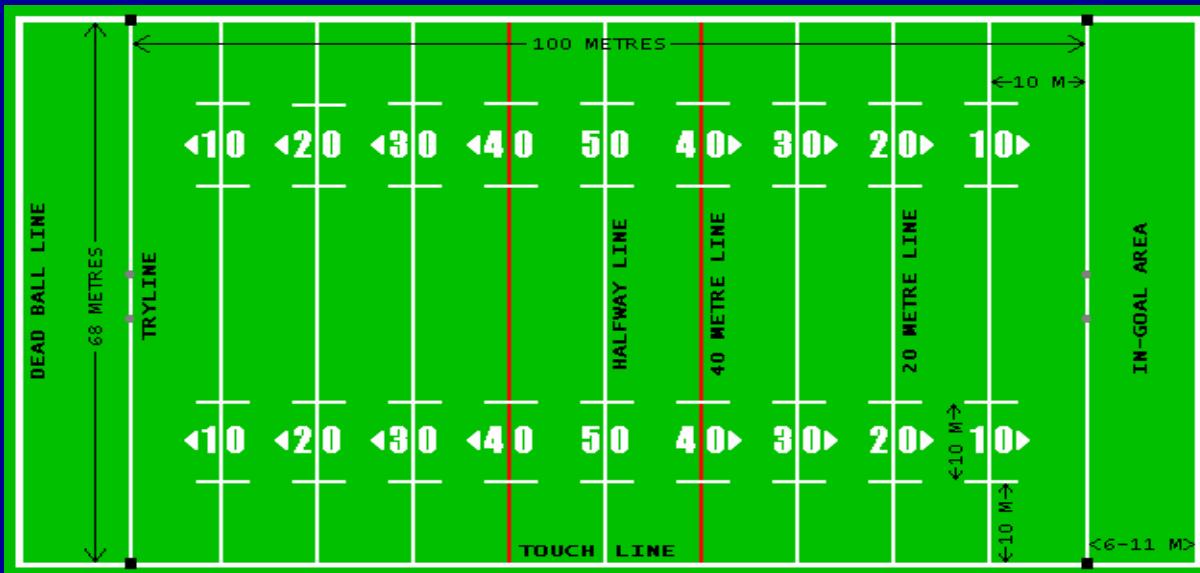
MELEE – le JT 1 du côté ouvert marque les 5 mètres, le JT 2 du côté fermé se positionne au niveau de la mêlée après avoir marqué les 5 m. Le JT 1 restera dans l'axe si le ballon vient vers lui.



Placement I

ESSAI – Se placer sur la ligne de ballon mort (à condition que le JT ait bien vu que ballon a été correctement aplati)

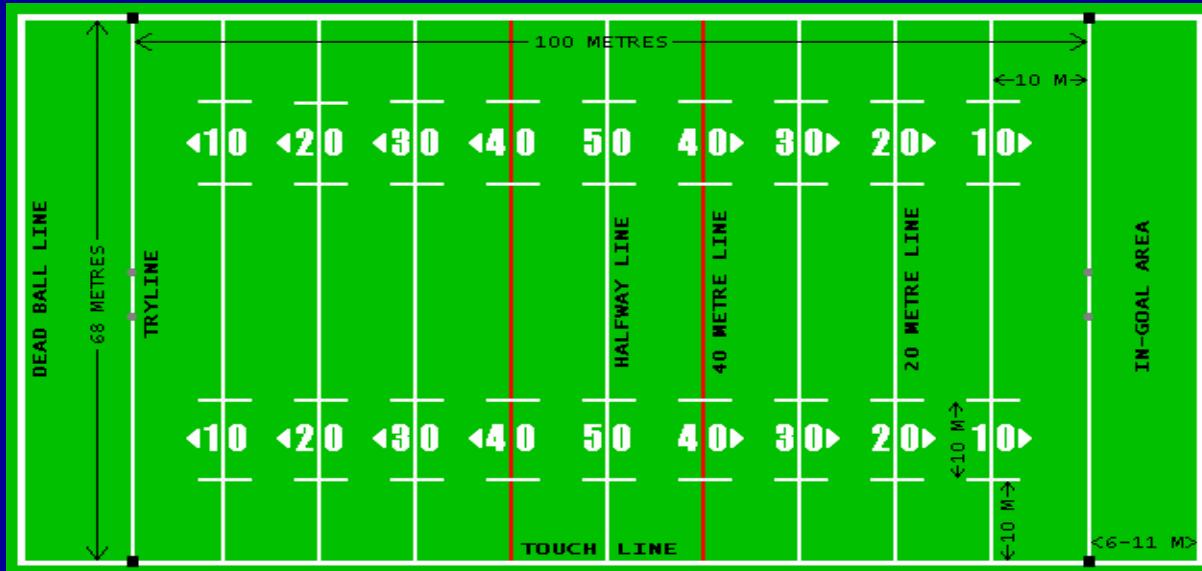
JT 1
↓



Placement J

ESSAI – Se placer sur la ligne de but (le JT n' a pas vu le ballon être correctement aplati)

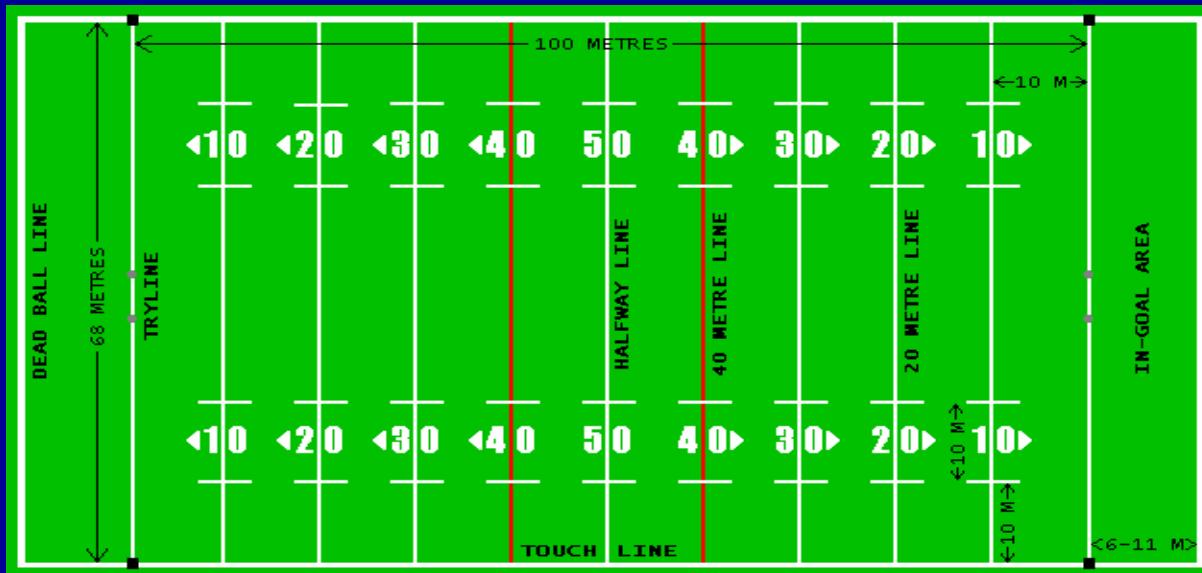
JT 1
↓



Placement K

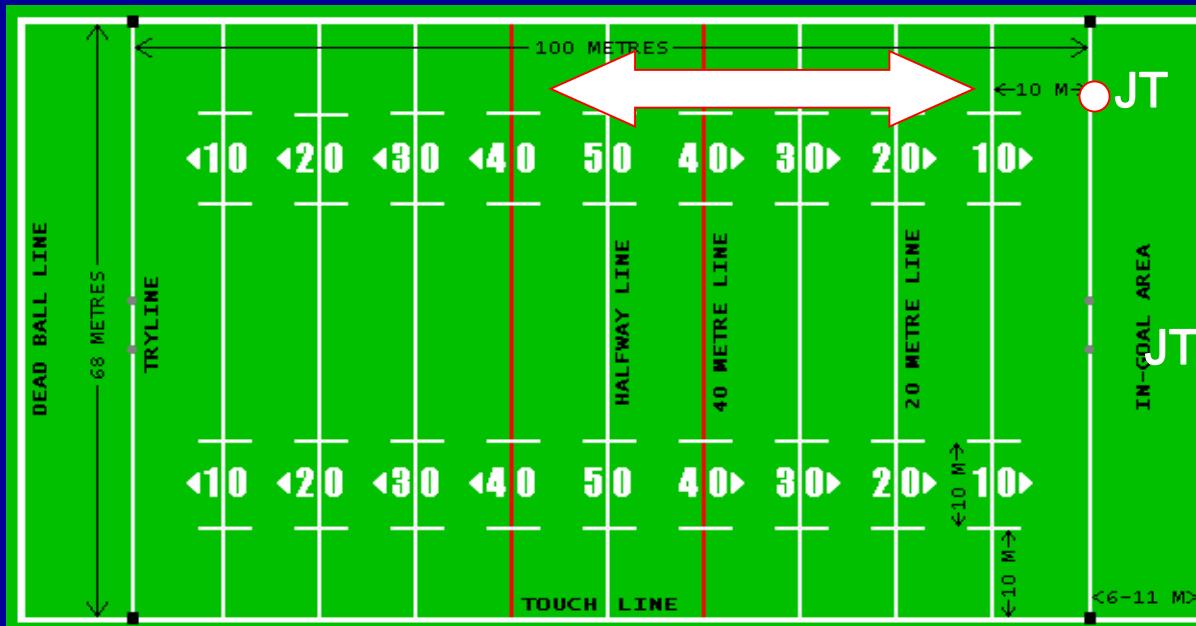
ESSAI – Se placer à 1 mètre de la ligne de but (le JT indique qu'il a des remarques à faire à l'arbitre)

JT 1
↓



Placement L

TRANSFORMATION D' ESSAI : Lorsque l'essai a été accordé, l'endroit où celui-ci a été marqué doit être indiqué par le JT qui se place sur la ligne de but, parallèlement à la ligne de touche et dans l'alignement où le ballon a été aplati. L'autre JT se positionne derrière les poteaux dans l'attente de la transformation.

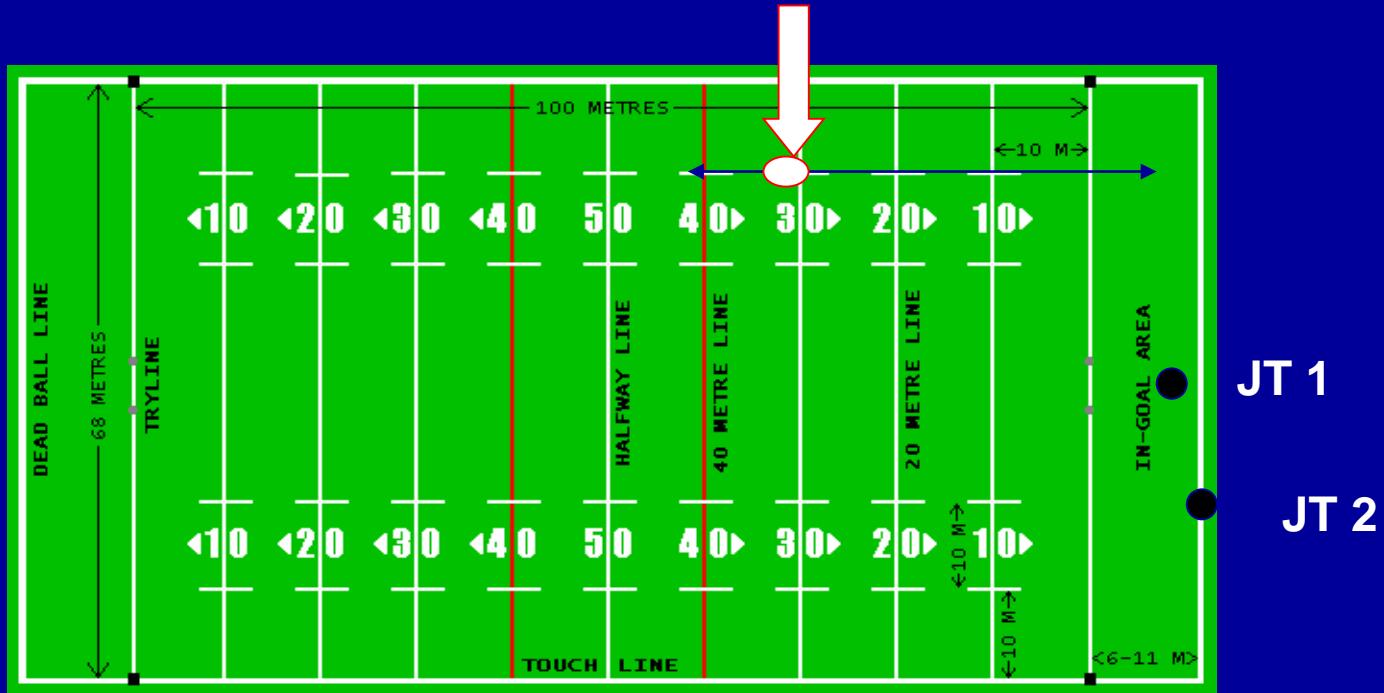


Lors de la transformation le botteur peut placer le ballon n'importe où dans l'axe de l'essai

Placement M

PLACEMENT DES JT SUR TRANSFORMATION : jugement des tentatives de transformation.

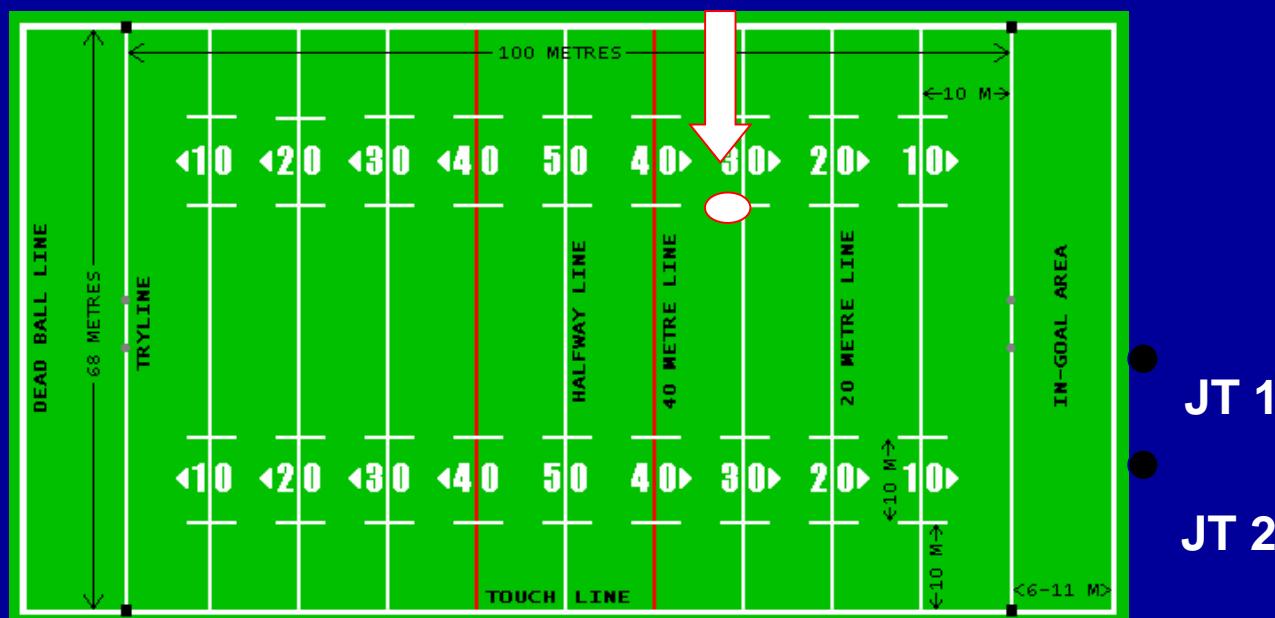
Chacun prend sa décision indépendamment de l'autre. Se mettre dans la meilleure position possible pour avoir le jugement le plus juste possible



Placement N

PLACEMENT DES JT SUR PENALITE - Chacun prend sa décision indépendamment de l'autre. Se mettre dans la meilleure position possible pour avoir le jugement le plus juste possible

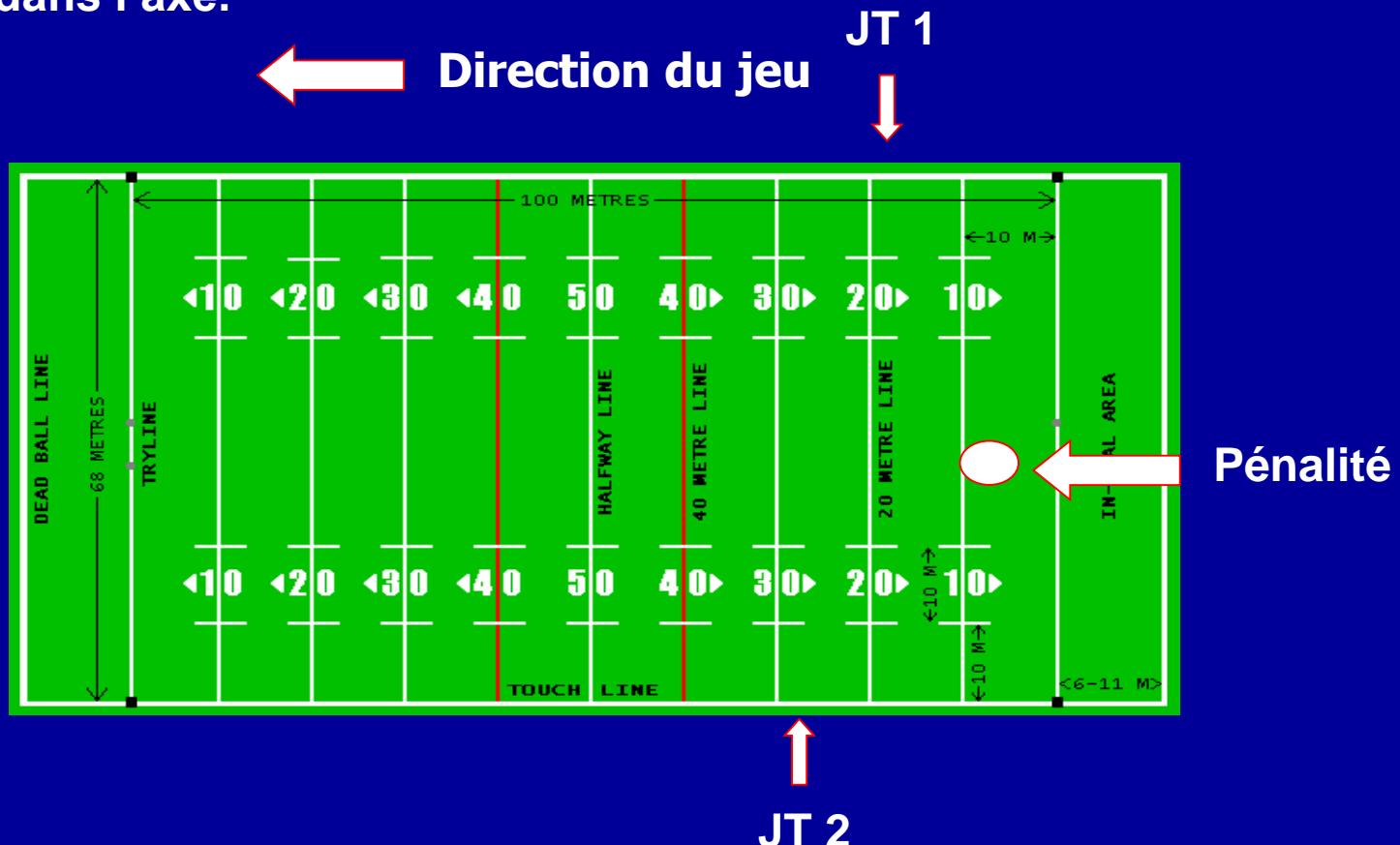
Ballon



PS: Les 2 JT doivent se positionner derrière le ligne de ballon mort pour ne pas gêner les joueurs. En effet, si la pénalité est manquée, le jeu peut éventuellement se poursuivre dans l'en-but !

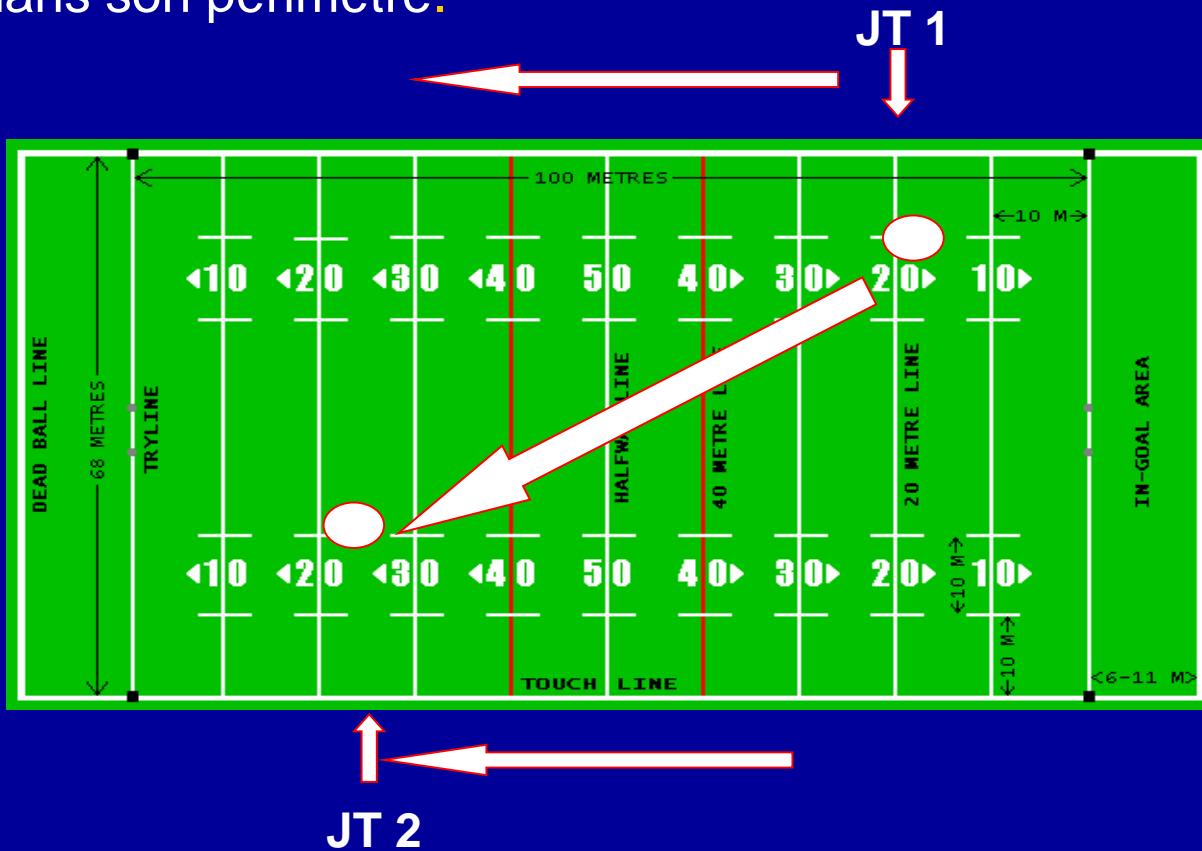
Placement O

PENALITE – (tir en touche) le TJ 2 le plus près, à 20 m (anticipant le coup de pied), le JT 1 à l'opposé marque les 10m. Lorsque le ballon entre en touche le JT 2 doit indiquer où le ballon a franchi la ligne de touche . Puis le JT 2 reste dans l'axe.



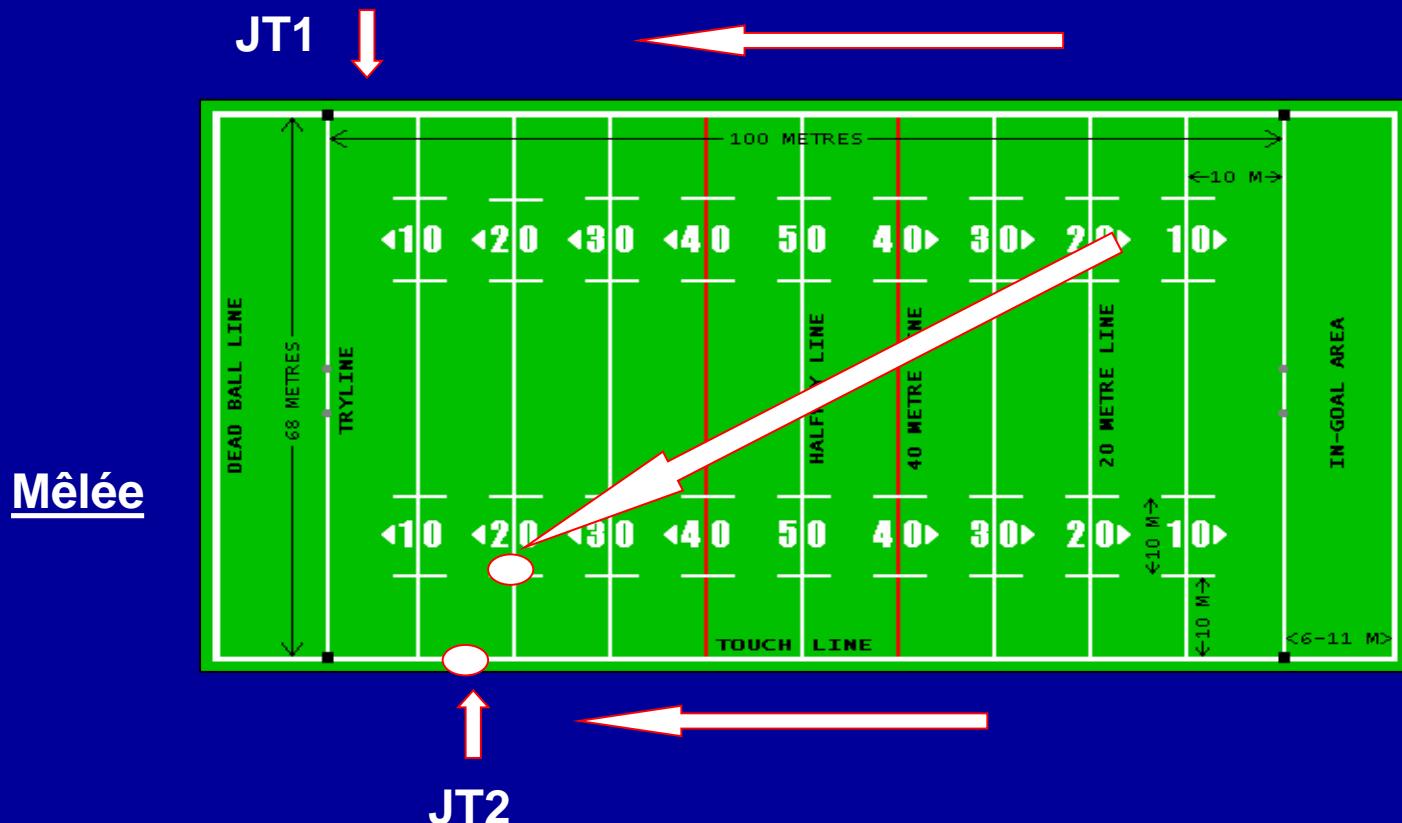
Placement P

COUP DE PIED EN COURS DE JEU – le JT près de l'action surveille le botteur et suit l'action – l'autre JT suit le ballon et les événements qui se déroulent dans son périmètre.



Placement Q

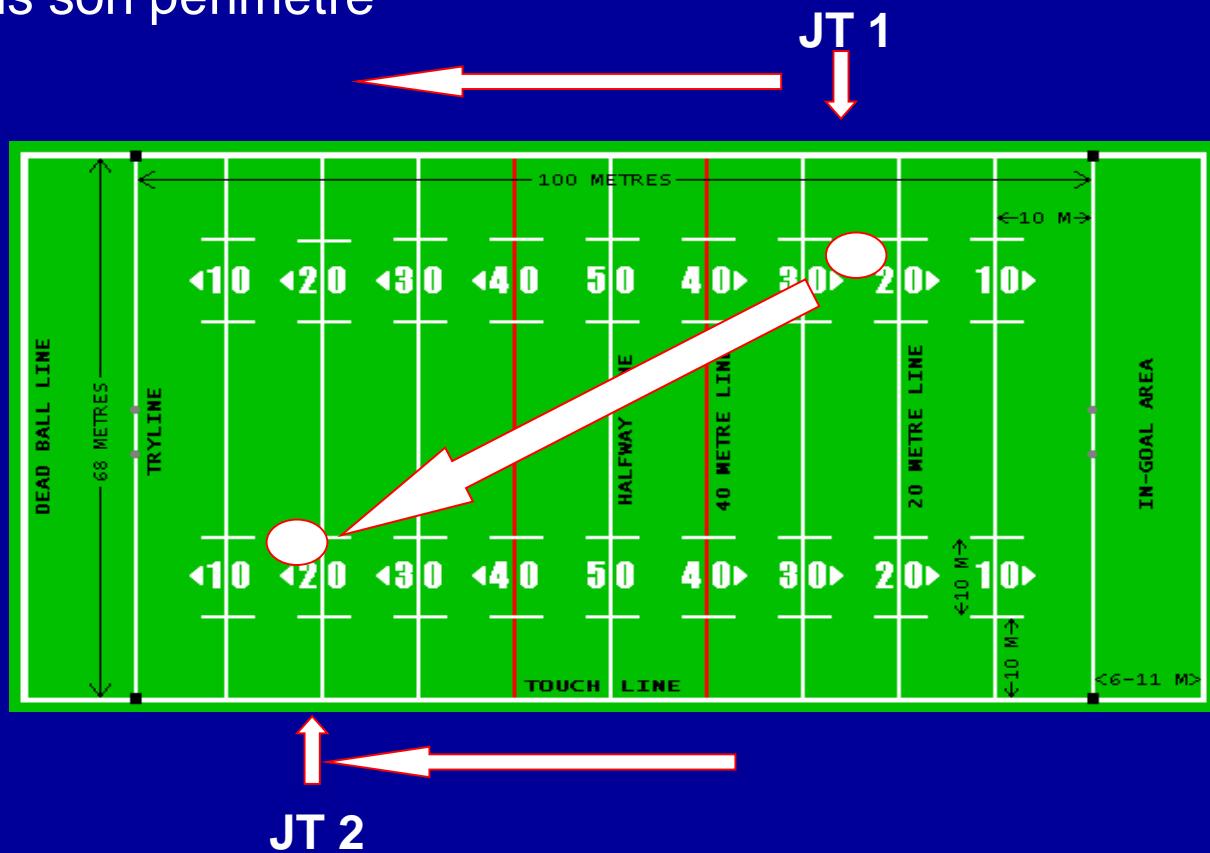
REGLES DES 40/20 - Le JT 2 signale la sortie du ballon au-delà de la ligne des 20 m. le JT 1 suit les événements qui se déroulent dans son périmètre ET se positionne sur les 5 mètres de la défense. Les JT se doivent de contrôler les 40 m.



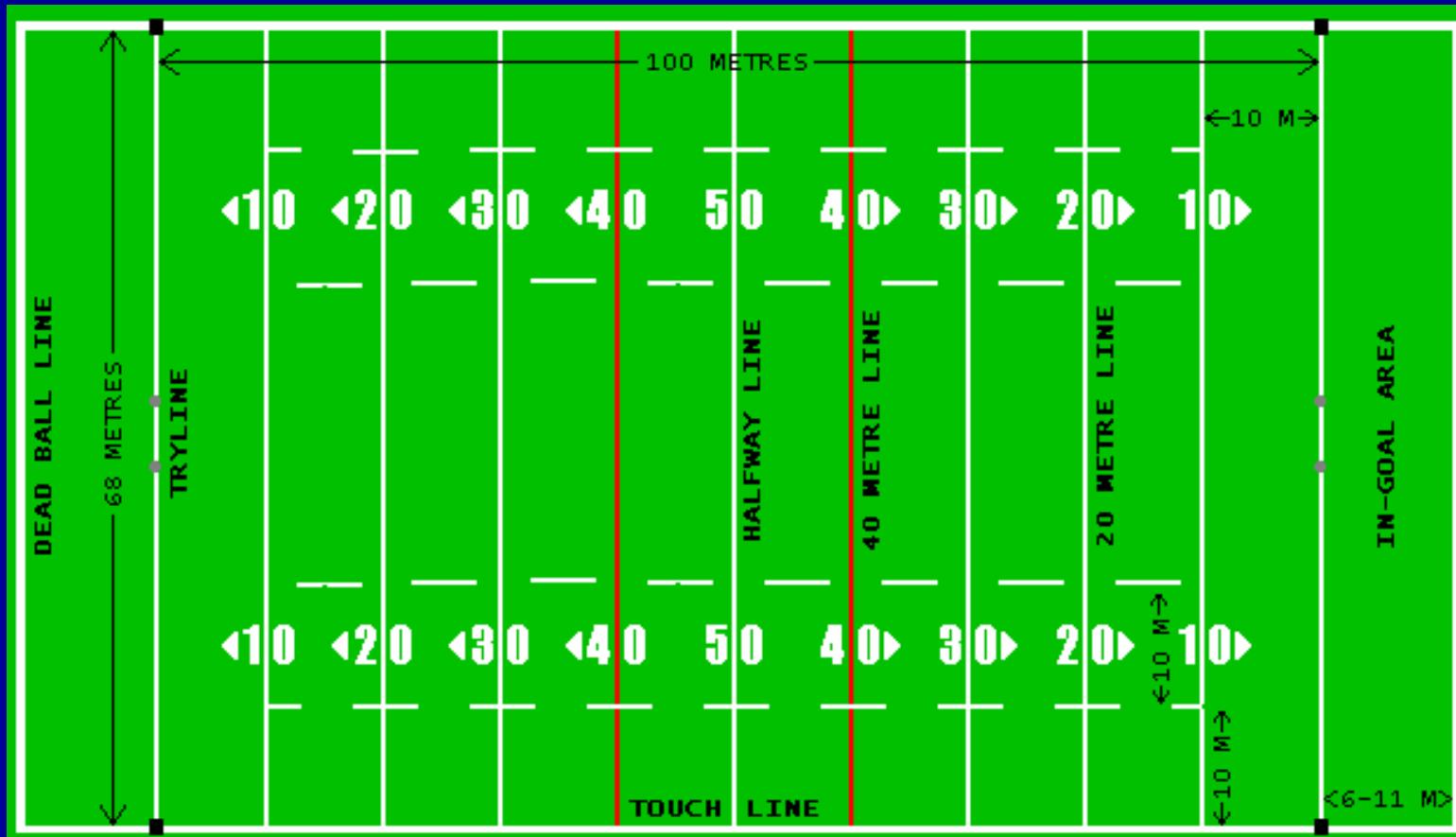
Une ligne rouge doit être tracée le long de chaque ligne des 40 mètres du côté le plus proche de la ligne médiane

Placement R

COUP DE PIED EN COURS DE JEU – le JT 1 près de l'action surveille le botteur et suit l'action – l'autre JT 2 suit le ballon et les événements qui se déroulent dans son périmètre



Tracé correct du terrain



Vous aurez peut-être noté que sur toutes les diapos le tracé du terrain est incorrect. Le tracé de cette diapo est le tracé officiel. Avez-vous remarqué où sont les erreurs sur les autres diapos?

(voir pages 64-65 des règles internationales)

Glossaire franco-anglais

Anglais	Français
Half way line	Ligne médiane
40 metre line	Ligne des 40 mètres
20 metre line	Ligne des 20 mètres
Touch line	Ligne de touche
Try line	Ligne de but
In-goal area	En-but
Dead ball line	Ligne de ballon mort

Gestuelle

- Coup de pied au but réussi (pénalité, transformation)
- Coup de pied au but manqué
- Renvoi aux 20 mètres à la main
- Renvoi aux 20 mètres au pied
- Renvoi sous les poteaux
- Touche indirecte
- Touche directe
- Pour la gestuelle, voir ci-après

Gestuelle spécifique

- En-avant
- Jouez
- En jeu /hors-jeu
- Passe en avant
- Ballon arraché
- Mêlée
- Pénalité (gestuelle)
- Tenu zéro

Coup de pied au but réussi

- Se déplacer vers les poteaux **EN COURANT**
- Bien s'aligner avec le ballon
- Suivre le ballon
- Indiquer en levant le drapeau
- Se replacer **DYNAMIQUEMENT**

Coup de pied au but manqué

- Idem « coup de pied réussi »
- Pénalité manquée, taper le sol 1 fois avec le drapeau si le ballon n'a pas été touché par un joueur
- Attention à être synchronisé (notion d'équipe)
- Gauche/droite/gauche

Renvoi aux 20 mètres à la main

- Secouer le drapeau verticalement au niveau des hanches
- Indiquer les 20 mètres avec la main
- Se replacer **DYNAMIQUEMENT**

Renvoi sous les poteaux

- Secouer le drapeau verticalement au niveau des hanches
- Indiquer les poteaux avec la main
- Se replacer **DYNAMIQUEMENT**

Touche Indirecte

- Se déplacer rapidement à la sortie du ballon
- Marquer l'endroit en s'y positionnant
- Lever le drapeau dès la sortie du ballon

Touche directe

- Repérer le départ du ballon
- Mouvement de retour avec le drapeau au niveau de la tête
- Revenir **DYNAMIQUEMENT** au départ du ballon

En-avant

- Utiliser la communication
- Chercher le regard de l'arbitre
- Indiquer par un mouvement discret
- Ne pas rester bloqué

Jouez !

- Communication
- A la discrétion de l'arbitre
- Mouvement croisé des bras devant la poitrine en étant tourné vers le jeu.

En jeu / Hors-jeu

- **COMMUNICATION**
- Être bien placé pour juger
- Se fier à son collègue mieux placé
- En jeu → Bras tendu dans le sens du jeu
- Hors-jeu → aucun signe **OU** bras dans le dos

Passe en avant

- Communication
- **Ne juger que si dans l'axe**
- Ne pas rester bloqué
- A la discrétion de l'arbitre

Arrachage

- Communication
- A la discrétion de l'arbitre
- Geste devant la poitrine
- Ne pas rester bloqué

Mêlée

- Marquer les 5 mètres
- Petit côté, se placer au niveau du troisième ligne une fois la mêlée formée ou aucun joueur hors-jeu. (Shortcut: en français '*un raccourci*')
- Surveiller la mêlée lorsque l'arbitre prend le raccourci
- Juger les premières passes en sortie de mêlée

Pénalité

- **Communication**
- A la discrétion de l'arbitre
- Indiquer le sens de la pénalité avec le bras

Tenu zéro

- Communication
- A la discrétion de l'arbitre
- Mouvement de balancier de l'avant-bras poing fermé, tourné vers le jeu

Intervention sur mauvais geste

- Lever le drapeau, entrer dynamiquement sur le terrain (penser à l'avantage)
- Utiliser la communication
- Aller à la rencontre de l'arbitre, expliquer
- Puis faire connaître sa décision en présence des personnes concernées

Déplacements le long de la touche

- Regarder dans le sens du champ d'action
- Anticiper l'action qui suit
- Etre vigilant et décisif

Communication verbale

- Communiquer avec les joueurs
- Une demande de communication verbale peut être faite à l'arbitre par le kit de communication
- Pour la communication verbale se référer au powerpoint '*protocole de communication*'

Comment être bien préparé ? (1)

- Assister aux réunions et entraînements
- S'entraîner individuellement
- Suivre les directives
- Prendre modèle sur la meilleure pratique arbitrale en regardant des matchs à la télévision
- Penser à se positionner le mieux possible pour prendre les meilleures décisions possibles
- Etre à la page sur les règles et leurs interprétations
- Bien se préparer mentalement
- Se familiariser avec le kit de communication
- S'améliorer en arbitrant avec des collègues plus expérimentés

Comment être bien préparé ? (2)

- Continuer à travailler sur les bases : gestuelle, forme...
- Revisiter continuellement et passer en revue les points ultérieurement identifiés comme à améliorer
- Maintenir une bonne attitude
- Travailler sur les sprints
- Mettre en pratique les conseils prodigués
- Travailler sur vitesse, agileté, rapidité
- Préparation d'avant match
- Réagir positivement en toutes circonstances

Réflexion continue sur sa propre prestation

“Il est essentiel que le corps arbitral poursuive une réflexion constructive sur sa propre performance afin de répondre aux exigences du rugby moderne”

