



<p style="text-align: center;">FORMATION JOUEUR /ARBITRE PASSEPORT M12 et M14</p>
--

1) PAR QUI ?

A l'issue du Centre de Perfectionnement en Arbitrage la formation des joueurs/arbitres se prolonge au sein de leur club sous la responsabilité conjointe de l'éducateur et de l'arbitre licencié dans le club (opération « L'arbitre acteur au cœur de son club »).

2) QUAND ?

Lors de séances d'entraînement de la catégorie concernée (M12 ou M14).

3) COMMENT ?

Lors de ces séances l'éducateur et l'arbitre organise des temps de travail spécifiques pour les joueurs/arbitres.

Exemple 1 : sur des situations de travail un joueur/arbitre doit se placer, se déplacer, reconnaître les fautes, les sanctionner ou non...

Exemple 2 : en fin d'entraînement lors des oppositions mettre en situation « de compétition » les joueurs/arbitres et leur éducateur afin de travailler sur les principes de fonctionnement de cette tripléte.

4) QUEL CONTENU ?

a. Sur la SECURITE

En rappelant la définition du plaquage décrite de manière très précise sur les fiches du Rugby Digest en vigueur. Expliquer aux joueurs/arbitres et à leur éducateur qu'un joueur qui se rend coupable d'un geste dangereux doit être exclu (avec remplacement) pour 2 minutes. Insister sur le fait que toutes les attitudes limites doivent être sanctionnées (on ne pousse pas quelqu'un en touche, on ne tire pas un joueur par le maillot...). Expliquer aux joueurs/arbitres et à leur éducateur que si au bord du terrain une personne (éducateur, parents, autres) critique de manière véhémement les décisions prises, il faudra arrêter le match et gérer le problème (sanctions éventuelles) avant de reprendre la partie afin que tout le monde évolue dans un climat favorable.

b. Sur les REGLES SPECIFIQUES

Pour cela utiliser le Rugby Digest validé (voir site de la FFR : fiches et vidéos)

c. Sur l'UTILISATION DU SIFFLET

Le sifflet d'un arbitre est un outil de communication. Il faut donc apprendre aux joueurs/arbitres à l'utiliser. Fautes vénielles (en-avant, passe en avant, ...) = coup de

sifflet fort et court, évènements importants (coup d'envoi, coup de pied de pénalité, essai) = coup de sifflet fort et long.

d. Sur LES PRINCIPES DE L'ARBITRAGE à 2

Les joueurs/arbitres et leur éducateur doivent maîtriser les principes de l'arbitrage à 2 afin d'être complémentaire et d'éviter de trop siffler. Cela demande une mise en application de principes d'efficacité sur le placement, la communication...

e. Sur LA COMMUNICATION VERBALE ET NON VERBALE

Le joueur/arbitre doit être capable de dire la faute qu'il a sifflé, l'équipe fautive et la remise en jeu qui sera effectuée en suivant (exemple : en-avant des rouges, mêlée bleus). En plus de cette communication verbale le joueur/arbitre doit être capable de réaliser la gestuelle première sur : l'essai, le coup de pied de pénalité, le coup de pied franc, l'en-avant, la mêlée, le hors-jeu, l'avantage.

5) VALIDATION DES PASSEPORTS

Pour les **moins de 12 ans** (Rappel : uniquement les 2^{ème} année) le passeport doit être validé pour **fin Décembre 2017**

Pour les **moins de 14 ans** le passeport doit être validé **avant le 11 Novembre 2015** (date du début de la compétition à 15)