

## **THÈME VIII**

# **LE HORS JEU DANS LE JEU COURANT**

### **1. DEPARTS DEVANT LE COUP DE PIED D'UN PARTENAIRE**

Le jeu au pied s'étant multiplié, les départs hors-jeu devant les coups de pied à suivre d'un partenaire se sont eux aussi multipliés. **Il est demandé aux arbitres d'avantage de vigilance, en particulier sur les joueurs se situant à moins de 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon.**

#### **1.1 - Prévention**

- Dès que le coup de pied a été donné, l'arbitre doit immédiatement demander au joueur parti devant de **s'arrêter** jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu

#### **1.2 - Application de la règle**

- Si le joueur ne fait pas l'effort de s'arrêter, il doit être pénalisé à l'endroit de la faute (au point de départ de sa course).

### **2. JOUEURS HORS-JEU A MOINS DE 10 METRES D'UN PARTENAIRE**

#### **2.1 - Prévention**

- Dès qu'un joueur se retrouve hors-jeu à moins de 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon, l'arbitre doit veiller à ce qu'il fasse action de repli avant de pouvoir être remis en jeu.

#### **2.2 - Application de la règle**

- Si le joueur ne fait pas l'effort de se replier, il doit être immédiatement pénalisé à l'endroit de la faute.

### **3. JOUEURS HORS-JEU EMPECHANT UNE REMISE EN JEU RAPIDE**

Il est demandé aux arbitres une grande attention sur les départs devant le botteur et les situations hors-jeu des joueurs empêchant une remise en jeu rapide.

**Nota : rappel de la règle** – Si la sanction (pénalité) est donnée, elle doit être sifflée avant que le ballon n'ait franchi le plan vertical de la touche.

## **ANNEXE 1**

# **PROTOCOLE ENTRE ARBITRES, ARBITRES ASSISTANTS ET/OU JUGES DE TOUCHE**

## **PREPARATION D'AVANT MATCH**

La préparation d'avant match nécessite un timing très précis, c'est la clé pour la réussite de la triplète.

### **Remarques d'ordre général :**

Toutes les « préoccupations » matérielles doivent être réglées et évacuées :

- les invitations pour le match doivent être sollicitées au club recevant puis remises aux personnes intéressées dès la réception de celles-ci (on les laisse aux guichets des ayants-droits ou à une personne intermédiaire) ;
- les téléphones portables doivent être éteints.

### **Timing à respecter :**

1h 30 avant le coup d'envoi : l'arbitre réunit les arbitres assistants ou les juges de touche, les n<sup>os</sup> 4 et 5, l'arbitre vidéo pour les matchs de TOP 14 ou les juges d'en-but pour les matchs de PRO D2. C'est un moment très important où l'arbitre doit avoir un discours « rassembleur » (faire ressentir, à travers le propos, que chaque individu a sa place et que si l'un d'eux a une faiblesse, c'est toute l'équipe qui échoue). Ce sera l'occasion de prendre note de certains renseignements extérieurs (météo, état du terrain, environnement, ambiance...) et de faire un point sur les prérogatives de chacun.

40 à 50 mn avant le coup d'envoi : vérification des équipements (crampons et protections portés par les joueurs) assurée par les juges de touche ou par les arbitres assistants pendant que l'arbitre s'entretient avec les équipes. Une nouvelle vérification peut également se faire lors de la sortie du vestiaire. Au moment du toss, tous les officiels (l'arbitre et les arbitres assistants ou les juges de touche auront la même tenue au choix de l'arbitre) sont présentés aux capitaines et aux entraîneurs.

30 à 40 mn avant le coup d'envoi : préparation : les arbitres assistants ou les juges de touche se changent (si cela n'a pas été fait avant le toss) et mettent au point les derniers réglages (placement derrière les poteaux, placement « meneur » et « suiveur » sur le bord de touche, etc....).

30 mn avant le coup d'envoi et jusqu'au coup d'envoi : il s'agit d'un moment clé quant à la mise en route du « travail » de chacun. Ces 30 minutes sont consacrées à une préparation individuelle qui englobe la préparation physique et la préparation mentale.

- Physique : exercices visant à faire monter la cardio + beaucoup d'étirements,
- Mentale : mise en situation par imagerie mentale : visualisation des cas de touche, des devoirs premiers, des devoirs seconds, du placement, des difficultés des matches précédents, etc....

Pendant le match :

- Attention : les n<sup>os</sup> 4 et 5 doivent une exigence équivalente pour les deux des équipes et ne doivent pas se laisser influencer par les bancs de touche. Attention aux infos faites aux médias.
- Rappel du protocole en cas de blessure d'un arbitre assistant ou d'un juge de touche : l'arbitre n° 4 prend la place de l'arbitre assistant ou du juge de touche, l'officiel n° 5 gérant seul les remplacements et le banc de touche.
- En cas de défaillance du système vidéo (matches du TOP 14) avant ou pendant la rencontre, les n<sup>os</sup> 4 et 5 deviennent juges d'en-but et l'arbitre vidéo gère seul les remplacements du bord de touche ainsi que la discipline du banc.

## LA MI-TEMPS

Il s'agit d'un autre moment fort qui va conditionner la réussite de la 2<sup>ème</sup> mi-temps.

Dès qu'il a sifflé la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps, l'arbitre « prend le temps » des 10 minutes de la mi-temps : cela lui permet de garder un œil sur sa montre et de conserver sa motivation. Les juges de touche ou les arbitres assistants doivent eux aussi chronométrer cette période.

### **Timing à respecter :**

3 - 3 mn pour une bonne hydratation : l'arbitre et les arbitres assistants ou les juges de touche doivent veiller à boire suffisamment d'eau (surtout en période de forte chaleur) et à s'alimenter si nécessaire pendant ce laps de temps. Limiter les échanges verbaux afin que chacun puisse reprendre « ses esprits ».

4 - 4 mn consacrées à l'analyse de la 1<sup>ère</sup> mi-temps :

- Soit l'arbitre ne demande rien aux arbitres assistants ou aux juges de touche, et dans ce cas, ceux-ci n'interviendront pas, mais pourront avoir une conversation « discrète » entre eux concernant les « réglages » réalisés en 1<sup>ère</sup> mi-temps (ils ne doivent ni parler de l'arbitrage, ni parler à l'arbitre) ;
- Soit l'arbitre demande un point de vue concernant diverses décisions ou phases de jeu (mêlée, touche, plaquage, HJ, ...). Les arbitres assistants ou les juges de touche doivent alors donner leur avis, notamment sur les points à améliorer, tout en restant « mesuré » (*toujours débiter par une phrase positive, puis donner sa recommandation*) ;
- Les n°4 et n°5 doivent s'abstenir de tout commentaire, sauf si l'arbitre leur demande un avis.

## LE PLACEMENT

Le principe de base du placement est le « triangle ». Chacun doit être prêt à changer rapidement de position en fonction du mouvement du jeu, et cela nécessite une concentration rigoureuse tout au long du match.

### **L'arbitre assistant (ou le juge de touche) « meneur » :**

*En Top 14 et en Pro D2* : du fait de la désignation d'un arbitre vidéo en Top 14 et de juges d'en-but en PRO D2, il est demandé à l'arbitre assistant (ou au juge de touche) « meneur » d'accompagner le mouvement général du jeu.

Ceci nécessite de leur part une excellente condition physique.

### **L'arbitre assistant (ou le juge de touche) « suiveur » :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche « suiveur » suit le jeu avec un certain « retard ». Il doit garder les yeux sur les regroupements de joueurs éloignés du ballon.

### **Mouvement général du jeu :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche qui a matérialisé la position des non participants de l'équipe qui n'a pas la possession du ballon doit s'efforcer de revenir chercher la ligne d'attaque.

### **Action près du poteau de coin :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche doit pouvoir juger l'éventuel passage en touche, en touche de but ou en ballon mort du joueur porteur du ballon (condition physique indispensable). Pour cela, il ne doit jamais perdre de vue les pieds du porteur du ballon qui peuvent parfois « flirter » avec la ligne de touche. En cas de doute de l'arbitre, de l'arbitre assistant ou du juge de touche, l'arbitre vidéo peut être consulté par l'arbitre pour un avis sur la validité d'un essai ou d'un toucher en but (y compris lors d'un passage en touche, touche de but ou ballon mort).

## LES DEVOIRS PREMIERS

C'est dans ce domaine-là que l'arbitre assistant ou le juge de touche doit avoir une attention maximale, une connaissance parfaite de la règle et appliquer toutes les prérogatives liées à sa fonction.

### Tentatives de but :

Le placement doit être mis au point avant le match. Quelques principes :

- Au-delà des 40 mètres : un à proximité de chaque poteau, pas trop loin de la barre transversale,
- Sur le côté : un derrière chaque poteau, celui qui se trouve du côté du tir se place près de la barre transversale, l'autre se place plus loin,
- Les regards des arbitres assistants ou des juges de touches doivent se croiser puis, par la parole, l'arbitre assistant ou le juge de touche concerné en premier valide la réalisation du coup de pied. C'est seulement après cette communication que les deux juges de touche lèveront leur drapeau simultanément.

Quand le ballon devient mort et que l'arbitre est éloigné, l'arbitre assistant ou le juge de touche donne l'information à l'arbitre. Tant que le ballon n'est pas mort, les arbitres assistants ou les juges de touche doivent restés concentrés.

### Touche :

- Concentration maximale (le botteur est-il dans ses 22 mètres ? est-il rentré ? qui a entré le ballon dans les 22 mètres ? est-ce un CPF ? un CPP ? etc....). Ces informations peuvent se faire entre l'arbitre, les arbitres assistants ou les juges de touches via le système audio. En cas de défaillance du système, la gestuelle et le positionnement des arbitres assistants ou juges de touche prendra le relais ;
- Connaissance parfaite de tous les cas de touche (ballon ayant franchi le plan vertical, ballon volé par un joueur, remise en jeu, etc....) ;
- Placement (être très précis lorsqu'un joueur est près de la ligne de touche) ;
- Adapter la gestuelle adéquate : marquer le point de sortie avec le pied (cela sert de repère pour le lanceur et pour l'alignement), ne lever le drapeau que lorsque le ballon est vraiment sorti ;
- Quand le joueur est en position de lancer, l'arbitre assistant ou le juge de touche se décale du côté opposé à l'arbitre pour l'informer des évidences qu'il n'aura pas pu voir ;
- Analyser la possibilité d'une remise en jeu rapide et adapter la gestuelle :
  - **Ne pas tendre le bras à l'horizontale si une remise en jeu rapide est possible.**
  - remise en jeu rapide autorisée : baisser le drapeau si toutes les conditions sont réunies (concentration sur le ballon) ;
  - remise en jeu non autorisée : bras tendu à l'horizontale en indiquant l'équipe qui doit effectuer le lancer ;
  - La formation de l'alignement reste sous la responsabilité unique de l'arbitre.

### Mêlée ordonnée :

- Placement : lorsque la mêlée se situe entre les 15 mètres et la ligne de touche, se décaler de deux pas vers la défense, afin de se donner un meilleur angle de vision au moment de l'engagement, surtout si les  $\frac{1}{2}$  de mêlée se trouvent de ce côté ;
- Placement face aux lignes de HJ des non-participants ;
- L'arbitre assistant ou le juge de touche positionné du côté opposé à l'arbitre doit rester vigilant sur toutes les liaisons des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne lors de la formation, puis à la liaison des 3<sup>èmes</sup> lignes après l'introduction ;
- **Faute de l'un des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne - avec le système de communication** : L'arbitre assistant ou le juge de touche répète deux fois le numéro et la couleur du joueur fautif, décrit brièvement la nature de la faute (le n° 3 bleu ne se lie pas, le n° 1 rouge effondre, ... ) ;

- **Faute de l'un des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne - sans le système de communication** : L'arbitre assistant ou le juge de touche attend la sollicitation de l'arbitre de champ (les regards doivent absolument se croiser), puis matérialise par geste la faute (bras du côté équipe fautive replié sur la poitrine). *NB : si l'information n'a pas, pour des raisons matérielles, pu passer en temps réel, elle devra être communiquée à l'arbitre à la première occasion).*

### Jeu déloyal :

#### **Déecté par l'arbitre :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche doit « doubler » car l'arbitre a peut-être vu la conséquence mais pas l'origine du geste (par contre, il est important de prendre en compte le lieu de la faute - si l'acte de jeu déloyal se situe à l'extrémité du terrain et que l'arbitre a bien analysé la situation, il est de bon sens de ne pas « doubler »). **Lorsque l'arbitre a perçu la même chose que le juge de touche, il doit prendre la sanction adéquate sans demander une recommandation au juge de touche.**

#### **Non décté par l'arbitre :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche doit :

- Analyser la nature de la faute (brutalité, anti-jeu, obstruction...);
- Analyser le placement et le comportement de l'arbitre :
  - même si ce dernier fait signe de jouer, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit sur des actions de jeu déloyal intervenir s'il estime l'acte commis dangereux et non décté par l'arbitre ;
  - si ce dernier ne fait aucun signe particulier, il n'a alors pas vu la faute, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit intervenir.

Il est capital que l'arbitre assistant ou le juge de touche qui intervient ait pu exactement détecter l'origine de la faute.

**La « réunion à 3 » est déconseillée, car elle entraîne souvent des points de vue confus. Elle ne pourra avoir lieu que si le 2<sup>ème</sup> juge de touche apporte une réelle plus-value dans l'information.**

### L'intervention de l'arbitre assistant ou du juge de touche :

- Avec système de communication : « brutalité bleue – avantage » ou « brutalité bleue – STOP ».
- Sans système de communication : « Bip court + drapeau tendu regard vers l'arbitre » signifie avantage, « Bip long + regard vers l'arbitre » signifie arrêt de jeu.

Dans les deux cas où l'arbitre assistant ou le juge de touche lève son drapeau mais « communique » à l'arbitre de jouer l'avantage, il doit continuer à suivre le jeu (drapeau tendu) jusqu'au prochain arrêt de jeu, où il communiquera alors les faits à l'arbitre.

### Protocole de communication :

1. L'arbitre assistant ou le juge de touche décrit l'incident de manière précise en faisant attention à son vocabulaire : numéro, couleur du maillot, nature de la faute. Il est bon de préciser, dans la mesure du possible, à quel endroit du corps la faute a été commise (coup de poing aux côtes, au visage ...et non pas « marron », « pet » ou autres « bouffe »).
2. Si l'arbitre a perçu les mêmes faits que l'arbitre assistant ou le juge de touche, il reformule et détermine une sanction.
3. Si l'arbitre n'a pas vu les faits, il devra demander à l'arbitre assistant ou au juge de touche qu'il reformule les faits et détermine une sanction.
4. L'arbitre assistant ou le juge de touche doit veiller à ce que la sanction soit donnée au bon endroit (en répétant éventuellement l'endroit de la reprise du jeu : « pénalité à 15 mètres face à moi », etc....).

### Type de fautes à détecter :

- Toutes formes de plaquage dangereux (« cravate », plaquage « en cathédrale », charge sans les bras après passe, plaquage à retardement, ...).
- Toutes formes d'obstruction : tirages de maillot...
- Toutes formes de jeu déloyal : coup de poing, coup de pied, « rucking » sur un joueur...

## LE ROLE SECOND

L'arbitre assistant ou le juge de touche peut apporter une aide ponctuelle à l'arbitre : il s'agit de son rôle second. Cela ne concerne que les fautes de jeu évidentes (un « énorme » hors-jeu, un « gros » en-avant « petit côté », un en-avant de passe « que tout le monde a vu », etc.).

L'indication du lieu de la faute est très important (« en face de moi, légèrement sur le côté », ...) ainsi que celui de la reprise de jeu (après arrêt sur blessure).

L'arbitre, les arbitres assistants ou les juges de touche peuvent formuler quelques recommandations importantes selon les demandes définies lors de l'avant-match (check-list) :

- Lors d'arrêts de jeu (blessures, essai, ballon sorti en touche) ;
- En veillant toujours à commencer la recommandation par une phrase positive (« c'est bien, mais soit vigilant sur les entrées latérales des rouges », « les mêlées sont propres mais attention aux liaisons du pilier gauche », etc...).

## APRES LE MATCH

- Les officiels de match doivent regagner le vestiaire ensemble.
- Lors de la réception d'après-match, le plus grand devoir de réserve s'impose, seul l'arbitre devant a priori communiquer avec les médias.
- Les jours suivant le match : l'arbitre doit communiquer aux arbitres assistants ou aux juges de touche les observations les concernant qui ont été relevées par l'évaluateur dans son rapport de supervision. Une discussion sur les points litigieux doit être faite entre l'arbitre et ses arbitres assistants ou ses juges de touche, soit par observation de la vidéo (lorsque cela est possible), soit par communication téléphonique.

## CONCLUSION

De la prestation des arbitres assistants ou des juges de touche peut dépendre celle de l'arbitre.

L'analyse de la performance globale du match doit être celle de l'Equipe des Officiels, et non celle d'un seul individu.

## ANNEXE 2

### REGLES EXPERIMENTALES (ELVs) RETENUES A COMPTE DE 2009/2010

ELV n°	Référence Règle	Titre de la règle	Origine	Explication
1	6B 1 - 6B 4	Arbitres Assistants	ELV globales	Les arbitres assistants peuvent apporter une aide à l'arbitre dans sa prise de décision chaque fois que ce dernier le jugera nécessaire.
4	19.1 (b)	Pas de gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Lorsque l'équipe défendante envoie le ballon dans ses propres 22 mètres et qu'il est ensuite botté directement en touche par un joueur de cette même équipe, il n'y a pas gain de terrain. La touche aura lieu en face de l'endroit où le ballon a été botté.
	19.1 (f)	Gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Lorsque l'équipe défendante envoie le ballon dans ses propres 22 mètres, que le ballon touche un adversaire, ou qu'un plaquage, qu'un ruck ou qu'un maul s'ensuit, et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il y aura gain de terrain. La touche aura lieu en face de l'endroit où le ballon est sorti.
5	19.2 (e) (f)	Remise en jeu rapide	ELV globales	Lors d'une remise en jeu rapide, le ballon doit être lancé droit, le long de la ligne de remise en jeu, ou en direction de sa propre ligne de but, à condition qu'il soit lancé au-delà de la ligne pointillée des 5 mètres.
7	19.8 (i)	Relayeur	ELV globales	Une équipe n'a pas obligation d'avoir un relayeur. Lorsqu'il y en a un, il doit se tenir à 2 mètres de ses partenaires de l'alignement, et ne peut se rapprocher de l'alignement (ou se lancer dans une brèche) que lorsque la touche commence, c'est-à-dire lorsque le ballon quitte les mains du lanceur.
8	19.8 (j)	Opposé au lanceur	ELV globales	L'équipe qui ne lance pas DOIT avoir un joueur opposé au lanceur. Il doit se tenir à 2 mètres en retrait de la ligne de remise en jeu et à 2 mètres en retrait de la ligne des 5 mètres.
9	19.10 (g)	Action de pré-gripping	ELV globales	Avant le lancer du ballon, un joueur peut effectuer une action de pré-gripping sur un coéquipier, à condition qu'il ne le fasse pas au dessous du niveau du short à l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses à l'avant.
10	19.10 (f)	Aide au saut et soutien des joueurs	ELV globales	Après le lancer du ballon, un joueur peut aider un coéquipier à sauter et le soutenir, à condition qu'il ne le fasse pas au dessous du niveau du short à l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses à l'avant.
11	20.12(g)	Hors-jeu en mêlée (non participants)	ELV globales	La ligne de HJ pour les non participants en mêlée se trouve à 5 mètres en arrière des pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée.

## REGLES EXPERIMENTALES (ELVs) RETENUES A COMPTER DE 2009/2010

ELV n°	Référence Règle	Titre de la règle	Origine	Explication
12	20.12(d) (e)	Hors-jeu en mêlée (1/2 de mêlée)	ELV globales	<p>Avant l'introduction, le ½ de mêlée qui n'introduit pas doit se placer à côté de celui qui introduit ou derrière la ligne de HJ des non participants à 5 mètres.</p> <p>Après introduction, le ½ de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) : suivre la progression du ballon dans la mêlée à condition de rester à proximité de la mêlée (environ 1m)</li> <li>(ii) s'écarter de la mêlée ou se rendre côté opposé à l'introduction à condition de ne pas dépasser la ligne qui passe par les pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée</li> <li>(iii) se rendre derrière la ligne de HJ des non participants à 5 m (dans ce cas, il ne pourra plus revenir aux 2 placements précédents).</li> </ul>
				<p>Le ½ de mêlée de l'équipe qui a gagné le ballon doit également se retirer derrière sa ligne de HJ et peut se déplacer n'importe où derrière cette ligne.</p>
13	22.11 (a) (b) 22.12	Ballon mort dans l'en but – Référence au poteau de coin – Ballon ou joueur touchant un poteau de coin.	ELV globales	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme étant en touche de but, et si un joueur porteur du ballon (ou si le ballon) touche un poteau de coin, le jeu continue.

## REGLES EXPERIMENTALES (ELVs) NON RETENUES

ELV n°	Référence Règle	Titre de la règle	Origine	Explication
2 et 3	17.2	Liaison et effondrement d'un maul	ELV globales	Un maul ne peut plus être effondré. Il y a à nouveau obligation d'être lié au maul avec les épaules et la tête plus hautes que la ligne des hanches.
6	19.7	Nombre de joueurs dans l'alignement.	ELV globales	L'équipe qui ne lance pas ne peut plus être en surnombre dans l'alignement par rapport à l'équipe qui effectue le lancer.