

Commission Centrale de l'Arbitrage

Le rôle du juge d'en-but



Sommaire

- Devoirs & responsabilités du juge d'en-but
- Principes-clés à garder en tête
- Avant et pendant le match
- Le juge d'en-but et l'arbitre
- La gestuelle du juge d'en-but
- Le placement
- Glossaire franco-anglais

Devoirs & responsabilités du JE

1. Communique avec l'arbitre pour accorder ou pas un essai
2. Marque l'emplacement d'un essai
3. Est responsable de la touche d'en-but, de la ligne de ballon mort (de la touche dans la zone des 20 m. mais rarement)
4. Signale les mauvais gestes
5. Conseille sur ce qui se passe sur le terrain
6. Fait des observations d'ordre général sur le jeu, et fait un compte-rendu structuré à la mi-temps
7. Fait partie intégrante de l'équipe arbitrale à tout moment
8. Remplit les formulaires et rapports d'usage

Principes-clés à garder en tête (1)

1. Soyez conscient de votre rôle: limité à l'en-but **mais** vital sur une des phases cruciales du jeu (essai)
2. Essayez d'anticiper
3. Adoptez un angle de vue différent de celui de l'arbitre et du juge de touche : essayez de former un triangle avec les 2 autres (sur essai) (placements J, K & M)
4. Gardez en tête la possibilité de drop dans le cours du jeu
5. Signalez les mauvais gestes
6. Positionnez-vous entre les poteaux si vous avez un mot à dire à l'arbitre
7. Adoptez un bon angle de vue du jeu: évitez de faire face au jeu et suivez l'action en vous adaptant

Principes-clés (2)

8. Ayez une bonne mobilité
9. Evitez d'être trop près de l'action
10. Adoptez une gestuelle qui démontre une assurance en soi :
 - a) n'ayez pas l'air tendu, soyez relaxé mais sûr de vous
 - b) évitez les gestes théâtraux
11. Prenez vos propres décisions en toute confiance
12. Attendez-vous à l'inattendu (actions contre le cours du jeu : interceptions, incidents imprévus...)

Principes-clés (3)

13. Adoptez une gestuelle correcte
14. Soyez vigilant sur les coups d'envoi et de renvoi et soyez en place à temps
15. Soyez vigilant sur les phases de jeu en transversale et sur les coups de pied

En résumé...

- “Ne vous trompez pas”
- “Prenez la bonne décision”
- “Anticipez le jeu”

Avant le match

Avant le coup d'envoi

1. Décidez dans quel en-but chacun des 2 juges officiera
2. Notez qu'il faut rester dans le même en-but pendant toute la partie
3. Décidez si vous allez vous mettre systématiquement du côté gauche ou bien du côté droit sur toutes les transformations en face les poteaux (placement F)

Pendant le match

3 règles d'or

1. Ayez un bon angle de vue du jeu à tout moment
2. Déplacez-vous toujours en fonction de l'évolution du jeu
3. Maintenez une concentration totale pendant 80 minutes

Le juge d'en-but et l'arbitre

Communication avec l'arbitre

1. Le rôle du juge d'en-but est limité mais critique (surtout sur essai)
 - a) Occasions de communiquer peu fréquentes
 - b) S'il y a communication, cherchez le regard de l'arbitre de champ (sur essai)
2. Soyez vigilant sur les fautes dans le champ de jeu
3. Restez sous les poteaux pour les mauvais gestes
4. Indiquez si les drops sont réussis ou manqués
5. Notez que le juge d'en-but n'a pas d'oreillette

Gestuelle du juge d'en-but (1)

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).

Gestuelle du juge d'en-but (2)

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).

Gestuelle du juge d'en-but (3)

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.



Gestuelle du juge d'en-but (4)

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.



+



Gestuelle du juge d'en-but (5)

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 (*même gestuelle que le numéro 5*).

Gestuelle du juge d'en-but (6)

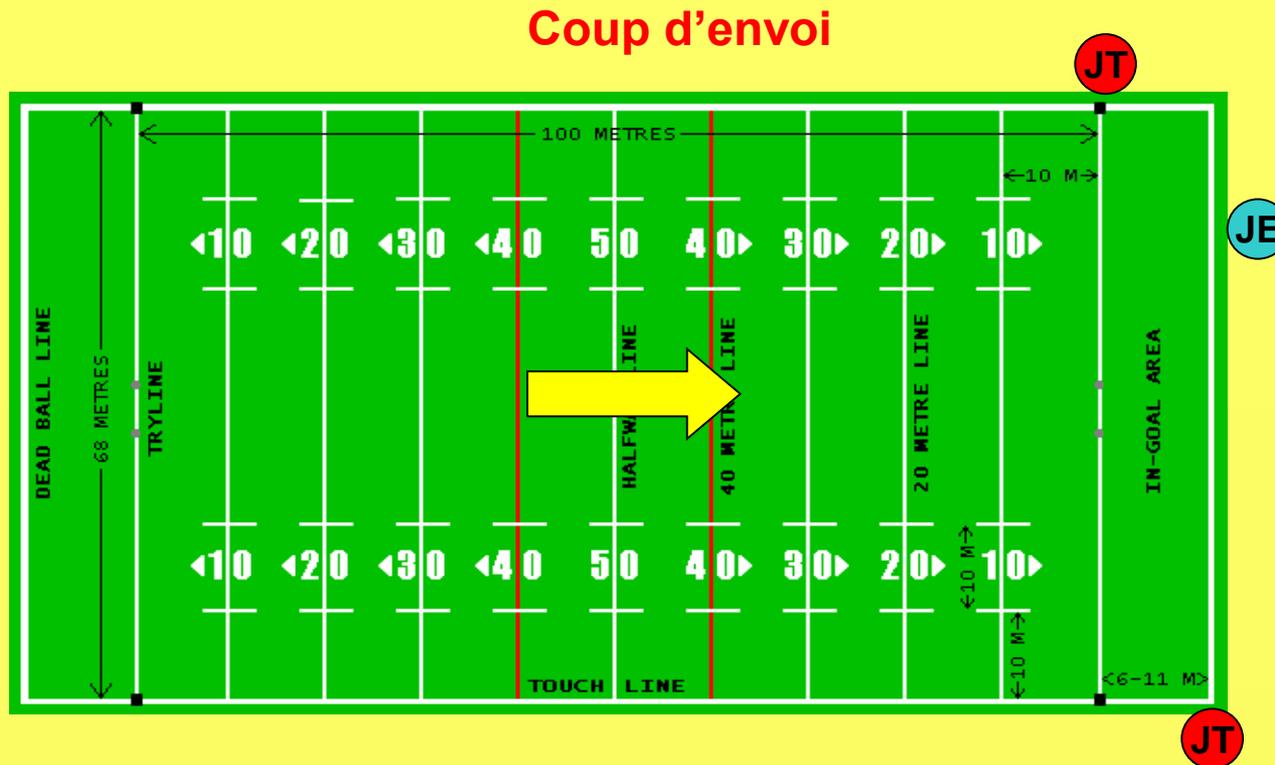
7. Mauvais gestes (placement N)

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



Placement A

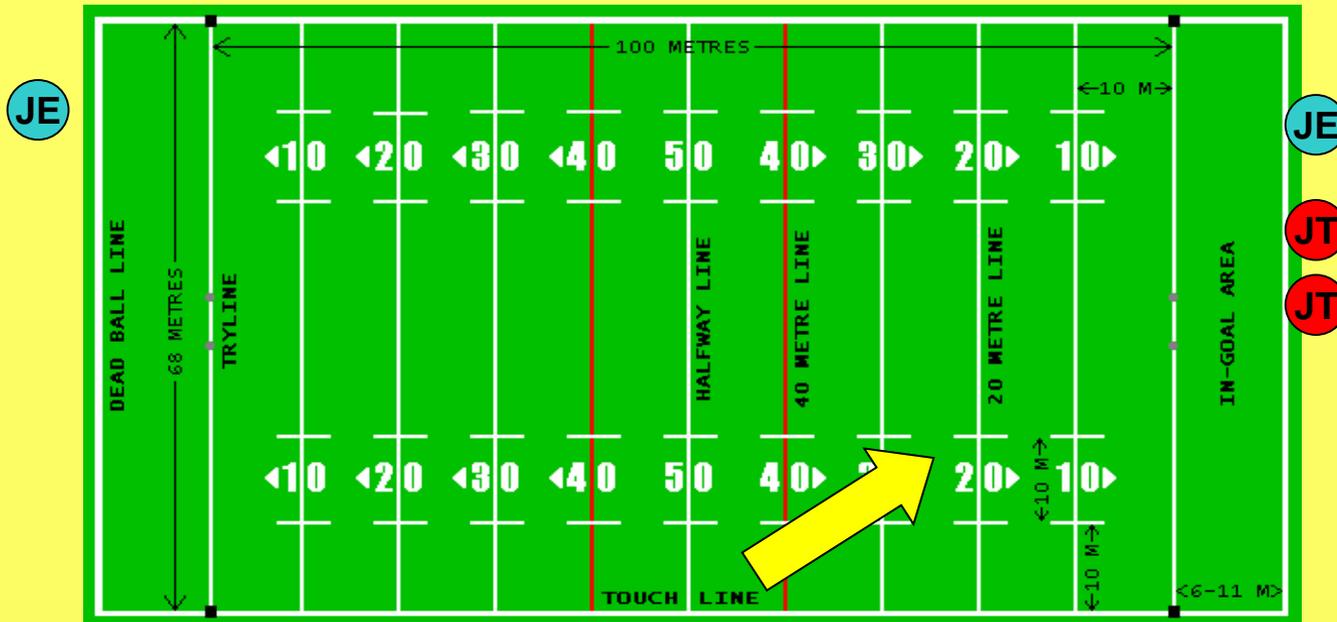
Coup d'envoi – Le juge d'en-but se tiendra derrière la ligne de ballon mort entre le juge de touche et les poteaux.



Placement B

Tentative de transformation suite à une pénalité (1) - Le juge d'en-but se tiendra derrière la ligne de ballon mort, près de l'endroit où il estime que le ballon tombera et où il lui semble que l'action reprendra dans le cas où la pénalité est infructueuse.

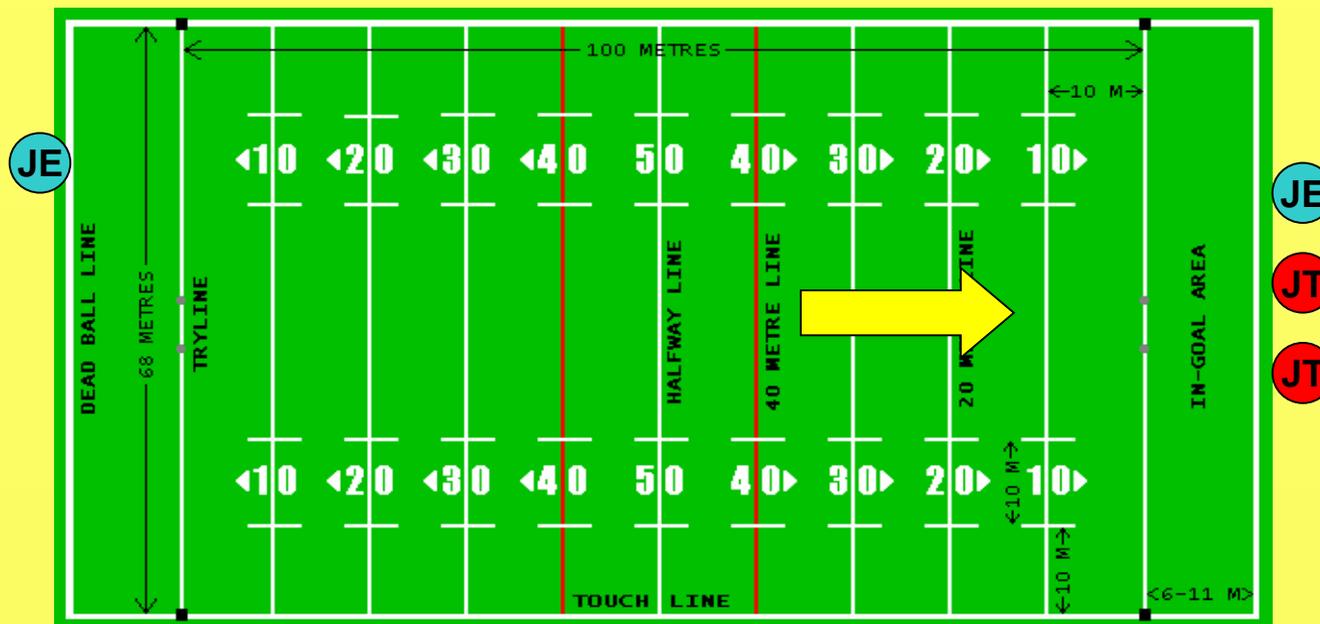
Tentative de transformation dans le cours du jeu suite à une pénalité (1)



Placement C

Tentative de transformation suite à une pénalité (2) - Le juge d'en-but se tiendra derrière la ligne de ballon mort, près de l'endroit où il estime que le ballon tombera et où il lui semble que l'action reprendra dans le cas où la pénalité est infructueuse. Si la pénalité est en face les poteaux, le juge d'en-but pourra choisir le côté où il se positionnera (à gauche ou à droite des poteaux).

Tentative de transformation dans le cours du jeu suite à une pénalité (2)



Placement D

Transformation d'un essai (de la droite) – Le juge d'en-but se tiendra à l'intersection de la ligne de ballon mort et de la touche d'en-but. Le côté où se placera le juge d'en-but dépendra de l'endroit d'où sera botée la transformation.

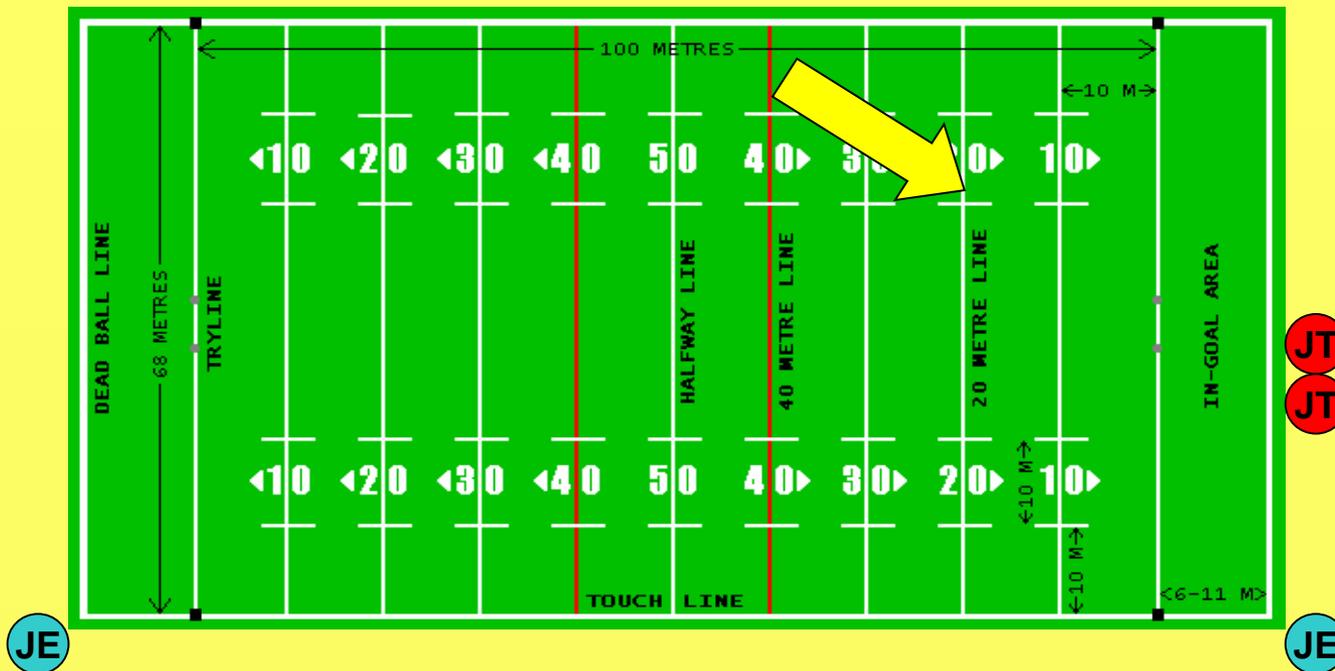
Transformation d'un essai de la droite



Placement E

Transformation d'un essai (de la gauche) – Le juge d'en-but se tiendra à l'intersection de la ligne de ballon mort et de la touche d'en-but. Le côté où se placera le juge d'en-but dépendra de l'endroit d'où sera botté la transformation.

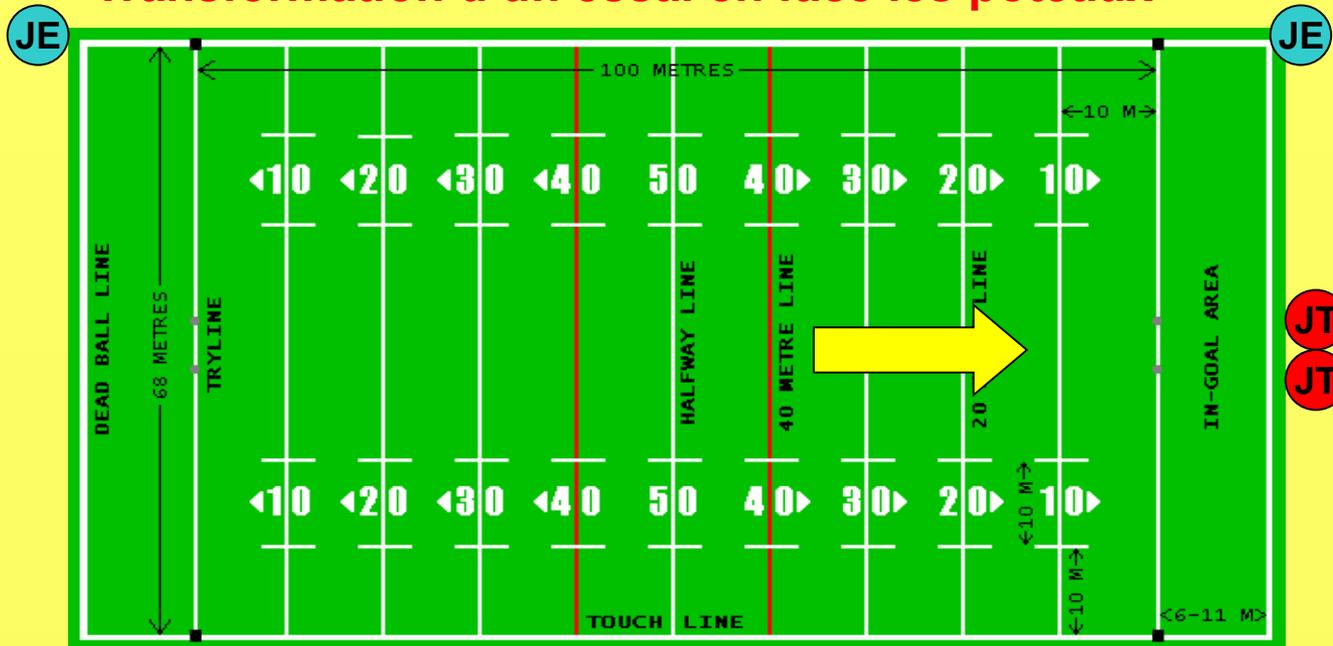
Transformation d'un essai de la gauche



Placement F

Transformation d'un essai (face aux poteaux) – Le juge d'en-but se tiendra à l'intersection de la ligne de ballon mort et de la touche d'en-but. Si la tentative de transformation est en face les poteaux, les juges d'en-but iront du côté préétabli, à savoir celui qu'ils auront choisi avant le match.

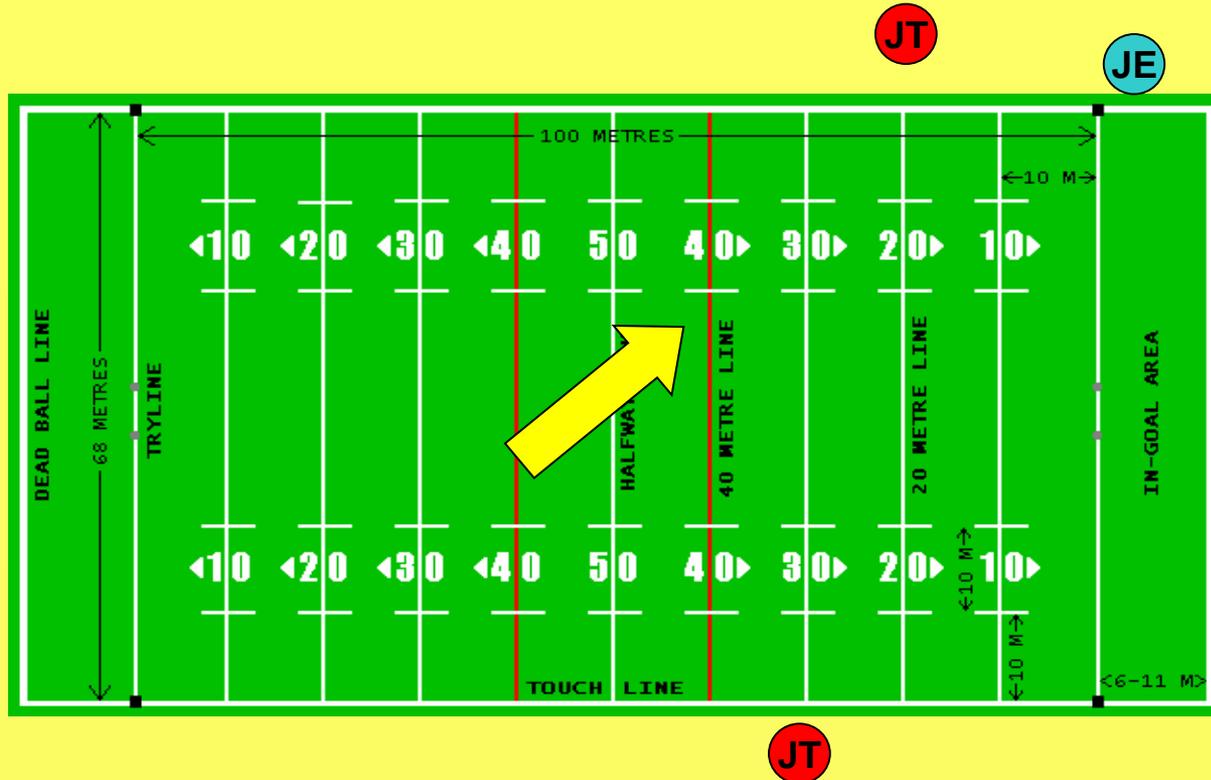
Transformation d'un essai en face les poteaux



Placement G

Coup de pied en touche après pénalité OU dans le cours du jeu vers la touche – Le juge d'en-but se placera près du poteau de coin pour juger et signaler de quel côté le ballon est sorti (en touche dans la zone des 20 mètres ou en touche d'en-but).

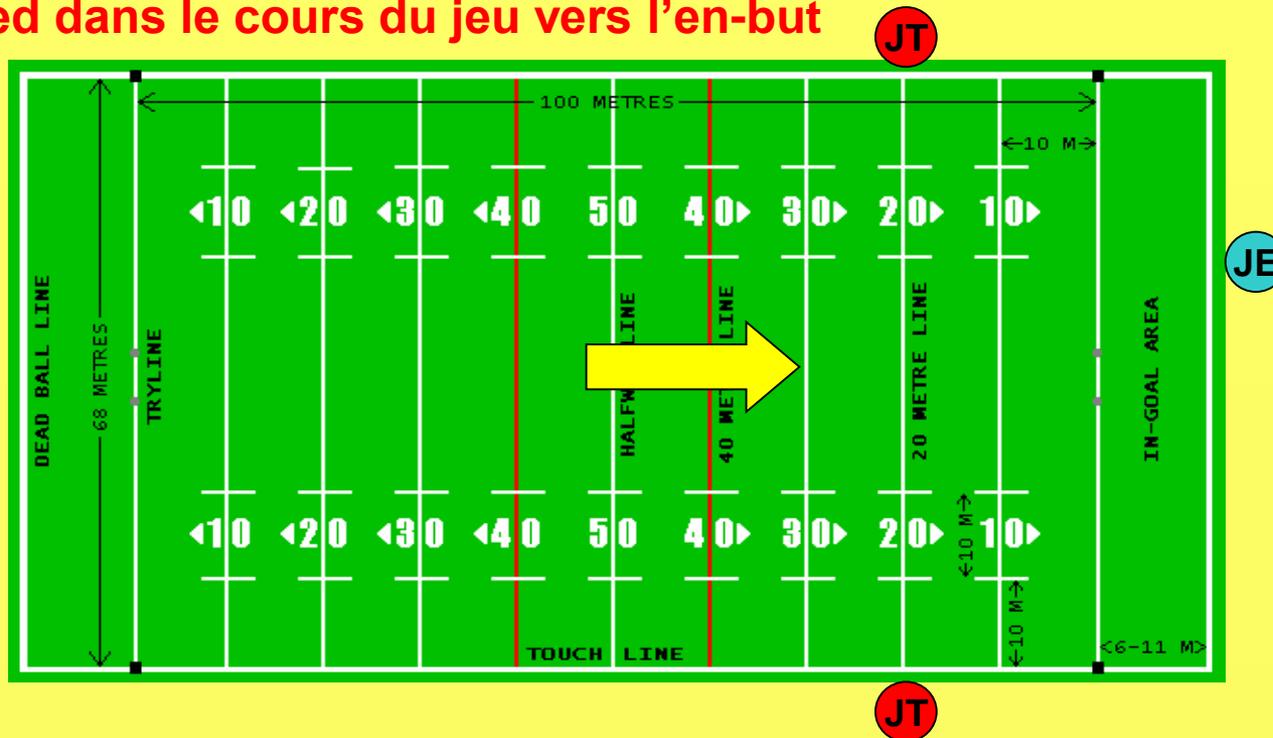
Coup de pied en touche après pénalité ou dans le cours du jeu



Placement H

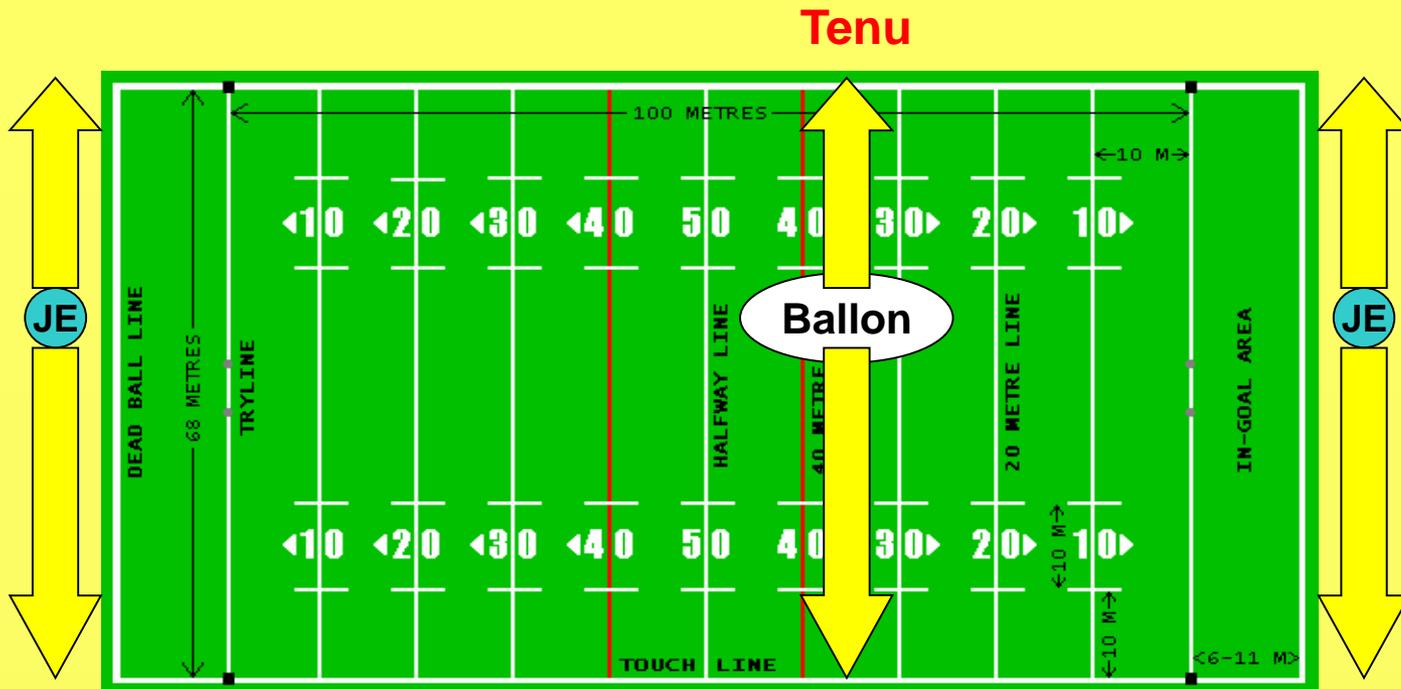
Coup de pied dans le cours du jeu vers l'en-but – Le juge d'en-but se placera derrière la ligne de ballon mort. Si le ballon sort en touche d'en-but ou en ballon mort, il le signalera et indiquera comment le jeu recommencera en tenant compte du dernier joueur ayant volontairement joué le ballon.

Coup de pied dans le cours du jeu vers l'en-but



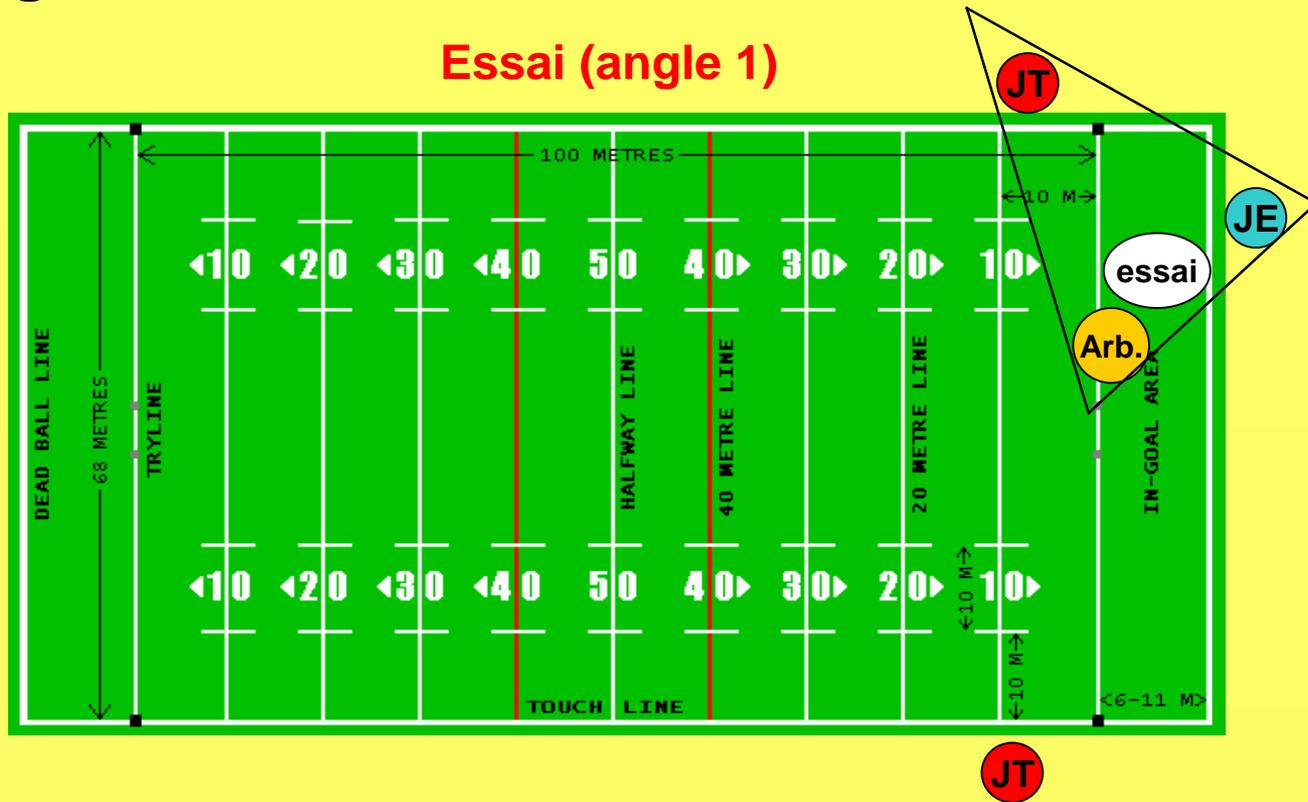
Placement I

Dans le cours du jeu – Les 2 juges d'en-but devraient rester, autant que possible, dans le même alignement que le tenu et devraient suivre l'évolution du ballon selon l'action en cours. Sur la mêlée, se tenir à la hauteur de l'ouvreur (côté ouvert).



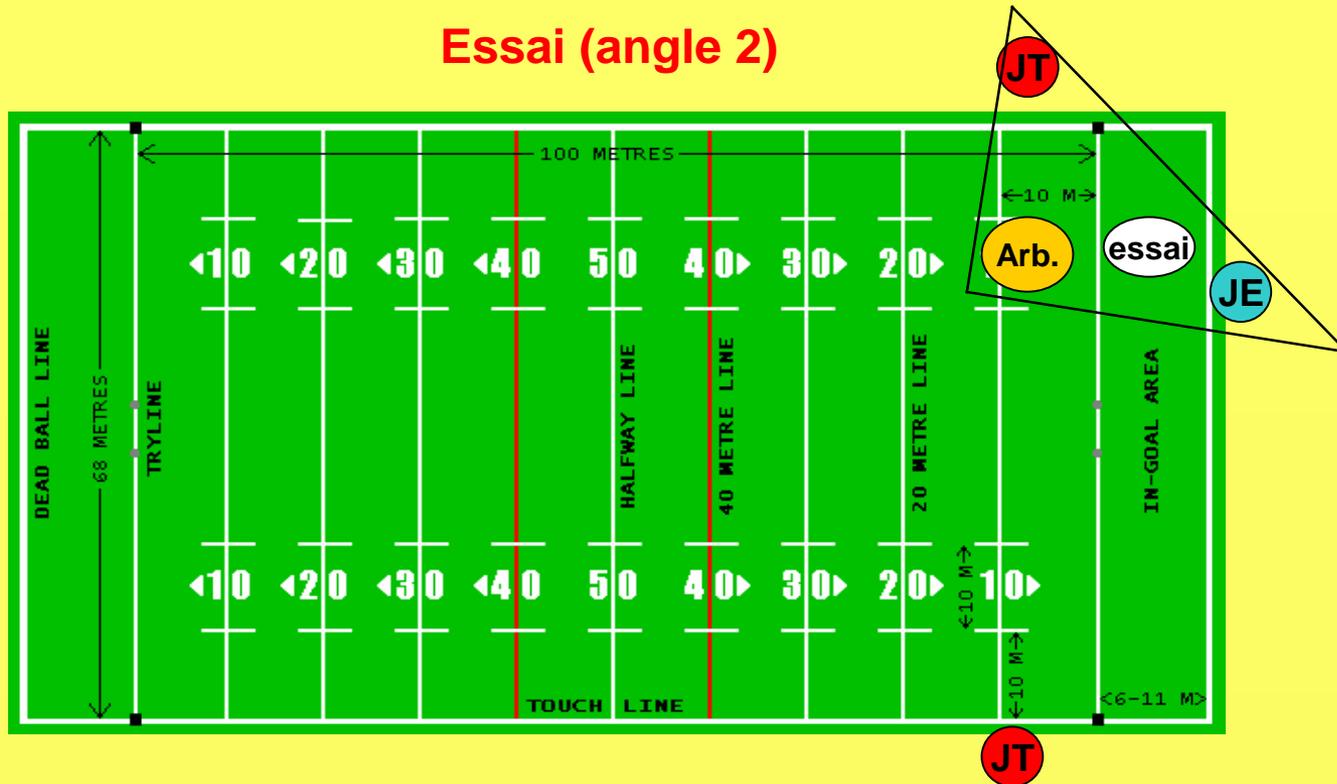
Placement J

Essai (1) – Lorsqu'un essai est marqué, le juge d'en-but devra se placer d'une manière à ce qu'il ait une bonne vue du ballon lorsqu'il est aplati. L'arbitre, le juge de touche et le juge d'en-but doivent former un triangle afin que chacun des trois ait son propre angle de vue sur le ballon.



Placement K

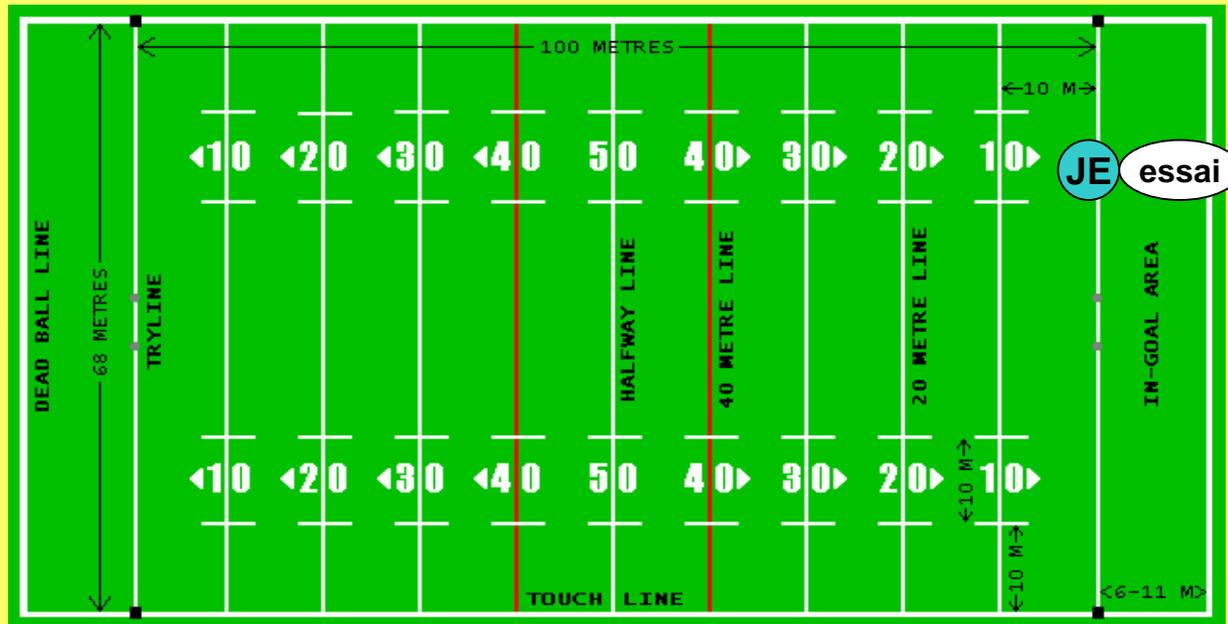
Essai (2) – Lorsqu'un essai est marqué, le juge d'en-but devra se placer d'une manière à ce qu'il ait une bonne vue du ballon lorsqu'il est aplati. L'arbitre, le juge de touche et le juge d'en-but doivent former un triangle afin que chacun des trois ait son propre angle de vue sur le ballon.



Placement L

Marque de l'essai (3) – Lorsque le ballon a été aplati dans l'en-but, le juge d'en-but devra se placer dans l'axe du ballon sur la ligne d'essai. Le juge de touche se substituera au juge d'en-but afin d'indiquer au botteur la marque pour la transformation.

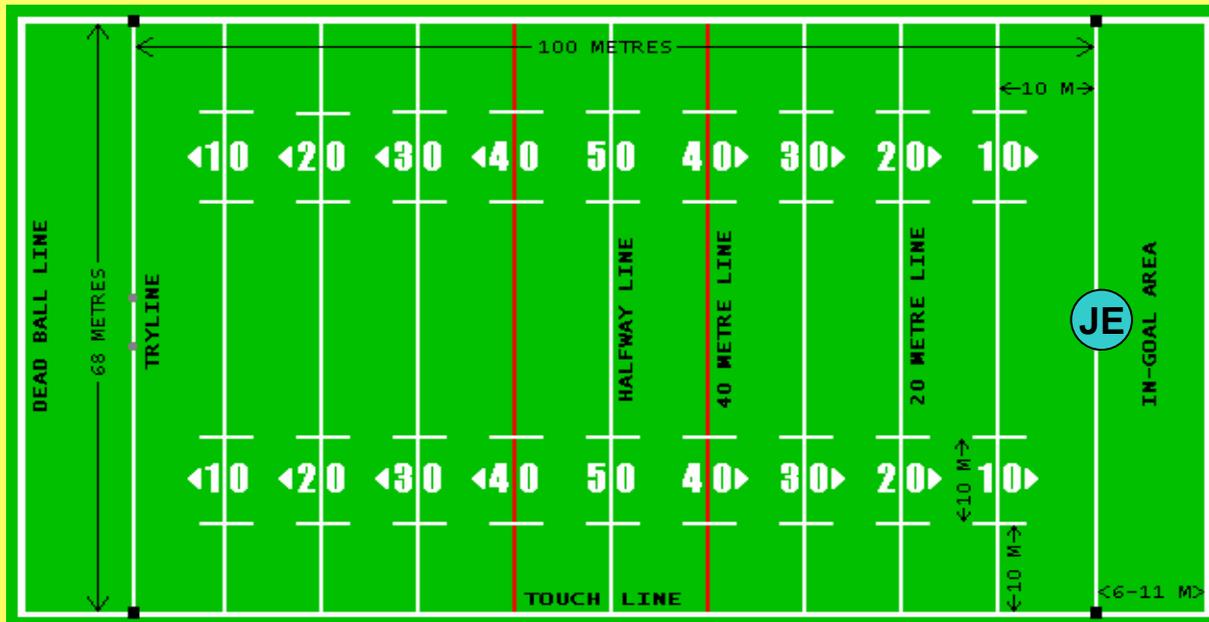
Marque de l'essai



Placement N

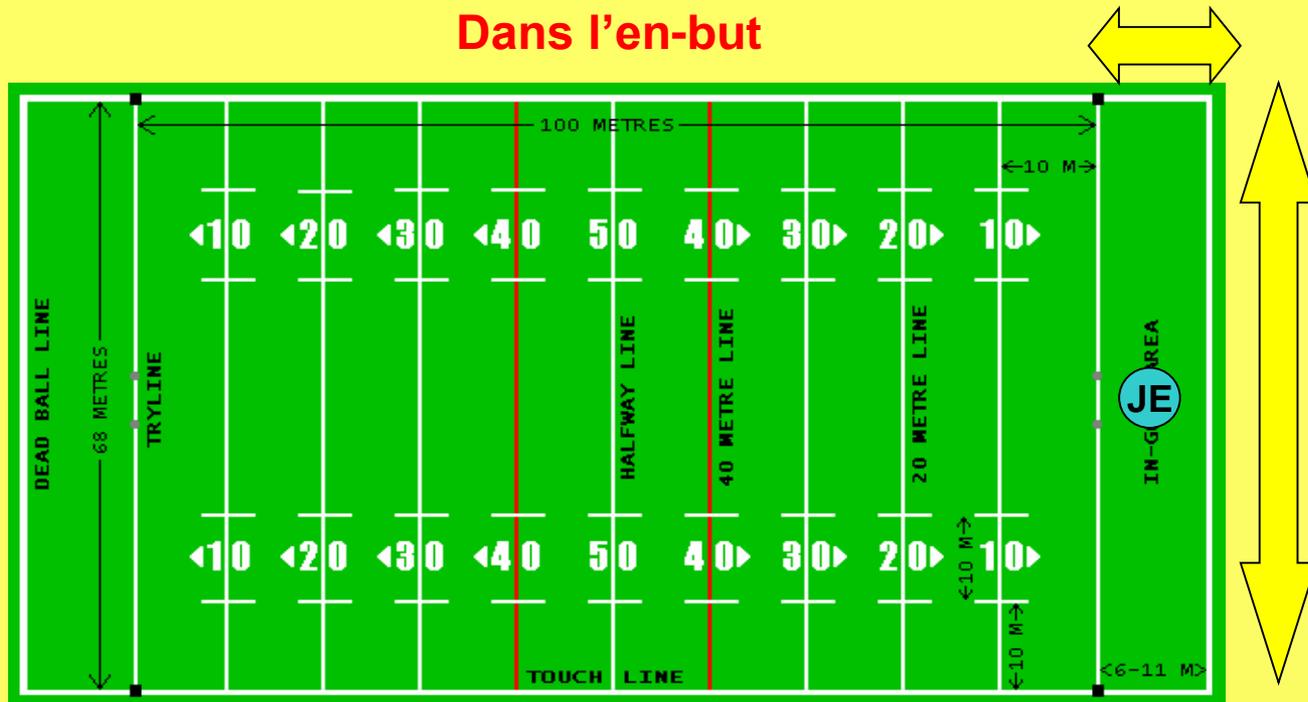
Mauvais gestes – Si le juge d'en-but remarque un mauvais geste dans le champ de jeu, il pourra l'indiquer à l'arbitre en se plaçant sous les poteaux, ainsi l'arbitre aura la possibilité de le consulter.

Mauvais gestes



Placement O

Dans l'en-but – Le juge d'en-but pourra se déplacer librement dans la zone d'en-but pour pouvoir observer d'autres incidents (en dehors du jeu) qui pourraient affecter le bon déroulement du match.



Glossaire franco-anglais

Anglais ~ English	Français ~ French
Halfway 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 d'essai
In-goal area	En-but
Dead ball line	Ligne de ballon mort
Corner post	Poteau de coin
In-goal judge/adjudicator	Juge d'en-but