L'ARBITRAGE A L'ECOLE DE RUGBY

Principes de l'arbitrage à deux

Documents utiles EDR : https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/documents_utiles_edr

Règles du jeu : https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/rugby-educatif

SOMMAIRE

1. OBJECTIFS DE L'ARBITRAGE A DEUX 2
2. ORGANISATION DE L'ARBITRAGE A DEUX 3
3. SCHEMA ILLUSTRATIF 4

Version du 28 mai 2026

1. OBJECTIFS DE L'ARBITRAGE A DEUX

Sécuriser, conforter les joueurs-arbitres

Outre la présence d'un éducateur-accompagnant sur lequel s'appuyer, ne pas être seul à assumer la fonction permet d'en réduire la charge émotionnelle.

Analyser plus de situations de jeu

Deux regards croisés sur le terrain permettent d'observer deux fois plus d'informations, que ce soit pour détecter et sanctionner les fautes ou pour les prévenir.

Favoriser la continuité du jeu

La prévention accrue des fautes permet de moins siffler et donc de réduire les interruptions du déroulement de la rencontre.

Améliorer la communication avec les joueurs

En se partageant les tâches, les joueurs-arbitres ont plus de temps et d'énergie à consacrer aux interactions avec les autres acteurs du jeu.

Faciliter les déplacements et le placement

En se partageant les tâches et le terrain, les joueurs-arbitres ont moins de distance à couvrir et ont plus d'opportunités de trouver le bon angle d'observation.

Encourager l'animation du jeu

La conséquence immédiate de tous les points précédents est une influence positive sur le développement du jeu.

2. ORGANISATION DE L'ARBITRAGE A DEUX

Le terrain est partagé en deux dans le sens de la longueur.
Chaque joueur-arbitre est chargé d'officier sur une des moitiés de terrain tout en faisant face à l'autre joueur-arbitre afin de garder un contact visuel permanent et favoriser la communication entre eux.
En fonction de la position du ballon sur le terrain, les deux joueurs-arbitres vont alternativement endosser les rôles de meneur ou de suiveur.

Lorsque le ballon est situé sur la moitié de terrain dont il a la charge :

- Le joueur-arbitre prend le rôle de meneur.
- Il se déplace à proximité du jeu pour arbitrer activement la séquence.
- Il se tient prêt à rendre la main au besoin et basculer dans le rôle de suiveur.

L'autre joueur-arbitre prend alors le rôle de suiveur :

- Il gère les joueurs éloignés du jeu.
- Il surveille et matérialise les lignes de hors-jeu.
- Il se place de façon à ouvrir son champ de vision pour pouvoir observer autant de joueurs que possible.
- Il se tient prêt à prendre la main au besoin et basculer dans le rôle de meneur.

Si un avantage est en cours, même si le jeu se déplace sur l'autre moitié de terrain, le joueur-arbitre meneur continue de gérer la séquence jusqu'à la fin de l'avantage.

Dans le cas contraire, si le jeu se déplace sur l'autre moitié de terrain :

- Le joueur-arbitre suiveur lève le bras et annonce *"Je prends le jeu"*.
- Il bascule dans le rôle de meneur et gère la séquence en cours.
- Le joueur-arbitre qui était meneur bascule dans le rôle de suiveur et se replace en conséquence.

Lors des phases statiques, les rôles sont similairement partagés :

- Le meneur marque le point de faute et gère la remise en jeu de l'équipe qui attaque.
- Le suiveur fait respecter les lignes de hors-jeu de l'équipe qui défend.

3. SCHEMA ILLUSTRATIF

