

FFR XIII
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII

JUGE DE TOUCHE



FFR XIII
FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII





JUGE DE TOUCHE

Rôles

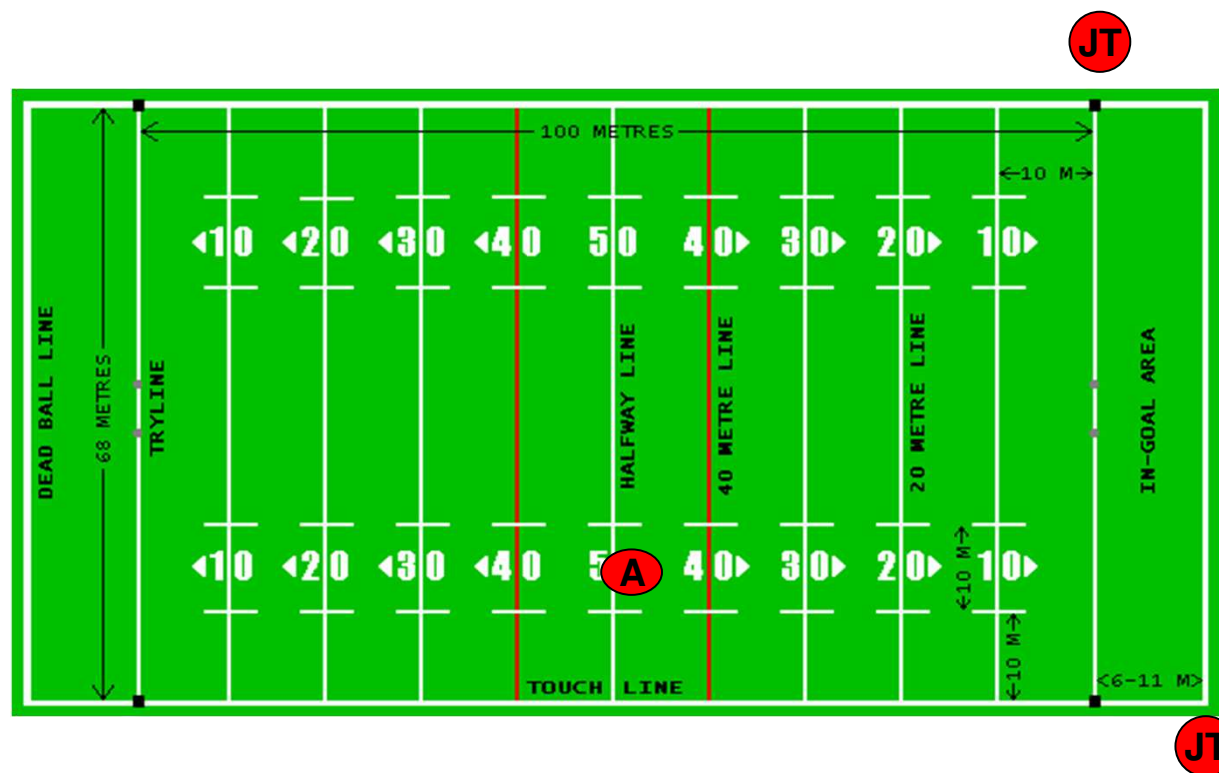


- Le Juge de touche est une pièce importante du « Trio Arbitral »
- Son rôle est de :
 - Juger si le ballon sort des limites du champ de jeu (Touche, Touche d'en but et ballon mort)
 - Valider (ou non) les transformations et pénalités
 - Juger les passes en avant
 - Assister l'arbitre du centre sur la gestion du jeu : Mauvais gestes, décompte des tenus, marquer les 10m en défense, donner des infos importantes et notamment sur les positions de hors-jeu
 - Venir en aide sur des gestions de bagarres

JUGE DE TOUCHE

Positions

- Au Coup d'envoi / de renvoi
- Le JT coté banc se placera au niveau du drapeau de la ligne d'essai. Le JT opposé au coin de ballon mort.
- Cf photo 1 du dossier Formation JT





JUGE DE TOUCHE



Rôle et directives

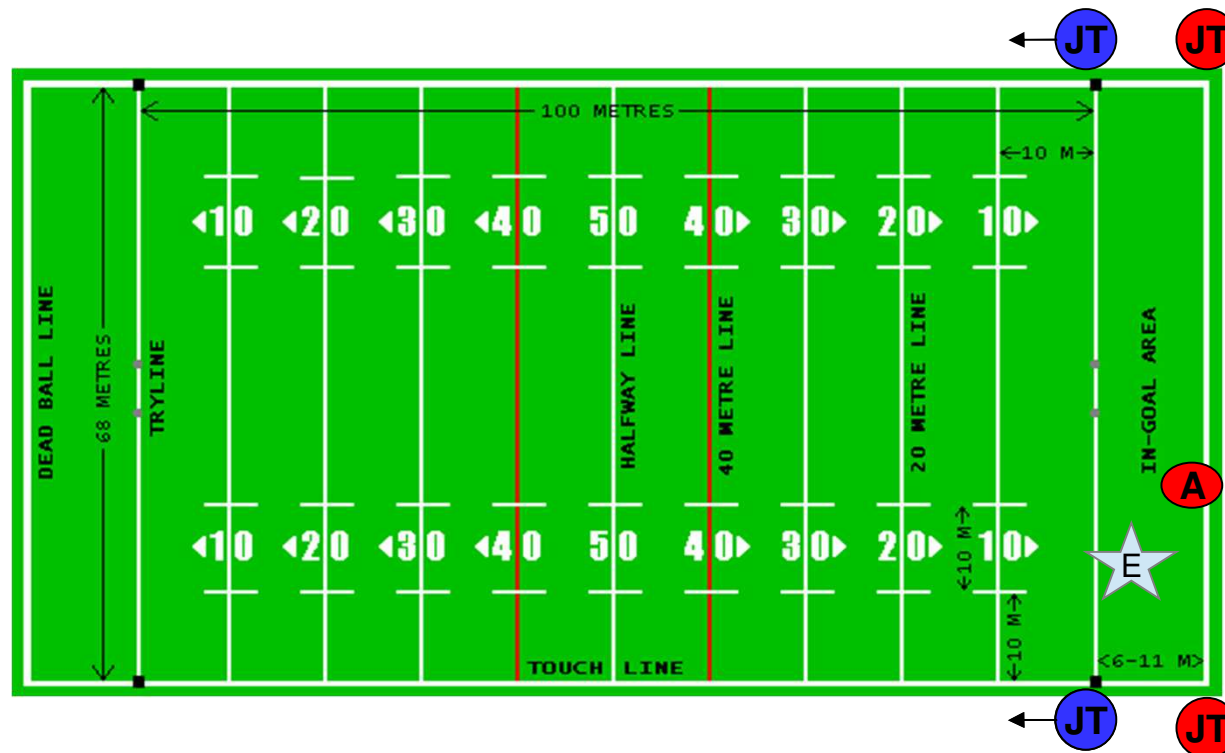


- Au Coup d'envoi / de renvoi
 - Les JT doivent annoncer à la comm « en position » à l'arbitre du centre lorsqu'ils arrivent à leur position. L'arbitre pourra alors arrêter le chronomètre
- Cf Clip 1
- Les JT devront veiller à ce que tous les joueurs soient dans le champs de jeu (les 2 pieds à l'intérieur) et communiquer avec eux si nécessaire.
 - À la demande de l'arbitre, un des JT pourra rester non loin des 40m si l'arbitre estime qu'un coup de renvoi court est potentiellement envisagé par l'équipe qui effectue le renvoi.

JUGE DE TOUCHE

Positions

- Sur un essai marqué
- Si essai validé (ne voit rien pour l'invalider) par les JT : 
- Si JT pense que l'essai n'est pas valable (5-6m max) : 





JUGE DE TOUCHE

Rôle et directives



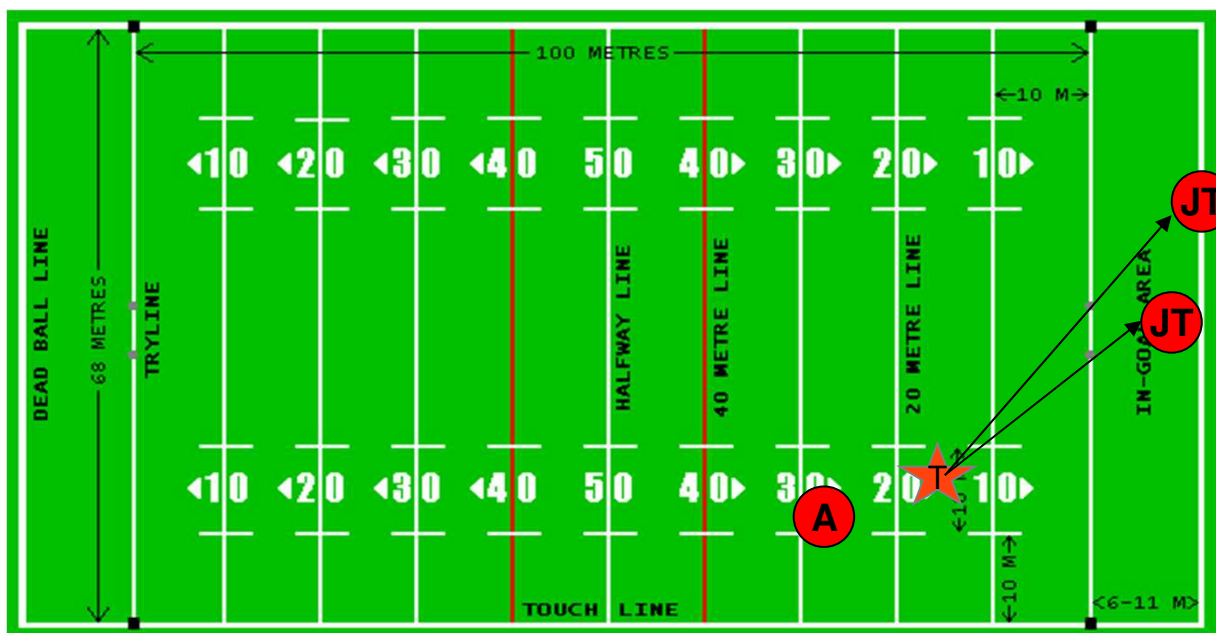
- Sur essai marqué
- La position du JT permet de donner l'info à l'arbitre du centre sur la décision de valider cet essai ou pas...→ Clip 2
(le JT doit absolument prendre la décision sur un essai marqué en coin)
- Si le JT estime que l'essai n'est pas valable il reculera de 5-6m par rapport à la ligne d'essai. L'arbitre arrêtera le temps pour consulter le JT sur le « pourquoi il pense que l'essai n'est pas valable ». Puis l'arbitre prendra SA décision.
- Lorsque l'essai est marqué le JT le + proche de l'essai prendra le point de repère sur la ligne d'essai afin que l'arbitre du centre aille se mettre en position pour la tentative. Le Jt attendra soit que le buteur ait posé son Tee ou que l'arbitre lui ait donné l'ordre pour aller « sous les poteaux »

→ Clip 3

JUGE DE TOUCHE

Positions

- Sur tentative de transformation d'essai
- Les JT se positionnent de tel façon à être alignés avec Poteau – ballon comme indiqué dans le schéma en dessous. Il faut faire en sorte également que les JT soient visibles par l'arbitre (pas cachés derrière 1 poteau).





JUGE DE TOUCHE

Rôle et directives

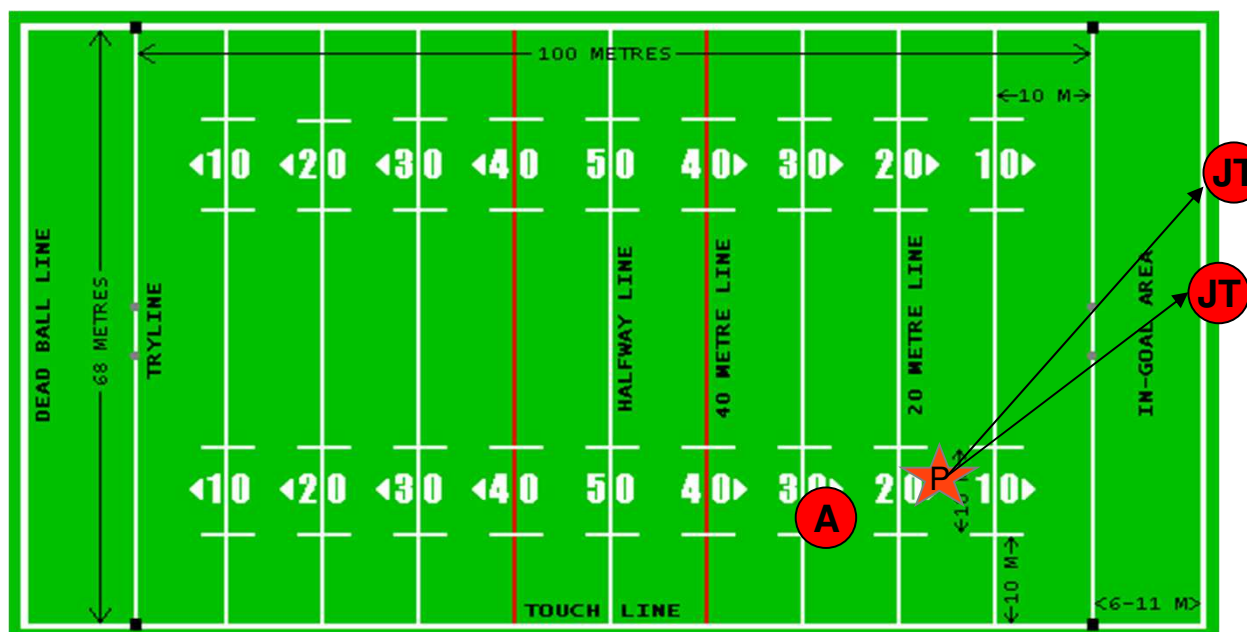


- Sur tentative de transformation de pénalité
 - Les JT doivent être mobiles afin de se trouver dans la meilleure position afin de juger si le ballon passe ou non entre les poteaux.
 - Les JT annoncent Ok avant de lever le drapeau : celui dont le ballon passe très proche de son poteau est prioritaire.
 - Les JT essaient d'avoir une gestuelle « coordonnée » et sans équivoque pour l'arbitre central.
- Cf Clip 2
- Une fois la transformation accordée, ils doivent repartir rapidement pour aller se mettre en position de coup de renvoi.
- Cf Clip 1

JUGE DE TOUCHE

Positions

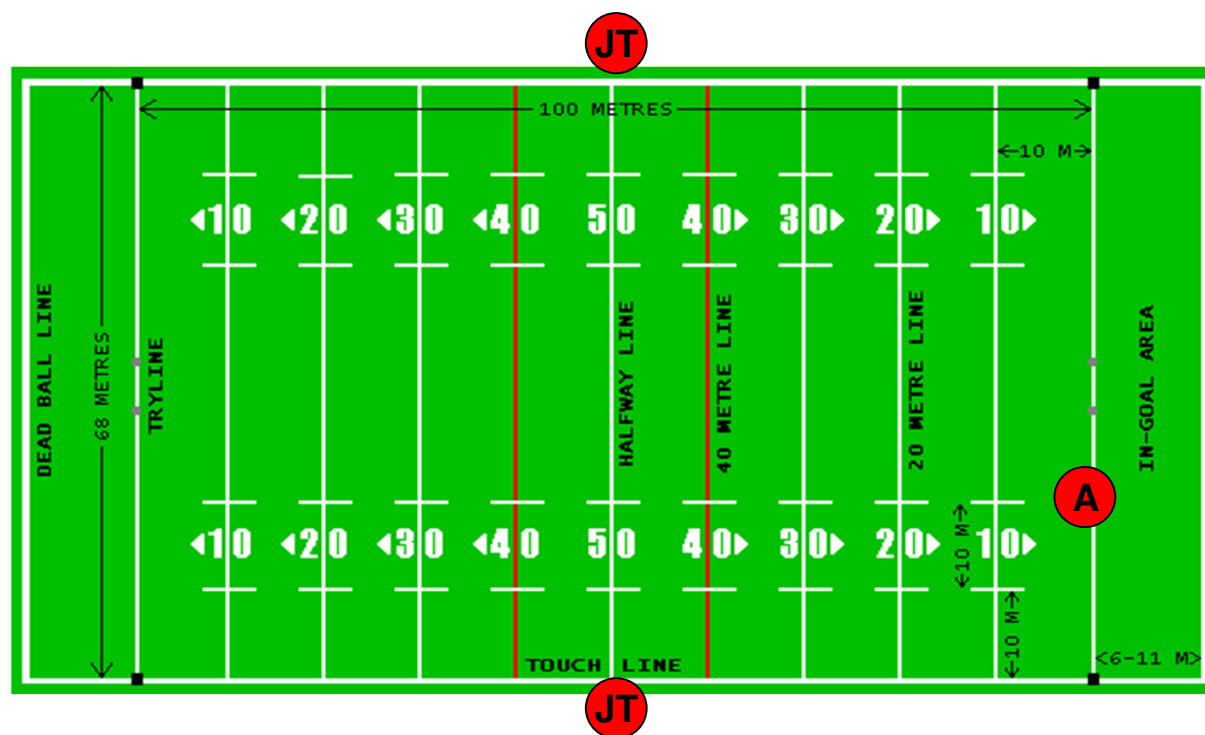
- Sur tentative de Pénalité
- Les JT se positionnent comme pour la tentative de transformation. Pour les pénalités, les JT se placent derrière la ligne de ballon mort. Ils doivent signaler la sortie en ballon mort si la pénalité ne passe pas.



JUGE DE TOUCHE

Positions

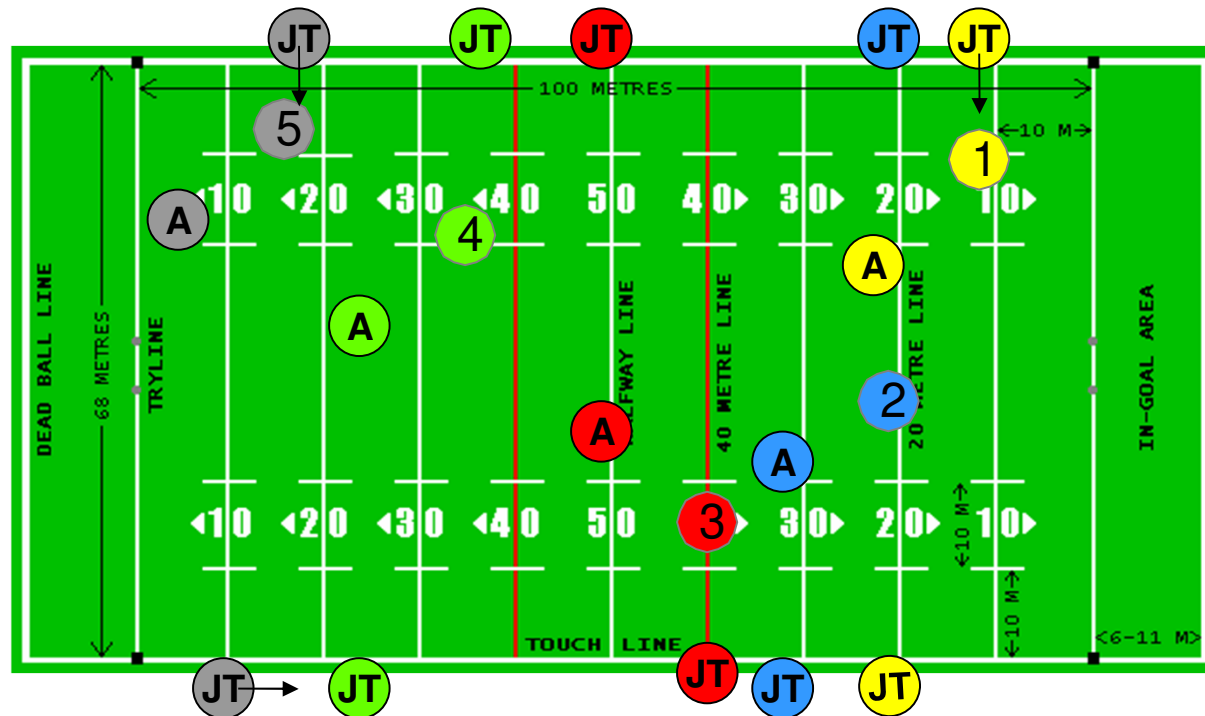
- Sur Renvoi en drop (sous les poteaux)
- Les 2 JT se positionnent sur la ligne médiane
- Comme pour les coups de renvoi, il doivent annoncer « en position » lorsqu'ils le sont.



JUGE DE TOUCHE

Positions

- DANS LE COURS DU JEU
- Les JT doivent avoir des déplacements appelés « Yo-Yo ». Toujours 1 JT au niveau de la défense à 10m et 1 JT au tenu





JUGE DE TOUCHE

Rôle et directives



- DANS LE COURS DU JEU

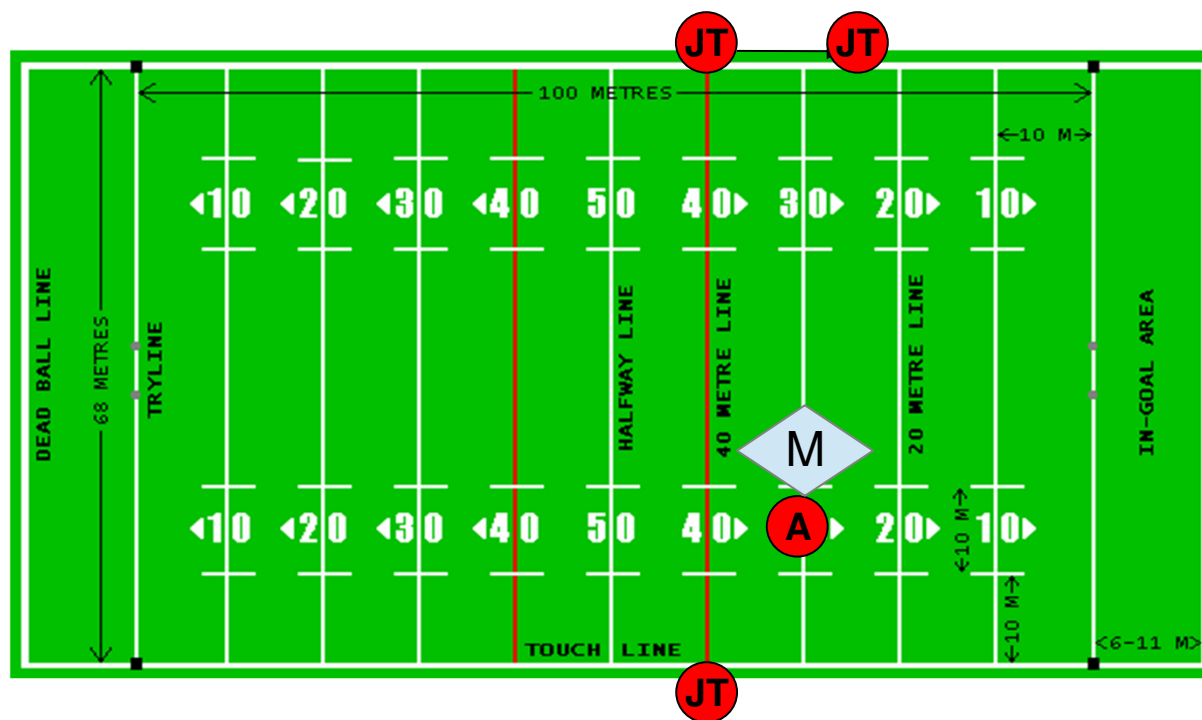
- Lors des tenus, 1JT en défense 1 JT au tenu. Le changement de position des JT se fait lorsque l'attaque arrive à 20m (+/- 3m) de la touche.
- Les JT doivent avoir un déplacement dynamique pour se placer dans l'axe des passes, sur les tenus ou à 10m avec l'arbitre
- Les JT doivent compter les tenus et indiquer sur la main non porteuse du drapeau le tenu en cours
- Lorsque le tenu se situe à moins de 10m de la ligne de touche, le JT peut entrer sur le terrain pour relayer la communication de l'arbitre (lâcher / axe..)
- Au 5e tenu, le JT « Défense » qui doit normalement se situer aux 10m avec l'arbitre, se positionnera entre le tenu et les 10m puis une fois le tenu joué, reviendra rapidement à la hauteur du botteur pour juger les départs HJ sur coup de pied

JUGE DE TOUCHE

Positions

- Sur Mêlée

- Les 2 JT marquent les 10m → puis le JT côté ouvert (face à l'arbitre) revient au niveau du 3e ligne de l'équipe qui introduit
- Les JT peuvent annoncer « Sortie OK » ou « Ligne OK » lorsque le ballon est jouable (« OUT ») si un doute est possible.





JUGE DE TOUCHE

Gestuelle



Un dossier complémentaire sera joint à ce powerpoint contenant des clips
« Gestuelle du JT »

Les JT doivent prioritairement utilisé le système de communication pour interagir avec l'arbitre du centre (lorsqu'il y en a 1). CEPENDANT ils ne doivent pas oublier que la gestuelle reste le moyen le plus fiable

Les JT doivent réaliser la gestuelle uniquement lorsqu'un « contact visuel » a été établi avec l'arbitre du centre.

Lorsque la gestuelle concerne une info à destination de l'arbitre (arrachage/ en avant), celle ci doit se faire de façon discrète afin que l'arbitre puisse avoir l'info mais prenne SA décision. Par contre lors de l'utilisation du drapeau (transformation, Touche ou ballon mort...), la gestuelle doit être claire et visible, sans équivoque par l'arbitre.



JUGE DE TOUCHE

Pour finir.....



La condition physique d'un JT est aussi importante qu'un arbitre central afin d'être le mieux placé et le plus lucide durant un match.

Son implication doit être constante et sa prise de décision doit être efficace.

Le JT doit donner les bonnes infos à l'arbitre central (ni trop, ni pas assez...).

L'arbitre central fera le tri des infos et, en fonction, prendra SA décision. Si un arbitre central ne suit pas la décision d'un JT, il ne faut pas arrêter son « job » car il a vu autre chose ou différemment et c'est lui le responsable de la décision...

Voici un lien de match (valable jusqu'au) filmé en plan large pour voir les déplacements et actions des JT durant un match.

→ www.grosfichiers.com/e7himDSHbUE