



FFR

Organisation du Jeu Concours Découverte de l'Arbitrage

Saison 2025/2026



FFR

ETAPE 1

Phase départementale ou de secteur



FFR

- Chaque joueur/joueuse M14G/M15F remplit le questionnaire en précisant bien son équipe d'appartenance, son NOM PRENOM et sa catégorie d'âge (ex : « 5 Vallées » « DAUVIASSAT », « DAMIEN », « U14 »)
- Les M12 peuvent également participer mais leurs résultats ne seront pas pris en compte
- Nous classerons les meilleures réponses par équipe d'appartenance et par groupe de 4 jeunes.
- Puis nous sélectionnerons les 6-8-10 ou 12 meilleures équipes de 4 pour participer à l'étape 2 qui sera qualificative pour l'épreuve nationale prévue en Juin à Paris.



FFR

Déroulement de l'épreuve

- Un lien Google Form est envoyé à l'ensemble des clubs de la ligue ayant des M14
- Les clubs le partagent à leurs jeunes.
- Ce lien est accessible DU LUNDI 26 JANVIER 2026 AU DIMANCHE 15 FÉVRIER 2026
- Une seule réponse par jeune sera prise en compte (date de la première validation du questionnaire).

Cette épreuve fera foi pour la labellisation des écoles de rugby.



En cas d'égalité entre 2 joueurs(ses) voici les critères qui primeront :

- 1) L'obtention du passeport « arbitrage » d'un des jeunes.
- 2) Le(la) plus âgé(e) des deux

En cas d'égalité entre 2 équipes ou plusieurs :

- 1) L'équipe ayant le plus de passeport « arbitrage ».
- 3) L'équipe ayant la moyenne d'âge la plus élevée au cumul des 4 jeunes.



Outils de fonctionnement

FFR - Avoir une connexion internet

- **Présentiel** = ordinateur ou téléphone sur le lieu du JCDA
- **Distanciel** = ordinateur ou téléphone du joueur ou de la joueuse



FFR

Liens GG Form :

<https://forms.gle/MXC3EZE26es3Hibs8>



FFR

**QR Code GG
Form :**





FFR

ETAPE 2

Phase ligue
Mercredi 18 Mars 2026 à Beaune

Finalité



Cette étape est qualificative pour l'épreuve nationale

C'est une équipe de 4 joueurs(ses) du même club qui sera qualifiée

Le modèle ci-dessous est réalisé avec 8 équipes (mais il peut être de 4, 6 ou 12...)

Une fiche de score par équipe peut être utilisée

ORGANISATION GÉNÉRALE



1. Les 8 équipes qualifiées restent identiques

- 8 équipes de 4 ou 5 joueurs(ses) – (seul les 4 meilleur(e)s seront qualifié(e)s)

2. Ces 8 équipes s'affronteront lors de 4 épreuves :

- Collectives et ludiques ;
- D'une durée de 20 min ;
- Alliant la règle, l'analyse et la condition physique ;
- Les 4 épreuves : LE MEMORY ; LE MORPION ; LA CLOCHE ; LE MIME.

3. Chaque joueur(se) présent(e) pourra être récompensé (à l'initiative des ligues)

4. Le classement s'effectue grâce aux points marqués dans chaque épreuve. En cas d'égalité on utilise les mêmes critères qu'à l'étape 1.

La rotation des équipes se fera comme suit :

- Rotation 1 :
 - MEMORY : équipe 1 vs équipe 2
 - MORPION : équipe 3 vs équipe 4
 - CLOCHE : équipe 5 vs équipe 6
 - MIME : équipe 7 vs équipe 8
- Rotation 2 :
 - MEMORY : équipe 3 vs équipe 8
 - MORPION : équipe 5 vs équipe 2
 - CLOCHE : équipe 7 vs équipe 4
 - MIME : équipe 1 vs équipe 6
- Rotation 3 :
 - MEMORY : équipe 5 vs équipe 6
 - MORPION : équipe 7 vs équipe 8
 - CLOCHE : équipe 1 vs équipe 2
 - MIME : équipe 3 vs équipe 4
- Rotation 4 :
 - MEMORY : équipe 7 vs équipe 4
 - MORPION : équipe 1 vs équipe 6
 - CLOCHE : équipe 3 vs équipe 8
 - MIME : équipe 5 vs équipe 2

LES JEUX : LE MEMORY

Chaque équipe se trouve derrière une ligne de part et d'autre des cartes en se positionnant comme suit :



1	1	3	3	3	7
1	2	3	6	6	2
1	2	2	8	7	9
4	5	5	5	7	9
4	9	5	6	6	9
4	4	7	8	8	8

Les 2 équipes se disputent une partie en 1 manche gagnante comme suit pendant 20 min maximum

1. Chaque équipe répond à la même série de questions posées par un accompagnant à un seul équipier à la fois. Tant qu'il ne donne pas une bonne réponse une nouvelle question est posée à ce même équipier.
2. A chaque bonne réponse l'équipier a l'opportunité d'aller retourner 2 cartes du jeu :
 - Si les 2 cartes retournées sont les mêmes il récupère les cartes et les pose dans son camp.
 - Si elles ne correspondent pas il les remet face contre terre au même endroit et retourne dans son camp.
 - La question à l'équipier suivant n'est posée que lorsque l'équipier précédent est revenu dans son camp et que les équipiers ont finis d'échanger sur la position des cartes.
 - REMARQUE : si la réponse est fausse on passe à la question suivante et à l'équipier suivant.
3. La possibilité d'aller retourner 2 cartes ne se fait pas en alternant les 2 équipes. Les 2 équipes jouent en même temps sur la même aire de jeu. Cependant il est interdit de prendre une carte retournée face visible par l'équipe adverse pour constituer une paire.
4. Une fois qu'il ne reste plus de paire à constituer les arbitres comptent le nombre de paires effectuées.

1 paire trouvée = 1 point pour l'équipe

MEMORY : remarques importantes



1. les cartes :

- Au format A4 ;
- Plastifiées ;
- Chacune des cartes a une couleur et un chiffre à l'arrière (qui ne correspond pas à sa paire) qui permet de communiquer avec son équipe ;
- 18 paires donc 36 cartes ;
- La paire = exemple : un drapeau de pays sur la 1^{ère} carte / son nom sur l'autre ;
- A chaque partie les cartes sont positionnées de façon aléatoires.

2. Les questions :

- 40 questions assez courtes ;
- Elles doivent être posées dans le même ordre pour les 2 équipes ;
- Il faut attendre que l'équipe ait fini d'échanger sur la place des cartes pour poser la question suivante.

MEMORY : matériel

1. 36 cartes

2. 8 plots : 2 x 4 plots pour faire les 2 camps de chaque équipe

3. Les questions

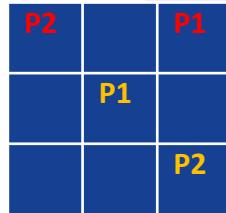
4. 3 personnes pour animer (2 arbitres qui posent les questions + 1 personne qui contrôle la prise des cartes par les joueurs)

LES JEUX : LE MORPION



Chaque équipe se trouve derrière une ligne de part et d'autre de la grille en se positionnant comme suit :

A (poseur de question)
P1 P2 P3
E1 E2
E3 E4



A (poseur de question)
P1 P2 P3
E1 E2
E3 E4

Les 2 équipes se disputent des parties gagnantes comme suit pendant 20 min maximum

1. Chaque équipe répond à la même série de questions posées par un accompagnant à un seul équipier à la fois. Tant qu'il ne donne pas une bonne réponse une nouvelle question est posée à ce même équipier. Le but du jeu est d'aligner 3 plots de la même couleur (en ligne, en colonne, ou en diagonale).
2. A la 1^{ère} bonne réponse l'équipier reçoit le plot P1 qu'il va poser sur la grille de morpion :
 - Une fois le plot posé par l'équipier il ne pourra pas le changer de place : posé c'est joué !
 - La question à l'équipier suivant n'est posée que lorsque l'équipier précédent est revenu dans son camp ;
 - REMARQUE : si la réponse est fausse on passe à la question suivante et à l'équipier suivant.
3. Il n'y a que 3 plots par équipes. Une fois les 3 plots gagnés et posés, les équipes continuent à répondre à des questions pour gagner le droit d'aller déplacer un plot. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe arrive à aligner ses 3 plots de couleur.
4. L'équipe déclarée gagnante est celle qui aligne ses 3 plots le plus rapidement possible.
5. **A chaque manche gagnée l'équipe marque 1 point**

MORPION : remarques importantes



1. Le jeu :

- La constitution du quadrillage avec des cerceaux (9 cerceaux sont nécessaires) ;
- 2 camps séparés des équipes ;
- Une fois posé le plot est joué et ne peut pas être déplacé.

2. Les questions :

- 50 questions assez courtes ;
- Elles doivent être posées dans le même ordre pour les 2 équipes ;
- Il faut attendre que l'équipier qui pose ou déplace le plot soit revenu dans le camp de l'équipe pour poser la question suivante.

MORPION : matériel

1. 6 plots de 2 couleurs différentes

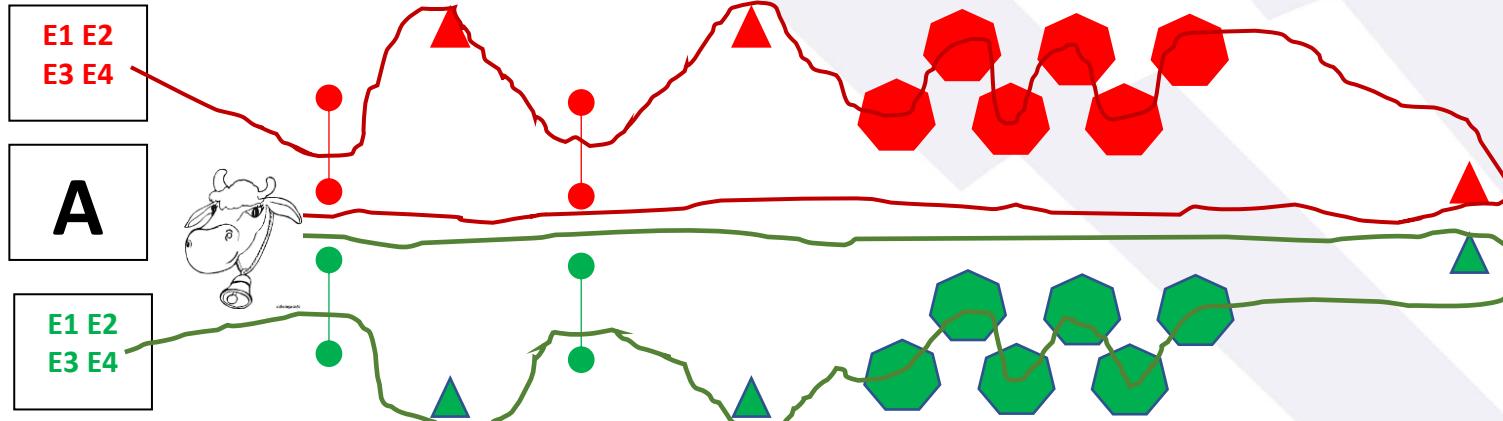
2. Les questions

3. 9 cerceaux

4. 3 personnes pour animer (2 arbitres qui posent les questions + 1 encadrant qui contrôle la pose des plots dans les cerceaux)

LES JEUX : LA CLOCHE

Chaque équipe se trouve derrière une ligne de part et d'autre des cartes en se positionnant comme suit :



Plot de pénalité dont il faut faire le tour en cas de mauvaise réponse au tour précédent.

Les 2 équipes se disputent des parties gagnantes comme suit pendant 20 min maximum

1. Chaque équipe répond à la même série de questions posées par un accompagnant à un seul équipier à la fois :
 1. Les questions sont posées à **E1** et **E1** par **A** au niveau du plot de départ ;
 2. Le reste de l'équipe se trouve dans leur camp ;
 3. E1 revient dans son camp avec la question et se concerte avec son équipe pour trouver la réponse ;
 4. Lorsqu'ils sont d'accord pour la réponse E2 part dans le parcours.
2. La 1ère équipe à la cloche la fait sonner :
 - Le 1^{er} joueur à la cloche donne la réponse de son équipe à **A** sans que l'autre équipe ne l'entende ;
 - Si la réponse est juste l'équipe gagne 1 point ;
 - Si la réponse est fausse l'autre équipe peut donner sa réponse ;
 - Si la réponse est juste l'équipe marque 1 point ;
 - Si la réponse est fausse personne ne marque de point ;
 - REMARQUE : si la réponse d'une ou des deux est fausse au tour suivant il faut aller faire le tour du plot de pénalité.
3. L'équipe doit marquer le plus de points possibles en 20 min.

LA CLOCHE : remarques importantes



1. Le jeu :

- La 1^{ère} haie ils doivent passer en-dessous ;
- La 2^{ème} haie ils doivent passer au-dessus ;
- Bien faire attention à celui qui sonne la cloche en 1^{er} ;
- Bien faire attention à ce que la 1^{ère} équipe qui réponde le fasse discrètement ;
- Bien expliquer le plot de pénalité à l'équipe ou aux 2 équipes qui ont mal répondues.

2. Les questions :

- 40 questions assez courtes.

LA CLOCHE : matériel

1. 7 plots de 2 couleurs différentes

- 4 pour les camps des équipes
- 3 pour le parcours

2. 1 cône pour la pénalité

3. 4 haies positionnables en hauteur

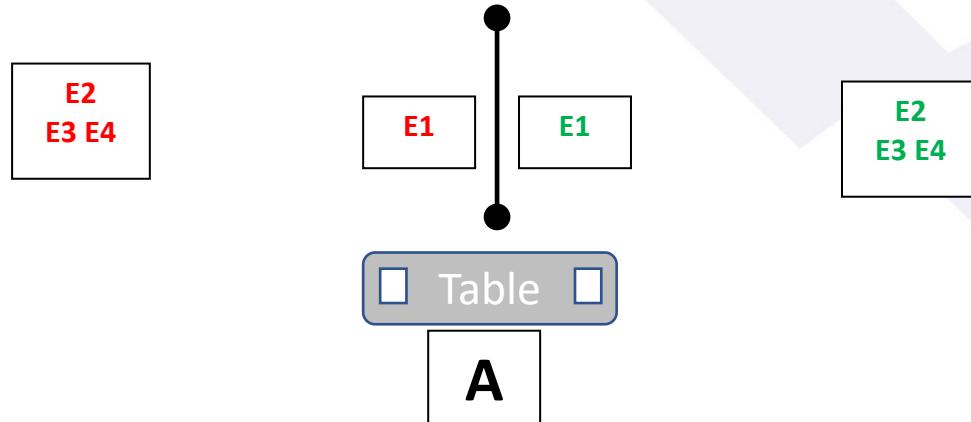
4. Les questions

5. 1 cloche savoyarde

6. 2 personnes pour animer

LES JEUX : LE MIME

Chaque équipe se trouve derrière une ligne de part et d'autre des cartes en se positionnant comme suit :



Les 2 équipes se disputent des parties gagnantes comme suit pendant 20 min maximum

1. Chaque équipe répond à la même série de gestuelles données par un accompagnant à un seul équipier à la fois :
 1. Les gestuelles sont données (primaire et secondaire) à **E1** et **E1** par **A** au niveau du plot de départ ;
 2. Le reste de l'équipe se trouve dans leur camp ;
 3. E1 lit la gestuelle à faire et va se positionner devant le « Panneau interview » pour faire la gestuelle à son équipe ;
 4. Le reste de l'équipe se concerte et lorsqu'ils sont d'accord pour la réponse E2 part à la table écrire la réponse ;
 5. REMARQUE : à chaque gestuelle il y a rotation des équipiers :
 1. 1^{er} tour : E1 fait la gestuelle ; E2-E3-E4 se concertent ; E2 vient écrire ;
 2. 2^{ème} tour : E2 fait la gestuelle ; E3-E4-E1 se concertent ; E3 vient écrire ;
 3. Et ainsi de suite pendant 20 min.
2. **L'équipe marque 1 point si la gestuelle primaire et la gestuelle secondaire sont justes.**
3. Attendre que la gestuelle soit notée pour donner la suivante à l'équipe.
4. **L'équipe doit marquer le plus de points en 20 min.**

LE MIME : remarques importantes



1. Les situations :

- 30 situations.

LE MIME : matériel

1. 4 plots de 2 couleurs différentes

- 4 pour les camps des équipes

2. 1 panneau d'interview pour séparer les 2 équipes

3. 1 table

4. 1 personne pour animer

Besoins matériel général et humains



- 1. Terrain**
- 2. 40 chasubles (ou brassards ou...) de 8 couleurs différentes (5 de chaque couleur)**
- 3. Feuille de route des équipes avec :**
 - Rotation des jeux à effectuer
 - Feuille de score à remplir au fur et à mesure des jeux
- 4. Matériel commun aux épreuves :**
 - 1 mégaphone ou 1 sono + micro pour annoncer les rotations
 - 1 corne
 - 1 chronomètre
 - 1 ou 2 décamètres pour installer les jeux
- 5. 4 Aires de jeux**
- 6. 1 maître du temps**
- 7. 2 personnes au moins connaissant parfaitement les règles des différents jeux.**

