

Apprendre des NTLs Australien 2018

Modification de l'interprétation des règles pour rapprocher le touch européen du jeu australien



Traduction Française : Sylvain Charras, Marine Douaud, Johann Le nezet, Julien Martin, Jerome Clenet, Guillaume Genet et Sebastien Chassande-barrioz

Contenu

INTRODUCTION.....	3
Ce que document n'est pas	3
Pour plus d'informations.....	3
Modification 1 – Pas d'avantage – Pénalité.....	4
Ce qui change.....	4
Pourquoi changer.....	4
Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?.....	4
Que vont regarder les arbitres.....	4
Ce que nous attendons des joueurs	4
Modification 2 : Défendre dans les 5.....	4
Ce qui change.....	4
Pourquoi changer.....	5
Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?.....	5
Que vont regarder les arbitres.....	5
Ce que nous attendons des joueurs	5
Modification 3 : Contrôler de la zone du rollball et rendre les joueurs responsables de leur remise en jeu	5
Ce qui change.....	5
Pourquoi changer.....	6
Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?.....	6
Que vont regarder les arbitres.....	6
Ce que nous attendons des joueurs	6
Modification 4 : les défenseurs partent plus tôt.....	7
Ce qui change.....	7
Pourquoi changer.....	7
Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?.....	7
Que vont regarder les arbitres ?.....	7
Ce que nous attendons des joueurs	8
Modification 5 : En-avant de passe appelée par l'arbitre de touche	8
Ce qui change.....	8
Pourquoi changer.....	8
Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?.....	8
Que vont regarder les arbitres.....	8
Ce que nous attendons des joueurs	8

INTRODUCTION

Ce document est basé sur les observations des arbitres et coachs qui ont participé aux NTLs Australien 2018. Nous identifions 5 situations pour lesquelles les arbitres européens vont modifier la façon d'arbitrer pour rapprocher le touch européen de celui joué en Australie et Nouvelle Zélande.

Il n'y a pas de modification des règles du touch.

Ce document s'adresse à tous les pratiquants expérimentés du sport : arbitres, coachs et joueurs.

Avec la coupe du monde dans moins d'un an, il est dans l'intérêt de chacun que nous soyons le plus consistant possible avec le reste des pratiquants non européen dans notre approche du jeu. Les arbitres européens officieront avec des non européens et doivent adopter une approche consistante pour chaque match quel que soit le tournoi. Les équipes européennes vont jouer contre des non européennes et ont besoin de savoir à quoi s'attendre.

Ce document a été écrit par la commission européenne des arbitres en relation avec la commission coaching. Merci à Alice Watchorn, Bronwyn Wake, Ian Syder, Monica Wallace, Sylvain Charras, Peter Faassen de Heer and Lok Man Ho pour leur aide.

Ben Powell,
Président de l'EFT.

Ce que document n'est pas

Les 5 points identifiés par l'EFT comme pouvant être mis en place rapidement en Europe ne sont pas une liste exhaustive, d'autres pourront être introduits ultérieurement. Nous n'avons pas souhaité apporter trop de modification en une seule fois. De plus les matches européens offrent déjà de nombreux challenges aux arbitres, coaches et joueurs. Certaines différences avec le jeu australien n'en sont pas forcément, ou il ne nous était simplement pas possible de les introduire dès maintenant sans impacts négatifs.

Pour plus d'informations

Pour plus d'information les arbitres et coachs d'arbitres peuvent contacter la commission européennes de l'arbitrage : Contact referees@toucheurope.org

Pour plus d'information les joueurs et coachs et peuvent contacter la commission européenne du coaching : Contact coaching@toucheurope.org

Des vidéos vont prochainement être mises en ligne pour expliciter ces modifications.

L'EFT encourage les discussions et débats sur les réseaux sociaux. Venez nous dire ce que vous pensez.

Modification 1 – Pas d’avantage – Pénalité

Ce qui change

Les arbitres reviendront à la pénalité si l’avantage n’a pas profité à l’équipe non fautive dans le jeu. On peut revenir à la pénalité après le touché suivant. Avant, il incombait à l’équipe non fautive de créer la situation d’avantage suite à la faute. Le principe de «pas de désavantage » = « pas de pénalité » était appliqué. A partir de maintenant, temps de l’avantage sera plus long.

Pourquoi changer

- Rassurer l’équipe non fautive que, sans avantage clair dans le jeu, nous reviendrons à la pénalité. Ainsi nous les incitons à jouer l’avantage.
- Éliminer l’impression qu’une équipe peut être fautive et éviter la pénalité.
- Responsabiliser les équipes en augmentant le risque de sanction en cas de faute..

Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?

- Plus de pénalités à court terme mais moins à moyen et long terme.
- Des arbitres favorisant l’avantage.
- Des joueurs qui jouent l’avantage.

Que vont regarder les arbitres

Comme précédemment, les arbitres doivent retarder leur coup de sifflet lors d’une faute pour laisser le temps de l’avantage, qui peu prendre les formes suivantes :

- Un gain de terrain
- une vitesse de jeu significative (par exemple si la défense est franchie)
- Une réelle opportunité d’essai
- Un avantage de position (défense mal placée)

Il est possible que l’avantage ne soit pas immédiat, l’arbitre appellera un premier « play on/jouer» pour voir s’il peut y avoir un avantage. Si oui, le jeu continue, sinon, l’arbitre revient à la première faute et siffle une pénalité.

Ce que nous attendons des joueurs

Les joueurs doivent être assurés que, même s’ils jouent l’avantage, l’arbitre reviendra à la pénalité s’il estime qu’il n’a pas eu lieu. Cela ne doit pas dépendre de la capacité ou de l’incapacité de l’équipe non fautive. Il est possible que le temps de l’avantage dure plus longtemps pour s’assurer que l’équipe non fautive en a bien profité. Voir ci-dessus pour la définition de l’avantage.

Modification 2 : Défendre dans les 5

Ce qui change

Autoriser les défenseurs non-impliqués dans le touché à se replacer dès que le porteur de ballon s’engage vers le touché et juger l’impact réel d’un défenseur se replaçant en ligne courbe vers la ligne de hors-jeu.

Pourquoi changer

- Compte tenu que les équipes non-européennes sont autorisées à se replacer plus tôt, nos équipes ont besoin de s'entraîner avec le même timing pour être plus compétitives au niveau international.
- Éviter des pénalités inutiles lorsque des défenseurs se replacent en ligne courbe sans réel impact sur le jeu.

Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?

- Des attaquants plus enclins à initier le touché lors du lancement des mouvements d'attaque.
- Accélérer le jeu.
- Moins de pénalités pour des fautes qui n'impactent pas réellement le jeu.
- Augmenter la distance des 5m lorsque l'on est proche de la ligne d'essai (= défense dans les 5m).

Que vont regarder les arbitres

L'imminence est fixée au premier mouvement du porteur du ballon vers l'avant pour initier le touché. Les défenseurs non-impliqués sont autorisés à se replacer plus tôt.

Ne pas être pointilleux avec les défenseurs qui ne se replacent pas en ligne droite dans la mesure où cela n'impacte pas réellement le jeu.

S'assurer que les 5 mètres sont de grand 5 afin d'offrir de l'espace aux équipes pour jouer. Une bonne indication est de rappeler les équipes sur la ligne lorsque le touch est pris à **8 m** ou moins de la ligne d'essai. Appeler/indiquer la ligne de hors-jeu le plus tôt possible aide les joueurs.

Plus le joueur est loin du ballon moins il y a de chance qu'il impact réellement le jeu.

Il y a un impact réel si le défenseur :

- peut effectuer un shutdown sur la prochaine phase de jeu et forcer l'attaque à choisir une autre option,
- met la pression sur la passe,
- bloque la passe ou
- effectue un touch.

Il n'y a pas d'impact réel lorsque l'attaque ne semble pas utiliser cette partie du terrain.

Dans les autres cas, utilisez votre propre jugement.

Ce que nous attendons des joueurs

La capacité à se replacer correctement en ligne courbe si cela n'impacte pas le jeu.

En cas de doute choisissez une direction et replacez-vous en ligne droite.

Si vous n'effectuez pas le touché, même si le porteur du ballon est à 3-4 m du défenseur qui prend le touché, vous pouvez vous replacer dès que le porteur du ballon avance.

Vous n'avez pas besoin d'attendre que le porteur du ballon et le défenseur qui touche soient presque en contact pour vous replacer.

Modification 3 : Contrôler de la zone du rollball et rendre les joueurs responsables de leur remise en jeu

Ce qui change

Les arbitres vont devoir consacrer plus de temps à surveiller la zone de rollball et prendre en compte les fautes de type jeu rugueux/dangereux, obstruction, rollball pas droit ou mauvais rollball.

Les défenseurs ont la responsabilité de se remettre en jeu.

Les arbitres ont pour objectif d'être au plus tôt sur la ligne de hors-jeu (les 5) pour fournir un repère visuel à la défense et aider les shooters.

Ce n'est pas uniquement un changement pour les arbitres mais aussi pour les joueurs et comment ils sont entraînés.

Pourquoi changer

- Sur les matchs australiens la zone de rollball est davantage observée, avec un niveau d'attente plus élevé sur les compétences techniques des joueurs et une tolérance plus faible sur les fautes commises. Une plus grande discipline des défenseurs dans leur remise en jeu va permettre aux arbitres de se concentrer davantage sur les fautes dans la zone du rollball.
- Réduire le nombre de changements de possession pour des erreurs au moment du rollball.
- La modification de l'interprétation du moment où le défenseur peut monter va augmenter l'impact du shoot. Cela demande aux shooters de mieux contrôler leur propre remise en jeu afin que les arbitres puissent éviter de siffler ce type de pénalités.

Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?

- Un jeu plus propre avec moins de hors-jeu et de fautes autour du rollball.
- Un jeu physique mieux contrôlé par les arbitres et les joueurs.
- Une amélioration du savoir-faire/ de la technique individuelle des joueurs sur les rollball.

Que vont regarder les arbitres

Prendre plus de temps pour contrôler le rollball au moment du Touch. S'assurer d'avoir une bonne vision de ce qui se passe entre le toucheur et joueur touché et de la réalisation du rollball.

S'efforcer d'être le premier sur la ligne de hors-jeu avant le prochain touché. Cela va permettre au shooter d'utiliser votre position comme repère pour être en jeu. Passer moins de temps à gérer les joueurs hors-jeu et, si possible, augmenter le pre-load.

Les arbitres de touche doivent apporter un support en identifiant les joueurs hors jeu et en communiquant de manière proactive avec les défenseurs qui ne sont pas directement impliqués dans le jeu. Comme cela est déjà pratiqué, les arbitres de touches doivent se concentrer en priorité sur le link avant de manager l'ailier.

Ce que nous attendons des joueurs

Maitrisez les bases pour faire de bons rollball. Dans le jeu actuel, de nombreuses fautes ne sont pas causées par la pression de la défense mais sont le résultat d'une faible technique individuelle.

En défense, l'arbitre aura moins de temps pour vous aider à être en jeu (c'est votre responsabilité). Utilisez plus l'arbitre comme une marque pour la ligne de hors-jeu, utilisez votre vision périphérique ou vos partenaires pour vous aider à vous replacer.

Si vous êtes shooter, jouez proche de l'arbitre ou regardez-le : il peut utiliser des signaux pour vous aider à jouer au plus tôt.

Si vous n'êtes pas impliqué dans le jeu, aidez vos partenaires à revenir en jeu. Sachez que lorsque vous n'êtes pas impliqué dans le jeu, vous pouvez vous replacer plus tôt. Cela vous aidera à mettre de la pression défensive lors de la prochaine phase de jeu.

Modification 4 : les défenseurs partent plus tôt

Ce qui change

Les défenseurs sont autorisés à monter (quitter la ligne de hors-jeu) dès que le ballon est posé au sol. Le défenseur est autorisé à monter lorsque le porteur relâche le ballon. La communication pour autoriser la montée sera souvent implicite ou effectuée par un signal de la main plutôt qu'une communication orale.

NOTE de la commission TF : le joueur ne doit pas retarder le lâché du ballon lorsque celui-ci est posé au sol. Le posé et le lâché doivent être considérés comme simultanés.

C'est un changement dans l'interprétation au sujet du demi en position. Ceci implique que l'on considère que le demi est toujours en position avec les mains sur le ballon immédiatement après que le ballon a été relâché.

Pourquoi changer

- Les équipes non européennes sont autorisées à shooter dès que le ballon est posé, nos équipes ont besoin de s'entraîner avec le même timing pour devenir plus compétitives au niveau international.
- Nos arbitres seraient en décalage en sifflant des pénalités contre des équipes qui sont majoritairement arbitrées par des arbitres qui les autorisent à shooter en toute légitimité.

Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?

- Accélérer le jeu avec presque pas de délai pour jouer le rollball
- Mettre en place des 5m plus grand
- Augmenter les opportunités de shoot. Les joueurs doivent collaborer avec les arbitres afin de s'assurer que leur timing et leur position sont corrects.
- Cette modification est liée à la modification 3 et elles se complètent.

Que vont regarder les arbitres ?

Il y a besoin accru d'être plus tôt sur la ligne de hors-jeu pour aider les shooters potentiels à être en jeu et pour contrôler le timing et la position. Les shooters peuvent être aidés par une courte communication verbale comme « hold »/ « Attendez » ou « Go ». Si vous êtes près du shooter essayez d'utiliser vos bras comme une porte pour les guider.

Assurez-vous de marquer de grands 5m - une distance de huit (8) mètres est recommandée - et de bien faire revenir les joueurs en jeu. Afin d'éviter un ralentissement du jeu par le demi qui hésite, l'arbitre doit appeler « Jouer ».

Vous pourrez avoir besoin d'encourager les shooters à utiliser la force minimum afin d'éviter les collisions et touchés rugueux sur le demi. Utiliser « softly » / « doucement » ou « easy »/ « facile » qui sont des mots simples et spécifiques.

Note : l'arbitre peut continuer à demander aux joueurs d'attendre que le demi ai les mains sur le ballon (« hold for the hands ») lors des matchs de débutants pour assurer et maintenir un espace de jeu adéquat. Les défenseurs ont tendance à shooter dans ce genre de matches mais les demis sont souvent lents.

Ce que nous attendons des joueurs

Revenez en jeu plus tôt si vous savez que votre partenaire va prendre le touch. Essayez d'utiliser l'arbitre pour le timing et adaptez votre shoot : travaillez avec l'arbitre.

Si vous êtes demi, assurez-vous que le ballon reste le moins longtemps possible au sol.

Si vous shootez tôt et que vous arrivez sur le demi, vous devez vous assurer que votre touché est effectué avec la force minimum. Nous ne voulons pas de collisions ou de touchés rugueux de la part des shooters.

Modification 5 : En-avant de passe appelée par l'arbitre de touche

Ce qui change

Les arbitres de touche vont être plus pro-actif dans la prise de décision sur les en-avant de passes lorsque la passe est faite dans leur direction. La position des mains reste l'indicateur pour l'en-avant de passe.

Pourquoi changer

- Proche des lignes, l'arbitre de champ est souvent focalisé sur tous les aspects du jeu, il peut avoir besoin d'aide. L'arbitre de touche doit avoir un bon point de vue sur les mains du passeur.
- Permettre à l'arbitre de touche de changer plus rapidement.

Quels sont les résultats attendus suite aux NTLs ?

- Une reprise du jeu plus rapide
- De meilleures décisions sur les en avants de passes grâce à un meilleur travail d'équipe

Que vont regarder les arbitres

L'arbitre de champ doit se déplacer en direction de la passe et regarder le réceptionneur et les défenseurs. S'il n'est pas sûr de la direction de la passe, il doit solliciter son arbitre de touche du regard. C'est là que l'arbitre de touche doit prendre sa décision et appeler:

- « **La passe est bonne** » : placez vos mains dans votre dos et continuez à suivre le match comme d'habitude.
- « **La passe est en avant** » : entrez en courant sur le terrain et préparez-vous à fixer les prochains 10m à partir de la marque de la passe en avant. La pénalité va être sifflée par le précédent arbitre de champ.

Les 2 arbitres peuvent trouver plus facile de communiquer oralement en courant : « la passe est bonne Duncan »

Si, dès le départ, l'arbitre de champ est certain que la passe est en avant, alors on ne change rien : sifflez la pénalité lorsque que vous êtes sûr qu'il n'y a pas avantage.

Ce que nous attendons des joueurs

L'arbitre de touche va pouvoir effectivement prendre la décision et communiquer. S'il commence à se déplacer pour marquer les 10m,

- Si vous appartenez à l'équipe non fautive, soyez prêt à jouer le TapBall
- Si vous appartenez à l'équipe fautive travaillez avec votre équipe pour revenir avec l'arbitre (en jeu) au plus tôt.