



La Charte du Jeu

**Edictée par
l'International Rugby Board**

Edition 2006

Sommaire

Introduction	2
Les Principes du Rugby	4
Les Principes des Règles du Jeu	8
Conclusion	10

Introduction

Le Rugby, qui était à l'origine un simple passe-temps, est devenu un sport de premier plan avec des structures administratives et des stratégies complexes. Les matches de Rugby se disputent aujourd'hui dans le monde entier et certains dans des stades gigantesques. Comme toute activité qui attire et suscite l'intérêt et l'enthousiasme de tous, le Rugby offre de multiples caractéristiques et facettes.

En plus des pratiquants et des supporters dont jouit ce sport, le Rugby véhicule des valeurs telles que courage, loyauté, esprit sportif, discipline et travail d'équipe. Cette Charte présente une liste de critères à partir desquels il est possible de juger et apprécier la manière de jouer et les comportements sportifs. Le but de cette Charte est de garantir que le Rugby conserve ses caractéristiques uniques sur et hors du terrain.

La Charte couvre les principes de base du Rugby dans leur rapport avec la pratique et l'entraînement ainsi que l'élaboration et l'application des Règles du Jeu. Cette Charte, qui est un complément important des Règles du Jeu, a pour ambition de définir les critères pour tous ceux qui sont impliqués dans le Rugby, à tous les niveaux.

COURAGE

CONTINUITÉ

CONTROLE

COLLECTIF

POSSESSION

Les Principes du Rugby

Conduite

La légende de William Webb Ellis, qui passe pour avoir été le premier à ramasser le ballon et à courir en le portant, a survécu aux innombrables théories révisionnistes avancées depuis cette journée de 1823 à l'Ecole de la ville anglaise de Rugby. D'une certaine manière, il est assez logique que ce sport trouve ses origines dans un acte de défi courageux.

Il est difficile pour un simple observateur de comprendre les principes et fondamentaux de ce sport qui semble comporter nombre de contradictions. Il est par exemple parfaitement acceptable d'exercer une pression physique extrême sur un adversaire dans le but d'obtenir le gain du ballon mais cette dimension physique doit se faire sans intention de blesser l'adversaire.

Cette contradiction implique des limites que ne doivent pas franchir les joueurs et que doivent faire respecter les arbitres dans ce sport dont le code de conduite repose sur cette capacité à distinguer ces deux paramètres avec un contrôle de soi et une discipline individuels et collectifs.

Esprit

Une grande partie de l'attrait du Rugby réside dans le fait qu'il se joue à la fois à la lettre et selon l'esprit des Règles du Jeu. La responsabilité dans ce domaine ne dépend pas d'une seule personne mais incombe aux entraîneurs, capitaines, joueurs et arbitres.



LOYAUTE

PARTICIPATION

MONDE

PLAISIR

C'est au sens de la discipline, du contrôle de soi et du respect mutuel que l'esprit du Rugby doit sa popularité et ce sont ces qualités, dans le contexte d'un sport aussi physique que le Rugby, qui forgent l'esprit de camaraderie et le sens du fair-play dont dépendent tant le succès actuel et la survie de notre sport.

Ce sont peut-être là des traditions et des vertus désuètes mais elles ont résisté au passage du temps et sont encore aujourd'hui à tous les niveaux aussi importantes pour le futur du Rugby qu'elles l'ont été au cours de sa longue et remarquable histoire. Les principes du Rugby sont les fondamentaux sur lesquels se base ce sport et qui permettent aux participants d'identifier immédiatement les caractéristiques de ce jeu et ce qui en fait un sport unique.

Le But du Jeu

Le but du Jeu est que deux équipes - de quinze, dix ou sept joueurs chacune - jouant loyalement dans le respect des Règles du Jeu et de l'esprit sportif marquent le plus de points possible, en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

Le Rugby est pratiqué dans le monde entier par des hommes et des femmes, des garçons et des filles. Plus de trois millions de personnes, de 6 à 60 ans, jouent régulièrement au Rugby.

La gamme variée d'exigences techniques et physiques qu'exige ce sport offre à tout un chacun, quelle que soit sa taille ou son aptitude, la possibilité de jouer à tous les niveaux.

Conquête et Continuité

La lutte pour la possession du ballon est l'une des caractéristiques fondamentales du Rugby. Il y a différentes formes de lutte pour le ballon au cours d'un match :

- Lors de contacts
- Dans le Jeu courant
- Lorsque le jeu reprend avec des mêlées ordonnées, alignements et lors des coups d'envoi et de renvoi.

Il y a un équilibre dans ces cas de lutte pour la possession du ballon qui récompense la supériorité technique démontrée lors de l'action précédente. Par exemple, une équipe qui a été forcée de botter en touche parce qu'elle n'a pas eu les qualités techniques suffisantes pour conserver le ballon ne bénéficiera pas du lancer en touche. De même, une équipe qui effectue une passe en avant ou un en-avant n'introduira pas le ballon lors de la mêlée ordonnée qui s'ensuit. L'équipe qui introduit ou lance le ballon doit toujours bénéficier d'un certain avantage même si, encore une fois, il est important que ces phases de jeu donnent lieu à une lutte équitable.



PLAISIR

ATTAQUE

HABILETE

COURAGE

Le but de l'équipe en possession du ballon est la continuité c'est-à-dire priver les adversaires du ballon et avancer avec le ballon et marquer des points en utilisant ses capacités techniques. Si une équipe n'est pas en mesure de réaliser cet objectif, soit à cause de ses carences soit du fait de la qualité de la défense des adversaires, elle rendra la possession du ballon à l'équipe adverse. Lutte pour la possession et continuité, profits et pertes.

Alors qu'une équipe tente de conserver le ballon – continuité – l'équipe adverse s'efforce de lutter pour le récupérer – gain du ballon. C'est cette lutte qui donne lieu à l'équilibre essentiel entre la continuité du jeu et la continuité de la possession. Cet équilibre entre la lutte et la continuité s'applique aux phases statiques et au Jeu courant.

Les Principes des Règles du Jeu

Les fondamentaux des Règles du Jeu sont les suivants :

Le Rugby est un sport pour tous

Les Règles du Jeu permettent aux joueurs de toute taille, tout gabarit, toute aptitude technique, quel que soit son sexe ou son âge, de jouer selon leur niveau dans un environnement contrôlé, compétitif et agréable. Il incombe à toutes les personnes qui jouent au Rugby de bien connaître et comprendre les Règles du Jeu.

Préserver l'identité du Rugby

Les Règles du Jeu garantissent la préservation des caractéristiques uniques du Rugby que sont les mêlées, alignements, mauls, rucks, coups d'envoi et de renvoi. Les autres éléments fondamentaux liés à la lutte et à la continuité sont l'obligation de passer le ballon en arrière et le plaquage offensif.

Plaisir et Divertissement

Les Règles du Jeu fournissent un cadre qui fait que le Rugby est un sport agréable à pratiquer et à regarder. Si, certaines fois, ces objectifs semblent être incompatibles, le fait de permettre aux joueurs de pleinement s'exprimer grâce à leurs techniques renforce ces notions de plaisir et de spectacle ou divertissement. C'est dans le but de parvenir à ce juste équilibre que les Règles du Jeu sont constamment révisées.

REGLES DU JEU

EQUILIBRE

FAIR-PLAY

DISCIPLINE

RESPECT

Application des Règles du Jeu

Les joueurs ont l'obligation primordiale de respecter les Règles du Jeu et de respecter les principes de fair-play.

Les Règles du Jeu doivent être appliquées de telle sorte que le jeu puisse se dérouler conformément aux Principes du Rugby. L'arbitre et ses juges de touche peuvent réaliser cet objectif en faisant preuve d'équité, de cohérence, de sagesse et, au plus haut niveau, d'autorité. En revanche, il est de la responsabilité des entraîneurs, capitaines et joueurs de respecter l'autorité des officiels de match.

Conclusion

Le Rugby est un sport apprécié des hommes et des femmes, des garçons et des filles. Ce sport forme le caractère et favorise le travail d'équipe, l'entente, la solidarité et le respect envers les autres athlètes. Ses fondamentaux sont, et ont toujours été, le plaisir de participer, le courage et les techniques que ce sport exige, l'amour pour un sport collectif qui offre tant de plaisir dans la vie de toutes les personnes liées par le Rugby ainsi que les amitiés éternelles qui se créent entre les personnes qui partagent leur passion pour ce sport.

C'est non pas en dépit mais à cause de l'intensité physique et des caractéristiques athlétiques du Rugby qu'existe ce noble sens de l'amitié avant et après les matches. La tradition qui fait que depuis toujours les joueurs des deux équipes aiment se retrouver ensemble en dehors du terrain reste au cœur même du Rugby.

Le Rugby est pleinement entré dans l'ère du professionnalisme mais il a conservé l'esprit et les traditions d'un sport de loisir. A une époque où un grand nombre de vertus sportives traditionnelles sont en train de se perdre ou sont menacées, le Rugby peut être fier de sa capacité de conserver les notions de sportivité, d'éthique et de fair-play. Cette Charte a pour but d'aider à renforcer ces valeurs primordiales.



Les Règles du Jeu

**Edictées par
l'International Rugby Board**

Edition 2006

TABLE DES MATIERES	Page
AVANT-PROPOS	iv
DEFINITIONS	viii
AVANT LE MATCH	1
Règle 1 Le Terrain	3
Règle 2 Le Ballon	7
Règle 3 Nombre de joueurs par équipe	9
Règle 4 Equipement des joueurs	14
Règle 5 Durée de la partie	17
Règle 6 Officiels de match	20
PENDANT LE MATCH	
Dérroulement de la partie	29
Règle 7 Manière de jouer	30
Règle 8 Advantage	31
Règle 9 Etablissement du score	33
Règle 10 Jeu déloyal	36
Règle 11 Hors-jeu et En-jeu dans le Jeu courant	44
Règle 12 En-avant ou passe en avant	50
Sur le champ de jeu	53
Règle 13 Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi	54
Règle 14 Ballon au sol : pas de plaquage	60
Règle 15 Plaquage : Porteur du ballon mis au sol	62
Règle 16 Mêlée spontanée	70
Règle 17 Maul	75
Règle 18 Marque	80



TABLE DES MATIERES

Page

	Reprise du jeu	83
Règle 19	Touche et alignement	84
Règle 20	Mêlée ordonnée	101
Règle 21	Coup de pied de pénalité et coup de pied franc	112
	En-but	119
Règle 22	En-but	120
VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS		129
VARIANTES POUR LE RUGBY A VII		133
LA SIGNALÉTIQUE DE L'ARBITRE		141
EXTRAITS DU REGLEMENT 12		154

AVANT-PROPOS

Le but du Jeu est que deux équipes - de quinze, dix ou sept joueurs chacune - jouant loyalement dans le respect des Règles du Jeu et de l'esprit sportif marquent le plus de points possible, en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

Les Règles du Jeu, y compris les Variantes pour les Moins de 19 Ans, sont complètes et comprennent toutes les informations nécessaires pour permettre un jeu loyal et équitable.

Le rugby est un sport qui implique un contact physique. Tout sport impliquant un contact physique comporte des dangers inhérents. Il est très important que les joueurs respectent les Règles du Jeu et veillent à leur sécurité et à celle des autres. Les personnes qui assurent l'entraînement ou la formation des joueurs ont pour responsabilité de veiller à ce que les joueurs soient préparés selon une méthode garantissant le respect des Règles du Jeu et des pratiques de sécurité.

L'arbitre a le devoir d'appliquer équitablement toutes les Règles du Jeu dans tous les matches, sauf si une Règle expérimentale a été autorisée par le Conseil de l'IRB.

Les Fédérations ont le devoir de veiller à ce que le Jeu se déroule à tous les niveaux dans le respect d'un comportement sportif et discipliné. Ce principe ne peut pas être respecté uniquement par l'arbitre ; il doit également l'être par les Fédérations, organismes et clubs affiliés.

ADMINISTRATION

1 Propositions de modification des Règles du Jeu

Les propositions, ainsi que tout amendement, seront transmises aux Fédérations et traitées comme le prévoit l'article 9.10 des Statuts de l'IRB.

2 Soumission de propositions

Pour chaque proposition, les Fédérations devront indiquer:

- (a) la formulation exacte de la modification proposée;
- (b) l'objet de la proposition; et
- (c) la raison d'être de cette proposition.

3 La Commission Rugby

Conformément à l'article 9.13 des Statuts de l'IRB, le Conseil constituera une Commission chargée des Règles du Jeu.

4 Les Fonctions de la Commission chargée des Règles du Jeu

- (a) étudier toutes les propositions de modification des Règles du Jeu soumises au Conseil par les Fédérations et donner son avis;
- (b) recommander des modifications de formulation des propositions et les modifications en découlant, pour appliquer ses recommandations;
- (c) la Commission n'est pas autorisée à faire des recommandations qui s'écartent, dans leur principe et non dans le détail, des propositions spécifiques soumises par les Fédérations; et
- (d) étudier les points que le Conseil pourra ponctuellement lui soumettre et donner son avis sous forme de rapport. Le cas échéant, les rapports pourront comprendre des recommandations de modification des Règles du Jeu qui devront alors être considérées par les Fédérations.

5 Les Membres Désignés

La Commission chargée des Règles du Jeu devrait désigner chaque année trois membres qui seront les Membres Désignés et qui prendront des Décisions intérimaires que devra confirmer le Conseil.

6 Les Décisions des Membres Désignés

(a) Il ne sera fait appel à la Décision des trois Membres Désignés que si une Fédération concernée est dans l'incapacité de déterminer sa propre décision après étude complète du sujet par sa Commission appropriée. Ne devront être soumis au Conseil que les cas impliquant un doute réel ou une difficulté réelle ayant trait aux incidents de jeu et non les cas hypothétiques. Dans toutes ces saisines devant aboutir à une Décision, les Fédérations devront donner leur avis sur ce qu'elles estiment être une décision correcte, dans le but de faciliter la tâche des trois Membres Désignés.

(b) Toutes les décisions des trois Membres Désignés dans le cadre des demandes de Décision devront être soumises à la considération du Conseil au titre de modification des Règles du Jeu. Le Président de la Commission Rugby indiquera les Décisions qui devront être soumises à la considération du Conseil au titre de modification des Règles du Jeu.

7 Processus d'amendement des Règles du Jeu

Le présent paragraphe indique le calendrier, d'avril 2004 à la Coupe du monde de rugby 2007, qui prend en compte le processus bisannuel précédent et le nouveau cycle sur quatre ans adopté par le Conseil en avril 2004. Dans les futurs cycles, les Variantes expérimentales seront mises en vigueur une année avant dans le processus.

Avril 2004

1. Les modifications des Règles du Jeu proposées par les Fédérations sont traitées dans le cadre de la Réunion annuelle du Conseil par la Commission Rugby.
2. La Commission Rugby étudie le rapport de la Conférence sur la pratique du jeu et émet ses recommandations pour les modifications des Règles du Jeu.

15 Juin 2004

1. Les modifications des Règles du Jeu de la réunion du Conseil d'avril sont transmises aux Fédérations.



2. Les modifications proposées provenant de la Conférence sur la pratique du jeu et tout changement suggéré par le Conseil par le biais de la Commission Rugby lors de la réunion d'avril sont transmises aux Fédérations pour qu'elles fassent part de leurs commentaires finaux.

1er septembre 2004

1. Les Fédérations répondent aux propositions de modifications des Règles du Jeu communiquées par l'IRB le 15 juin.

Novembre 2004

1. Les modifications des Règles du Jeu sont acceptées par le Conseil.

1er janvier 2005

1. Mise en vigueur de la Règle du Jeu modifiée.
2. Certaines propositions de modifications des Règles du Jeu sont expérimentées dans le cadre de compétitions désignées dans des Fédérations spécifiques.

Septembre 2005

1. Le rapport sur les Variantes expérimentales établi par les Fédérations concernées, notamment sur leurs effets sur la Charte du Jeu et les Principes de Jeu est étudié par la Commission Rugby et soumis au Conseil.

Novembre 2005

1. Rapport des Fédérations (exceptions spécifiques) sur les Règles du Jeu amendées qui ont été mises en vigueur à compter du 1er janvier 2005.
2. Le Conseil pourra ratifier ou non les Règles du Jeu amendées.

1er janvier 2006

1. Mise en vigueur des Règles du Jeu ratifiées à titre de Règles du Jeu.
2. Mise en vigueur des changements des Règles du Jeu émanant des Variantes expérimentales qui ont été confirmés par le Conseil et deviennent des Variantes expérimentales dans toutes les Fédérations.

Novembre 2006

1. Rapport des Fédérations (exceptions spécifiques) sur les Variantes expérimentales qui ont été mises en vigueur à compter du 1er janvier 2006.

1er janvier 2007

1. Mise en vigueur de la Variante expérimentale au titre de Règle du Jeu.

DEFINITIONS

A

Aire de jeu - Règle 1 : Le Terrain.

Alignement - Règle 19 : Touche et alignement.

Arbitre - Règle 6 : Officiels de match.

Au-delà ou derrière ou devant une position - signifie avec les deux pieds, sauf si le contexte ne permet pas cette interprétation.

Avantage - Règle 8 : Avantage.

B

Blessure ouverte ou qui saigne - Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe.

But - un joueur marque un but en bottant le ballon, sur coup de pied placé ou tombé, au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but de l'équipe adverse à partir du champ de jeu. Un but ne peut être marqué sur un coup d'envoi, un coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou un coup de pied franc.

But sur coup de pied tombé - Règle 9 : Etablissement du score.

But sur pénalité - Règle 9 : Etablissement du score.

C

Capitaine - le capitaine est un joueur désigné par l'équipe. Seul le capitaine a le droit de consulter l'arbitre au cours du match et il est le seul joueur de son équipe ayant la responsabilité de choisir les options relatives aux décisions de l'arbitre.

Carton jaune - un carton, de couleur jaune, donné à un joueur qui a été averti et temporairement exclu pendant 10 minutes de temps de jeu.

Carton rouge - un carton, de couleur rouge, donné à un joueur qui a été définitivement exclu pour avoir enfreint la Règle 10 : Jeu déloyal.

Champ de jeu - Règle 1 : Le Terrain.

Charge de cavalerie - Règle 10 : Jeu déloyal.

Coéquipier (ou Partenaire) - autre joueur de la même équipe.

Coin volant - Règle 10 : Jeu déloyal.

Coup d'envoi - Règle 13 : Coup d'envoi et coups de pied de renvoi.

Coup de pied - un joueur donne un coup de pied lorsqu'il propulse le ballon avec une partie de sa jambe ou de son pied, talon exclu, des orteils au genou, mais ce dernier exclu ; un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible par rapport à la main (hors de la main) ou le long du sol.

Coup de pied de pénalité - Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc. Un coup de pied accordé à l'équipe non fautive pour une faute adverse. Sauf si une Règle prévoit des dispositions contraires, un coup de pied de pénalité est accordé à l'endroit de la faute.

Coup de pied de renvoi aux 22 mètres - Règle 13 : Coup d'envoi et coups de pied de renvoi.

Coup de pied de transformation - Règle 9 : Etablissement du score.

Coup de pied de volée - coup de pied donné lorsque le ballon est lâché par le joueur qui l'a en main et botté avant de toucher le sol.

Coup de pied franc - Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc. Un coup de pied accordé à l'équipe non fautive pour une faute adverse. Sauf si une Règle prévoit des dispositions contraires, un coup de pied franc accordé à la suite d'une faute est accordé à l'endroit de la faute.

Coup de pied placé - coup de pied donné lorsque le ballon est botté après avoir été placé au sol pour cela.

Coup de pied tombé (drop) - le ballon a été lâché de la ou des mains, a touché le sol et a été botté lors du premier rebond.

D

Demi de mêlée - joueur désigné pour introduire le ballon en mêlée ordonnée.

Dépasser - un joueur dépasse une ligne d'un ou des deux pieds ; cette ligne peut être réelle (comme la ligne de but) ou imaginaire (comme la ligne de hors-jeu).

Dernier pied - le pied du dernier joueur participant à une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée ou un maul, qui est le plus près de la ligne de but de ce joueur.

E

En-avant - Règle 12 : En-avant ou passe en avant.

En-but - Règle 22 : En-but.

Enceinte de jeu - Règle 1 : Le Terrain.

En-jeu - Règle 11 : Hors-jeu et en-jeu dans le Jeu courant.

Equipe attaquante - les adversaires de l'équipe défendante dans la moitié du terrain de laquelle se joue la partie.

Equipe défendante - l'équipe dans la moitié du terrain de laquelle se joue la partie. Les adversaires sont l'Equipe attaquante.

Essai - Règle 9 : Etablissement du score.

Essai en force - Règle 22 : En-but.

Essai de pénalité - Règle 10 : Jeu déloyal.

Exclusion temporaire ou Temporairement Exclu - Règle 10 : Jeu déloyal.

F

Fautes répétées - Règle 10 : Jeu déloyal.

Fédération - organisme gouvernant sous la juridiction duquel se joue le match ; dans le cas d'un match international, la Fédération est l'International Rugby Board ou une Commission de l'IRB.

H

Hors du jeu - lorsque le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche ou en touche de but ou a touché ou traversé la ligne de ballon mort.

Hors-jeu dans le jeu courant - Règle 11 : Hors-jeu et en-jeu dans le Jeu courant.

I

Introduction / remise en jeu - action effectuée par le joueur qui introduit le ballon dans la mêlée ordonnée ou le lance dans l'alignement.

J

Jeu dangereux - Règle 10 : Jeu déloyal.

Jeu déloyal - Règle 10 : Jeu déloyal.

Joué - le ballon est joué quand il est touché par un joueur.

Joueurs de première ligne - Règle 20 : Mêlée ordonnée. Les avants qui sont le pilier tête libre, le talonneur et le pilier tête prise.

Juge de touche - Règle 6 : Officiels de match.

L

Les 22 (mètres) - Règle 1 : Le Terrain.

Liaison ou Se lier - saisir fermement le corps d'un autre joueur des épaules aux hanches avec la totalité du bras en contact, de la main à l'épaule.

Ligne de ballon mort - Règle 1 : Le Terrain.

Ligne de but - Règle 1 : Le Terrain.

Ligne de hors-jeu - ligne imaginaire au sol, qui relie une ligne de touche à l'autre et est parallèle aux lignes de but ; la position de cette ligne change selon la Règle.

Ligne de remise en jeu - Règle 19 : Touche et alignement. Ligne imaginaire du champ de jeu qui forme un angle droit avec la ligne de touche et passe par le point où le ballon est lancé.

Ligne de touche - Règle 1 : Le Terrain.

Ligne de touche de but - Règle 1 : Le Terrain.

Ligne passant par la Marque - sauf indication contraire, ligne parallèle à la ligne de touche.

Lancer long - Règle 19 : Touche et alignement.

M

Ligne de touche de but - Règle 1 : Le Terrain.

Ligne passant par la Marque - sauf indication contraire, ligne parallèle à la ligne de touche.

Lancer long - Règle 19 : Touche et alignement.

O

Obstruction - Règle 10 : Jeu déloyal.

Organisateur du match - organisation responsable du match qui peut être une fédération, un groupe de fédérations ou un organisme affilié à l'International Rugby Board.

P

Passe - un joueur lance le ballon à un autre joueur ; ce terme s'applique également lorsqu'un joueur donne le ballon à un autre joueur, sans le lancer c'est-à-dire de la main à la main.

Passe en avant - Règle 12 : En-avant ou Passe en avant.

Peel-off - Règle 19 : Touche et alignement.

Pilier - Règle 20 : Mêlée ordonnée. Un joueur de première ligne situé à gauche ou à droite du talonneur dans une mêlée ordonnée.

Pilier tête libre - Règle 20 : Mêlée ordonnée. Le joueur de première ligne à gauche du talonneur dans une mêlée ordonnée.

Pilier tête prise - Règle 20 : Mêlée ordonnée. Le joueur de première ligne à droite du talonneur dans une mêlée ordonnée.

Placeur - joueur qui tient le ballon au sol pour qu'un coéquipier le botte.

Plan - Règle 1 : Le Terrain.

Plaquage - Règle 15 : Plaquage : Porteur du ballon mis au sol.

Porteur du ballon - un joueur portant le ballon.

Possession - terme utilisé lorsqu'un joueur porte le ballon ou qu'une équipe contrôle le ballon ; par exemple, lorsque le ballon est dans une moitié de mêlée ordonnée ou spontanée, l'équipe en a la possession.

Pré-gripping - Règle 19 : Touche et Alignement. Faire une action de gripping (soutien) sur un partenaire de l'alignement avant que le ballon ne soit lancé.

Près - A moins d'un mètre.

R

Réceptionnaire - Règle 19 : Touche et alignement.

Règle des 10 mètres - Règle 11 : Hors-jeu et en-jeu dans le Jeu courant.

Remplaçants - Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe.

S

Soulever (Lifting) - Règle 19 : Touche et alignement.

Substituts - Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe.

Sur le terrain - éloigné de la touche et vers le milieu du terrain.

T

Talonneur - Règle 20 : Mêlée ordonnée. Le joueur situé au milieu de la première ligne d'une mêlée ordonnée.

Temps de jeu - le temps de jeu écoulé ne tenant pas compte du temps perdu défini à la Règle 5 : Durée de la partie.

Temps de jeu Réel - le temps écoulé comprenant les arrêts de jeu, pour tout motif

Touche - Règle 19 : Touche et alignement.

Touché à terre - Règle 22 : En-but.

Touché en but - Règle 22 : En-but.

Transformé - coup de pied de transformation qui a été réussi.

Troisième ligne aile (Flanker) - Joueur avant de la mêlée ordonnée qui porte habituellement le maillot numéro 6 ou 7.

Z

Zone d'exclusion temporaire (Sin Bin) - zone désignée dans laquelle doit rester pendant 10 minutes de temps de jeu un joueur qui a été temporairement exclu.

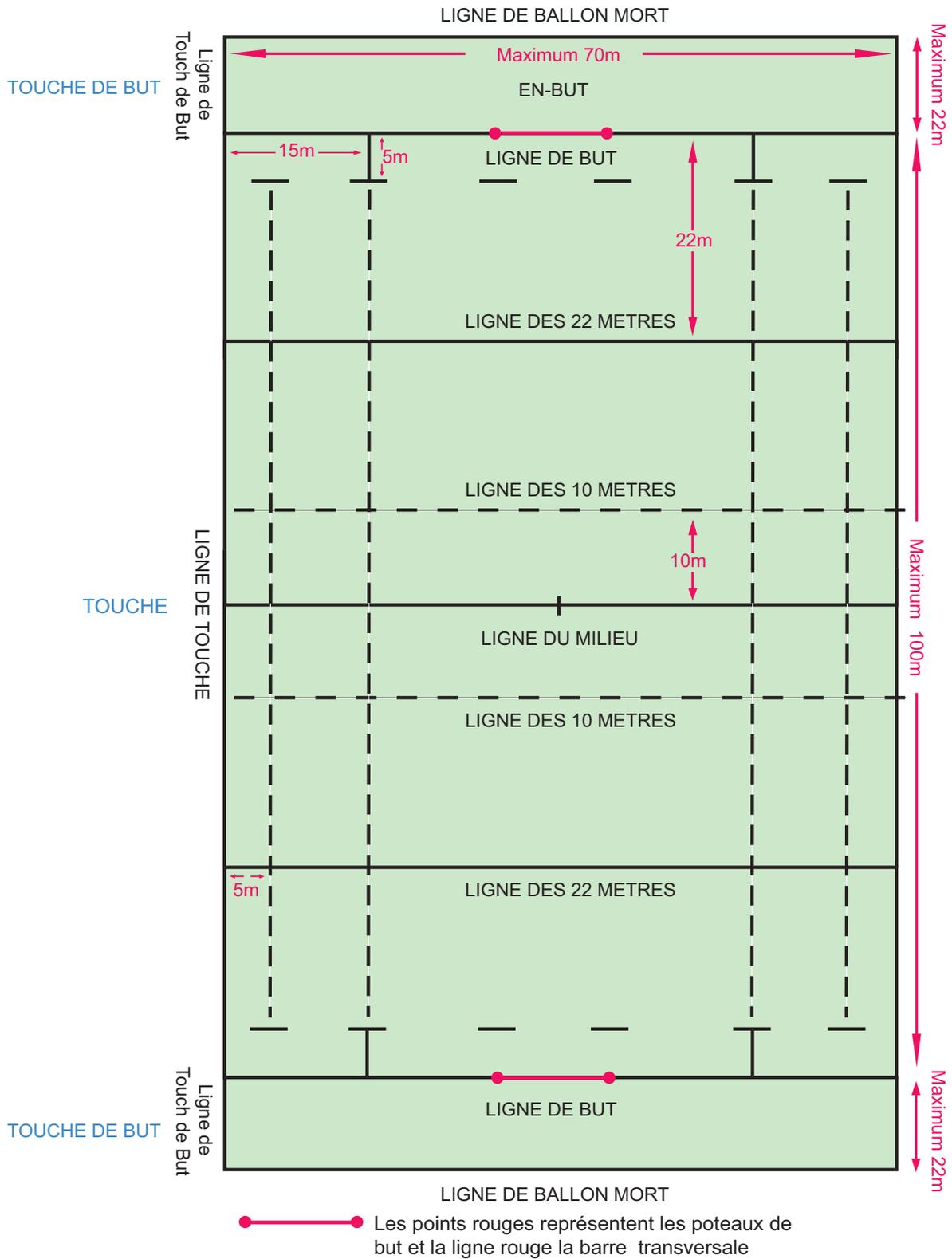
Les amendements aux Règles du Jeu se trouvent sur le site Internet de l'IRB :

www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Laws/laws

Avant le match

- Règle 1** Le Terrain
- Règle 2** Le Ballon
- Règle 3** Nombre de joueurs par équipe
- Règle 4** Equipements des joueurs
- Règle 5** Durée de la partie
- Règle 6** Officiels de match





Règle 1 : Le Terrain

DEFINITIONS

Le Terrain est la surface totale représentée sur le Plan. Il comprend :

Le Champ de jeu est la zone (représentée sur le Plan) située entre les lignes de but et de touche. Ces lignes ne font pas partie du Champ de jeu.

L'Aire de jeu est la partie du terrain composée du Champ de jeu et des en-buts (représentés sur le Plan). Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de l'Aire de jeu.

L'Enceinte de jeu est la partie de terrain composée de l'Aire de jeu et d'une surface autour qui ne doit pas, dans la mesure du possible, avoir moins de 5 mètres de largeur. Cette surface porte le nom de zone de périmètre.

L'En-but est la zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort et entre les lignes de touche de but. Il comprend la ligne de but, mais pas la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but.

« Les 22 » (ou 22 mètres) est la zone située entre la ligne de but et la ligne des 22 mètres, et entre les deux lignes de touche. Elle comprend la ligne des 22 mètres, mais pas la ligne de but.

Le Plan ainsi que toutes les mentions et chiffres qui y figurent font partie des Règles.

1.1 SOL DE L'ENCEINTE DE JEU

- (a) Obligation. La surface ne doit à aucun moment être dangereuse pour la pratique du rugby.
- (b) Type de Surface. Le sol doit être couvert d'herbe ou, en cas d'impossibilité, de sable, d'argile, de neige ou de gazon artificiel. Il est possible de jouer au rugby sur de la neige à condition que la neige et la surface sous la neige ne soient pas dangereuses. Les surfaces dures en permanence telles que l'asphalte ou le ciment sont interdites. Dans le cas de surfaces en gazon artificiel, la surface doit respecter le Règlement 22 de l'IRB.

1.2 DIMENSIONS OBLIGATOIRES DE L'ENCEINTE DE JEU

- (a) Dimensions. Le champ de jeu ne doit pas mesurer plus de 100 mètres de long et 70 mètres de large. Chaque en-but ne doit pas mesurer plus de 22 mètres de long et 70 mètres de large.
- (b) La longueur et la largeur de l'aire de jeu doivent être aussi proches que possible des dimensions indiquées. Toutes les zones sont rectangulaires.
- (c) La distance entre la ligne de but et la ligne de ballon mort ne doit pas être inférieure, dans la mesure du possible, à 10 mètres.

1.3 LIGNES TRACEES DANS L'ENCEINTE DE JEU

- (a) Lignes continues

Lignes de ballon mort et lignes de touche de but, toutes situées à l'extérieur de l'en-but ;

Lignes de but, situées à l'intérieur de l'en-but mais à l'extérieur du champ de jeu ;

Lignes des 22 mètres, parallèles aux lignes de but ;

Ligne médiane, parallèle aux lignes de but ; et

Lignes de touche, situées à l'extérieur du champ de jeu

- (b) Lignes discontinues

Lignes des 10 mètres qui relient les deux lignes de touche et sont tracées à 10 mètres de part et d'autre de la ligne médiane, parallèles à celle-ci ; et

Les lignes des 5 mètres qui relient les tirets des 5 mètres et sont tracées parallèlement aux lignes de touche.

Lignes des 15 mètres qui relient les tirets des 5 mètres et sont tracées parallèlement aux lignes de touche à 15 mètres de celles-ci.

(c)

Tirets

(i) Six tirets d'un mètre de long chacun, tracés à 5 mètres de chacune des lignes de but parallèlement à celles-ci dans le champ de jeu et positionnés à 5 mètres et à 15 mètres de chaque ligne de touche, et un devant chaque poteau de but.

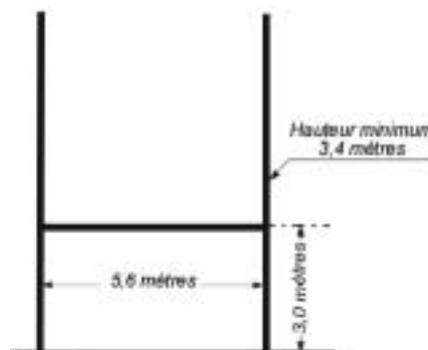
(ii) Deux tirets d'un mètre de long chacun, tracés à 15 mètres à l'intérieur de chacune des lignes de touche, qui commencent et se terminent à la ligne des 5 mètres en pointillés.

(iii) Un turet de 50 cm de long coupant perpendiculairement la ligne médiane en son centre.

Toutes les lignes et tirets doivent être correctement tracés, comme indiqué sur le Plan.

1.4 DIMENSIONS DES POTEAUX DE BUT ET DES BARRES TRANSVERSALES

- (a) La distance entre les deux poteaux de but est de 5,6 mètres.
- (b) La barre transversale se trouve entre les deux poteaux de but et est placée de telle sorte que sa partie supérieure se trouve à 3 mètres du sol.
- (c) La hauteur minimum des poteaux de but est de 3,4 mètres.
- (d) Quand une protection entoure les poteaux de but, la distance de la ligne de but au bord extérieur de la protection ne doit pas dépasser 300 mm.



POTEAUX DE BUT



1.5 POTEAUX PORTE-DRAPEAUX

- (a) Le terrain de jeu comporte 14 poteaux et leurs drapeaux, ayant chacun une hauteur minimum de 1,2 mètres au-dessus du sol.
- (b) Huit poteaux porte-drapeaux doivent être plantés à l'intersection des lignes de touche de but et des lignes de but et à l'intersection des lignes de touche de but et des lignes de ballon mort. Ces huit poteaux se trouvent à l'extérieur de la zone d'en-but et ne font pas partie de l'aire de jeu.
- (c) Les 6 autres poteaux porte-drapeaux doivent être parallèles aux lignes des 22 mètres et à la ligne médiane et être plantés à 2 mètres des lignes de touche, dans l'enceinte de jeu.

1.6 RECLAMATIONS RELATIVES AU TERRAIN

- (a) Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain ou la façon dont il est tracé doit être formulée à l'arbitre avant le début du match.
- (b) L'arbitre essaiera de trouver une solution à la situation mais ne doit en aucun cas faire débiter le match si une quelconque partie du terrain est estimée dangereuse.

Règle 2 : Le Ballon

2.1 FORME

Le ballon doit être ovale et composé de quatre panneaux.

2.2 DIMENSIONS

Longueur du grand axe	280 à 300 millimètres
Circonférence (d'une extrémité à l'autre)	740 à 770 millimètres
Petit périmètre	580 à 620 millimètres



2.3 MATERIAUX

Cuir ou matériaux synthétiques similaires. Le matériau peut être traité pour rendre le ballon résistant à l'eau et plus facile à tenir en main.

2.4 POIDS

410 à 460 grammes.

2.5 PRESSION DE L'AIR EN DEBUT DE PARTIE

De 65,71 à 68,75 kilos pascals, ou de 0,67 à 0,70 kilogrammes par centimètre carré.



2.6 BALLONS DE RECHANGE

Les ballons de rechange sont admis pendant un match, mais une équipe ne pourra pas obtenir ou tenter d'obtenir un avantage déloyal en les utilisant ou en les changeant.

2.7 PLUS PETITS BALLONS

Des ballons de dimensions réduites peuvent être utilisés pour des matches entre jeunes joueurs.

Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe

DEFINITIONS

Equipe. Une équipe se compose de 15 joueurs en début de partie, auxquels viennent s'ajouter les éventuels remplaçants et/ou substitués autorisés.

Remplaçant. Joueur qui prend la place d'un coéquipier blessé.

Substitut. Joueur qui remplace un coéquipier pour des raisons tactiques.

- 3.1 **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU**
Maximum. Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu.
- 3.2 **EQUIPE AYANT UN NOMBRE DE JOUEURS SUPERIEUR AU NOMBRE AUTORISE**
Réclamation : une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès de l'arbitre une réclamation sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que l'arbitre est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner au capitaine de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.
Sanction: coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu
- 3.3 **EQUIPE DE MOINS DE 15 JOUEURS**
Une Fédération peut autoriser des matches avec moins de quinze joueurs par équipe. Dans ce cas, toutes les Règles du Jeu sont applicables, mais chaque équipe doit avoir en permanence au moins cinq joueurs dans la mêlée ordonnée.
Exception : les matches de Rugby à VII, qui sont régis par des Règles adaptées pour la pratique du Rugby à VII.
- 3.4 **JOUEURS DESIGNES COMME SUBSTITUTS**
Pour les matches internationaux, une Fédération peut désigner jusqu'à sept remplaçants/substitués. Pour les autres matches, la Fédération ayant juridiction sur le match fixera le nombre de remplaçants ou de substitués qui peuvent être désignés.
Le nombre maximum de substitutions, pour une équipe, est de deux joueurs de première ligne et jusqu'à cinq autres joueurs couvrant les autres postes. Les substitutions ne peuvent avoir lieu que lorsque le ballon est mort et avec l'autorisation de l'arbitre.

3.5 JOUEURS DUMENT ENTRAINES ET EXPERIMENTES EN PREMIERE LIGNE

- (a) Le tableau ci-dessous indique le nombre requis de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés pour jouer en première ligne selon le nombre de joueurs désignés.

Nombre de joueurs	Nombre de joueurs dûment entraînés et expérimentés :
15 ou moins	3 joueurs aptes à jouer en première ligne
16, 17 ou 18	4 joueurs aptes à jouer en première ligne
19, 20, 21 ou 22	5 joueurs aptes à jouer en première ligne

- (b) Chaque joueur de première ligne et tout remplaçant éventuel doivent être dûment entraînés et expérimentés.
- (c) Lorsqu'une équipe désigne 19, 20, 21 ou 22 joueurs, elle doit avoir 5 joueurs aptes à jouer en première ligne de façon à ce que lors du premier remplacement du talonneur et lors du premier remplacement d'un pilier, le jeu puisse continuer, en toute sécurité, avec des mêlées contestées.
- (d) Le remplaçant d'un joueur de première ligne doit être l'un des joueurs dûment entraînés et expérimentés qui a commencé le match, ou un remplaçant désigné.

3.6 EXCLUSION DEFINITIVE POUR JEU DELOYAL

Un joueur exclu pour Jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni faire l'objet d'une substitution. Pour une exception à cette Règle, voir la Règle 3.14.

3.7 REMPLACEMENT DEFINITIF

Un joueur peut être remplacé s'il est blessé. S'il est remplacé définitivement, il ne doit pas reprendre place dans l'équipe pour participer à ce match. Le remplacement du joueur blessé doit avoir lieu lorsque le ballon est mort et avec l'autorisation de l'arbitre.



3.8 DECISION DE REMPLACEMENT DEFINITIF

- (a) Lors d'un match auquel participe une équipe nationale, un joueur ne peut être remplacé que si, de l'avis d'un médecin, sa blessure est telle qu'il ne serait pas raisonnable qu'il continue à participer à ce match.
- (b) Dans d'autres matches, si une Fédération a explicitement donné son accord, un joueur blessé peut être remplacé sur avis d'une personne ayant les compétences médicales nécessaires. En l'absence d'une telle personne, le joueur peut être remplacé avec l'accord de l'arbitre.

3.9 POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPECHER UN JOUEUR BLESSE DE CONTINUER A JOUER

Si l'arbitre décide – avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires – que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que ce joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.

3.10 REMPLACEMENT TEMPORAIRE

- (a) Tout joueur qui quitte le terrain pour faire arrêter une hémorragie et/ou panser une blessure ouverte peut être momentanément remplacé. Si ce joueur qui a été momentanément remplacé ne revient pas sur l'aire de jeu dans les 15 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif et le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.
- (b) Si le remplaçant temporaire est blessé, il peut également être remplacé.
- (c) Si le remplaçant temporaire est exclu définitivement pour Jeu déloyal, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.
- (d) Si un joueur remplaçant temporaire est averti et temporairement exclu, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu avant que la période d'exclusion temporaire ne soit purgée.



3.11 JOUEUR SOUHAITANT REJOINDRE LE MATCH

- (a) Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu et ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.
- (b) Un joueur qui quitte un match à la suite d'une blessure ou pour toute autre raison ne peut le rejoindre que si l'arbitre a donné son accord. L'arbitre ne peut permettre à un joueur de rejoindre un match que lorsque le ballon est mort.
- (c) Si le joueur rejoint le match sans l'autorisation de l'arbitre et si l'arbitre estime que, ce faisant, le joueur a aidé son équipe ou fait obstruction à l'équipe adverse, l'arbitre pénalisera le joueur pour incorrection.
Sanction : coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

3.12 JOUEURS SUBSTITUES REPRENANT LE MATCH

Si un joueur est substitué, il ne doit pas revenir en jeu, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception 1 : un joueur substitué peut remplacer un joueur ayant une blessure ouverte ou qui saigne.

Exception 2 : un joueur substitué peut remplacer un joueur de première ligne blessé, expulsé temporairement ou définitivement.

3.13 EXCLUSION DEFINITIVE OU TEMPORAIRE D'UN JOUEUR DE PREMIERE LIGNE

- (a) Si un joueur de première ligne a été définitivement exclu ou pendant qu'un joueur de première ligne purge sa période d'exclusion temporaire et qu'il n'y a pas d'autres joueurs de première ligne disponibles pour cette équipe, des mêlées simulées devront être ordonnées. La responsabilité de déterminer l'aptitude des joueurs de première ligne ou leur disponibilité n'incombe pas à l'arbitre mais à l'équipe.
- (b) Si un joueur de première ligne est définitivement exclu ou lorsqu'un joueur de première ligne purge sa période d'exclusion temporaire, l'arbitre, à la prochaine mêlée ordonnée qu'il accordera, demandera au capitaine du joueur concerné si un autre joueur de son équipe présent sur l'aire de jeu a suffisamment d'expérience et d'entraînement pour jouer en première ligne. Dans le cas contraire, le capitaine choisira tout autre joueur de l'équipe qui quittera l'aire de jeu et sera remplacé par un joueur ayant l'expérience et l'entraînement pour jouer en première ligne. Le capitaine pourra faire cela immédiatement avant la mêlée ordonnée en question ou après qu'un autre joueur a été essayé en première ligne.
- (c) Lorsque la durée de l'exclusion temporaire d'un joueur de première ligne prend fin, son remplaçant quittera l'aire de jeu. Le joueur de première ligne concerné par l'exclusion temporaire pourra alors rejoindre le match.
- (d) En outre si, suite à l'exclusion ou à la blessure d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs de première ligne dûment entraînés, le match se poursuivra avec des mêlées simulées (également appelées mêlées non disputées ou non contestées).
- (e) Une mêlée simulée est pratiquement identique à une mêlée normale sauf que les équipes ne se disputent pas la possession du ballon : l'équipe qui effectue l'introduction du ballon doit le gagner et aucune équipe n'a le droit de pousser.

Règle 4 : Equipements des joueurs

DEFINITIONS

Le terme Equipements des joueurs recouvre tout ce que portent les joueurs.

Un joueur porte un maillot, un short, des sous-vêtements, des chaussettes et des chaussures.

Les Spécifications de l'IRB contiennent les informations détaillées relatives aux spécifications autorisées pour les équipements et les crampons. (Règlement 12)

4.1 EQUIPEMENTS SUPPLEMENTAIRES

Un joueur peut également porter :

- (a) des supports en matériau élastique ou compressible, mais obligatoirement lavable ;
- (b) des protège-tibia conformes aux Spécifications de l'IRB (Règlement 12) ;
- (c) des protège-cheville portés sous les chaussettes, ne couvrant pas plus d'un tiers de la longueur du tibia et, s'ils sont rigides, en matériau non métallique ;
- (d) des mitaines (gants sans doigts) qui respectent les Spécifications de l'IRB (Règlement 12) ;
- (e) des épaulières qui portent le Label d'homologation de l'IRB (Règlement 12) ;
- (f) un protège-dents ou similaire ;
- (g) un casque qui porte le Label d'homologation de l'IRB (Règlement 12) ;
- (h) des bandages et/ou pansements pour couvrir ou protéger une blessure ; et
- (i) des pansements ou tout autre matériau similaire utilisé pour protéger et/ou empêcher une blessure.



4.2 EQUIPEMENT SPECIAL POUR JOUEUSES

Outre les équipements mentionnés ci-dessus, les joueuses peuvent porter des plastrons qui portent le Label d'homologation de l'IRB (Règlement 12).

4.3 CRAMPONS

- (a) Les crampons des chaussures des joueurs doivent être conformes aux Spécifications de l'IRB (Règlement 12).
- (b) Les semelles en caoutchouc à crampons moulés sont autorisées à condition qu'elles ne comportent pas de bords coupants ou d'arêtes aiguës.

4.4 EQUIPEMENTS INTERDITS

Un joueur ne doit pas porter :

- (a) d'équipement tâché de sang ;
- (b) d'équipement coupant ou abrasif ;
- (c) d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la présente Règle ;
- (d) de bijoux tels que bagues ou boucles d'oreille ;
- (e) de gants ;
- (f) de short comportant un rembourrage cousu à l'intérieur ;
- (g) l'un quelconque équipement qui ne soit pas conforme aux Spécifications de l'IRB relatives aux équipements (Règlement 12) ;
- (h) d'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs ;
- (i) de chaussure ayant un crampon isolé à son extrémité ; ni
- (j) de système de communication contenu dans l'équipement ou attaché à son corps.



- (k) Un joueur ne doit pas porter d'équipement supplémentaire qui ne respecte pas le Règlement 12 de l'IRB.

4.5 INSPECTION DES EQUIPEMENTS DES JOUEURS

- (a) L'arbitre ou les juges de touche désignés par l'organisateur du match ou sous son autorité doivent inspecter les vêtements et les crampons des joueurs pour vérifier leur conformité à la présente Règle.
- (b) L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite par les Règles. S'il décide qu'un équipement est dangereux ou contraire aux Règles, il ordonnera au joueur de le retirer. Le joueur ne pourra alors reprendre part au match qu'après s'être conformé à l'injonction qui lui aura été faite.
- (c) Si, lors d'une inspection d'avant match, l'arbitre ou un juge de touche signale à un joueur qu'il porte un équipement interdit par la présente Règle, et que ce joueur est ultérieurement pris à porter cet équipement sur l'aire de jeu, il l'exclura pour incorrection.
Sanction : coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

4.6 AUTRES EQUIPEMENTS

L'arbitre ne peut autoriser un joueur à quitter l'aire du jeu pour changer d'équipement que si ce dernier est tâché de sang.



Règle 5 : Durée de la partie

5.1 DUREE

Une partie dure au maximum quatre-vingts minutes plus le temps perdu, les prolongations et les conditions spéciales éventuelles. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de quarante minutes de temps de jeu chacune.

5.2 MI-TEMPS

A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de 10 minutes. La durée de l'interruption est fixée par l'organisateur du match, la Fédération ou l'entité reconnue comme ayant compétence sur le match. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

5.3 CHRONOMETRAGE

L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un ou aux deux juges de touche et/ou à l'officiel responsable du chronométrage : dans ce cas l'arbitre leur signalera tout arrêt de jeu ou temps perdu. Lorsqu'il n'y a pas d'officiel responsable du chronométrage et que l'arbitre a des doutes au sujet du temps de jeu, il consultera l'un ou les deux juges de touche ou pourra également consulter des tiers, mais uniquement si les juges de touche ne peuvent pas l'aider.

5.4 TEMPS PERDU

Le temps perdu peut avoir diverses causes :

- (a) Blessure. L'arbitre peut arrêter le jeu au maximum pendant une minute pour qu'un joueur blessé soit soigné, ou autoriser toute autre durée requise.

L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant qu'un joueur blessé est soigné par une personne médicalement compétente dans l'aire de jeu ou le joueur peut également se rendre sur la ligne de touche pour y être soigné.

Si un joueur est gravement blessé et nécessite d'être évacué de l'aire de jeu, l'arbitre peut décider du temps nécessaire pour l'évacuation de l'aire de jeu du joueur.



- (b) Changement d'équipements. Lorsque le ballon est mort, l'arbitre peut autoriser un joueur à remplacer ou à réparer un maillot, un short déchiré ou des chaussures très abîmés. L'arbitre accordera à tout joueur le temps de renouer un lacet de chaussure.
- (c) Remplacement et substitution de joueurs. L'arbitre accordera le temps nécessaire pour procéder au remplacement ou à la substitution d'un joueur.
- (d) Rapport de Jeu déloyal par un juge de touche. L'arbitre accordera le temps nécessaire pour qu'un juge de touche rapporte un cas de Jeu déloyal.

5.5 COMPENSATION DU TEMPS PERDU

Le temps perdu pour n'importe quel motif autorisé sera compensé dans la mi-temps au cours de laquelle il s'est produit.

5.6 PROLONGATIONS

Un match peut durer plus de quatre-vingts minutes si l'Organisateur du Match a autorisé les équipes à jouer les prolongations en cas de match nul dans une épreuve éliminatoire.

5.7 AUTRES DISPOSITIONS

- (a) Les matches internationaux durent toujours quatre-vingts minutes, plus le temps perdu.
- (b) Dans les matches non internationaux, une Fédération peut décider de la durée d'un match.
- (c) En l'absence de décision de la Fédération, les équipes se mettent d'accord sur la durée du match. Si elles ne parviennent pas à un accord, la décision est confiée à l'arbitre.
- (d) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment.
- (e) Si la durée fixée expire et si le ballon n'est pas mort ou si une mêlée ordonnée ou une touche a été accordée, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit à nouveau mort. Si la durée fixée expire et qu'un arrêt de volée, qu'un coup de pied franc ou qu'un coup de pied de pénalité est alors accordé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu.



Règle 5 Durée de la partie

- (f) Si la durée fixée expire après qu'un essai a été marqué, l'arbitre autorisera le temps nécessaire pour permettre à l'équipe de tenter un coup de pied de transformation.

- (g) En cas de conditions climatiques exceptionnellement chaudes et/ou humides, l'arbitre, à sa discrétion, aura le droit d'autoriser une pause dans chaque mi-temps pour se déshydrater. Cette pause ne devrait pas durer plus d'une minute. Le temps perdu devrait être compensé à la fin de chaque mi-temps. Cette pause devrait normalement être accordée après un score ou lorsque le ballon est sorti hors du jeu près de la ligne médiane.

Règle 6 : Officiels de match

DEFINITIONS

Chaque match est sous le contrôle des Officiels de match, c'est-à-dire d'un arbitre et de deux juges de touche. Les Personnes supplémentaires, autorisées par les organisateurs du match, peuvent comprendre l'arbitre et/ou le juge de touche de réserve, un officiel utilisant les systèmes technologiques pour aider les arbitres dans la prise de certaines décisions, le chronométreur, le médecin officiel du match, les médecins des équipes, les membres non joueurs des équipes et les ramasseurs de ballon.

6.A. ARBITRE

AVANT LE MATCH

6.A.1 DESIGNATION DE L'ARBITRE

L'arbitre est désigné par l'organisateur du match. Si aucun arbitre n'a été désigné, les deux équipes peuvent choisir un arbitre d'un commun accord. Si les équipes ne peuvent pas se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit désignera un arbitre.

6.A.2 REMPLACEMENT DE L'ARBITRE

Si l'arbitre ne peut pas terminer le match, son remplaçant est désigné selon les instructions de l'organisateur du match. Si l'organisateur du match n'a pas donné d'instruction, l'arbitre désignera le remplaçant. Si l'arbitre ne peut pas procéder à cette désignation, l'équipe qui reçoit désigne un remplaçant.

6.A.3 RESPONSABILITES DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

- (a) Tirage au sort (toss). L'arbitre organise le tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifiera le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa.



PENDANT LE MATCH

6.A.4 LES RESPONSABILITES DE L'ARBITRE PENDANT LE MATCH DANS L'ENCEINTE DE JEU

- (a) L'arbitre est le seul juge des faits et des Règles pendant un match. Il doit appliquer loyalement toutes les Règles du Jeu au cours de chaque match.
- (b) L'arbitre assure le chronométrage.
- (c) L'arbitre note le score.
- (d) L'arbitre autorise les joueurs à quitter l'aire de jeu.
- (e) L'arbitre autorise les remplaçants ou les substitués à pénétrer sur l'aire de jeu.
- (f) L'arbitre autorise les médecins des équipes ou les soigneurs ou leurs assistants à pénétrer sur l'aire de jeu dans les conditions prévues par la Règle.
- (g) L'arbitre autorise chacun des entraîneurs à pénétrer sur l'aire de jeu à la mi-temps pour conseiller leurs équipes.

6.A.5 CONTESTATION D'UNE DECISION D'ARBITRE PAR LES JOUEURS

Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne peuvent pas contester ses décisions. Ils doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors d'un coup d'envoi.
Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu



6.A.6 MODIFICATION D'UNE DECISION PAR L'ARBITRE

L'arbitre peut revenir sur une décision si un juge de touche a levé le drapeau pour indiquer une touche ou un acte de Jeu déloyal.

6.A.7 CONSULTATION DES AUTRES OFFICIELS PAR L'ARBITRE

- (a) L'arbitre peut consulter les juges de touche pour des questions liées à leurs devoirs, à la Règle relative au Jeu déloyal ou au chronométrage.
- (b) Un organisateur de match peut désigner un officiel utilisant des systèmes technologiques. Si l'arbitre n'est pas sûr d'une décision relative à l'en-but, dont le touché à terre ou le touché en but, cet officiel peut être consulté.
- (c) L'officiel peut être consulté si l'arbitre n'est pas sûr d'une prise de décision relative à l'en-but, si un essai a été marqué ou un touché à terre a été fait lorsqu'un acte de Jeu déloyal dans l'en-but a peut-être été commis.
- (d) L'officiel peut être consulté pour la réussite ou non des tentatives de but.
- (e) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou le juge de touche n'est pas sûr si un joueur était ou non en touche quand il a tenté de faire un touché à terre pour marquer un essai.
- (f) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou le juge de touche n'est pas sûr d'une prise de décision relative à une touche de but ou au ballon devenant mort si il y a une occasion de marquer.
- (g) Un organisateur de match peut désigner un chronométreur qui signalera la fin de chaque mi-temps.
- (h) L'arbitre ne doit consulter aucune autre personne.

6.A.8 SIFFLET DE L'ARBITRE

- (a) L'arbitre doit être porteur d'un sifflet et l'utiliser pour indiquer le début et la fin de chaque mi-temps.
- (b) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match à tout moment.
- (c) L'arbitre doit siffler pour indiquer un but ou un touché en but.



- (d) L'arbitre doit siffler pour arrêter le jeu à la suite d'une faute ou 'un acte de Jeu déloyal. Lorsque l'arbitre donne un avertissement au joueur fautif ou l'exclut, il sifflera une seconde fois quand il accorde l'essai de pénalité ou le coup de pied de pénalité.
- (e) L'arbitre doit siffler lorsque le ballon est sorti de l'aire de jeu ou est devenu injouable, ou lorsqu'une pénalité est accordée.
- (f) L'arbitre doit siffler si le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et qu'une équipe en tire avantage.
- (g) L'arbitre doit siffler lorsqu'il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre, notamment lors de l'effondrement d'une mêlée ordonnée ou si un joueur de première ligne est soulevé en l'air ou sorti d'une mêlée d'un mouvement ascendant, ou lorsqu'il est probable qu'un joueur a été gravement blessé.
- (h) L'arbitre peut siffler pour arrêter la partie ou pour toute autre raison prévue par les Règles.

6.A.9 L'ARBITRE ET LES BLESSURES

- (a) Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu comporte des risques, l'arbitre devra immédiatement siffler.
- (b) Si l'arbitre arrête la partie parce qu'un joueur a été blessé, qu'il n'y a pas eu d'infraction et que le ballon n'est pas devenu mort, il fera reprendre le jeu par une mêlée ordonnée. L'équipe qui était en dernier en possession du ballon bénéficiera de l'introduction. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.
- (c) L'arbitre doit siffler si la poursuite du jeu comporte des risques pour toute raison.

6.A.10 ARBITRE TOUCHE PAR LE BALLON

- (a) Si le ballon ou le joueur qui le porte touche l'arbitre et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra.
- (b) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le terrain de jeu, l'arbitre ordonnera une mêlée ordonnée et la dernière équipe ayant joué le ballon bénéficiera de l'introduction.



- (c) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur attaquant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai à l'endroit où le contact a eu lieu.
- (d) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur défendant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un touché en but à l'endroit où le contact a eu lieu.

6.A.11 BALLON DANS L'EN-BUT TOUCHE PAR UN NON JOUEUR

L'arbitre juge ce qui se serait passé ensuite et accordera un essai ou un touché en but à l'endroit où le ballon a été touché.

APRES LE MATCH

6.A.12 SCORE

L'arbitre communique le score aux équipes et à l'organisateur du match.

6.A.13 EXCLUSION DEFINITIVE DE JOUEUR

Si un joueur est définitivement exclu, l'arbitre remettra dès que possible à l'organisateur du match un rapport écrit sur l'infraction relative au Jeu déloyal.

6.B. JUGES DE TOUCHE

AVANT LE MATCH

6.B.1 DESIGNATION DES JUGES DE TOUCHE

Il y a deux juges de touche par match. S'ils n'ont pas été désignés par ou sous l'autorité de l'organisateur du match, chaque équipe fournira un juge de touche.

6.B.2 REMPLACEMENT D'UN JUGE DE TOUCHE

Les deux juges de touche sont sous l'autorité de l'arbitre. L'arbitre peut leur indiquer leurs responsabilités et passer outre leurs décisions. Si un juge de touche ne donne pas satisfaction, l'arbitre peut demander son remplacement. Si l'arbitre estime qu'un juge de touche a commis une incorrection, il a le pouvoir d'exclure le juge de touche et de faire un rapport à l'organisateur du match.



6.B.3 CONTROLE DES JUGES DE TOUCHE

Les deux juges de touche sont sous l'autorité de l'arbitre. L'arbitre peut leur indiquer leurs responsabilités et passer outre leurs décisions. Si un juge de touche ne donne pas satisfaction, l'arbitre peut demander son remplacement. Si l'arbitre estime qu'un juge de touche a commis une incorrection, il a le pouvoir d'exclure le juge de touche et de faire un rapport à l'organisateur du match.

PENDANT LE MATCH

6.B.4 EMPLACEMENT RESERVE AUX JUGES DE TOUCHE

- (a) Il y a un juge de touche de chaque côté du terrain. Les juges de touche restent le long de la ligne de touche sauf s'ils jugent une tentative de but auquel cas les juges de touche se placent dans l'en-but, derrière les poteaux de but.
- (b) Un juge de touche peut pénétrer sur l'aire de jeu lorsqu'il signale à l'arbitre un acte de jeu dangereux ou une incorrection, mais uniquement au prochain arrêt de jeu.

6.B.5 SIGNAUX DES JUGES DE TOUCHE

- (a) Chaque juge de touche est porteur d'un drapeau ou de tout objet similaire qui lui permet de signaler ses décisions.
- (b) Indication du résultat d'une tentative de but. Lors d'un coup de pied de transformation ou d'un coup de pied de pénalité en but, les juges de touche doivent assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Un juge de touche se tient au pied ou en arrière de chaque poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge de touche lève son drapeau pour indiquer un but.
- (c) Indication d'une sortie en touche. Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche, le juge de touche doit lever son drapeau. Le juge de touche doit se tenir à l'endroit de la remise en jeu et indiquer l'équipe qui en bénéficie. Le juge de touche doit également signaler que le ballon ou celui qui le porte est allé en touche de but.

- (d) Cas où le juge de touche doit abaisser son drapeau. Lorsque le ballon est remis en jeu, le juge de touche doit abaisser son drapeau. Les exceptions sont les suivantes :



Exception 1 : si le joueur qui effectue la remise en jeu met une partie quelconque de l'un de ses pieds dans le champ de jeu, le juge de touche gardera son drapeau levé.

Exception 2 : si l'équipe qui n'était pas autorisée à effectuer la remise en jeu l'a effectuée, le juge de touche gardera son drapeau levé.



Exception 3 : si, lors d'une remise en jeu rapide, le ballon qui est allé en touche a été remplacé par un autre ballon ou si le ballon a été touché par une autre personne que le joueur ayant effectué la remise en jeu, le juge de touche gardera son drapeau levé.

- (e) C'est l'arbitre, et non le juge de touche, qui doit décider si le ballon a été lancé de l'endroit voulu.
- (f) Indication d'un acte de Jeu déloyal. Un juge de touche signale un acte de jeu dangereux ou une incorrection en maintenant son drapeau à l'horizontale, pointé à l'intérieur du terrain, perpendiculaire à la ligne de touche.

6.B.6 APRES L'INDICATION D'UN ACTE DE JEU DELOYAL



Indication d'un acte de Jeu déloyal

Un organisateur de match peut autoriser le juge de touche à signaler un acte de Jeu déloyal. Si un juge de touche signale un tel acte, il doit rester sur la ligne de touche et continuer à assurer toutes ses autres fonctions jusqu'au prochain arrêt de jeu. Le juge de touche peut alors entrer sur l'aire de jeu pour signaler la faute à l'arbitre. L'arbitre peut alors prendre la mesure qu'il estime appropriée. Toute sanction prononcée tiendra compte de la Règle 10 relative au Jeu déloyal.

APRES LE MATCH

6.B.7 EXCLUSION DEFINITIVE DE JOUEUR

Si un joueur a été exclu à la suite d'un incident signalé par un juge de touche, ce dernier soumettra à l'arbitre, dès que possible après le match, un rapport écrit sur l'incident et le remettra à l'organisateur du match.



6.C. PERSONNES SUPPLEMENTAIRES

6.C.1 JUGE DE TOUCHE DE RESERVE

Si un juge de touche de réserve est désigné, l'autorité de l'arbitre sur les remplacements et les substitutions peut lui être déléguée.

6.C.2 PERSONNES AUTORISEES A PENETRER SUR L'AIRE DE JEU

Le médecin du match et les membres non joueurs de l'équipe peuvent être autorisés par l'arbitre à pénétrer sur l'aire de jeu.

6.C.3 LIMITATION A L'ENTREE SUR L'AIRE DE JEU

En cas de blessure, ces personnes peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pendant que le jeu se poursuit, à condition qu'elles y soient autorisées par l'arbitre. Autrement, elles ne pénétreront sur l'aire de jeu que lorsque le ballon sera mort.

Pendant le match



Déroulement de la partie

- Règle 7** Manière de jouer
- Règle 8** Avantage
- Règle 9** Etablissement du score
- Règle 10** Jeu déloyal
- Règle 11** Hors-jeu et En-jeu
dans le Jeu courant
- Règle 12** En-avant ou passe en avant



Règle 7 : Manière de jouer

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Un match commence par un coup d'envoi.

Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu peut se saisir du ballon etcourir en le portant.

Un joueur peut lancer le ballon ou le botter.

Un joueur peut donner le ballon à un autre joueur.

Un joueur peut plaquer, tenir ou pousser un adversaire porteur du ballon.

Un joueur peut tomber sur le ballon.

Un joueur peut prendre part à une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée (ruck), un maul ou un alignement.

Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but.

Toute action d'un joueur doit être faite dans le respect des Règles du Jeu.

Règle 8 : Avantage

DEFINITION

La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles et a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu en diminuant le nombre d'arrêts pour fautes. Elle encourage les joueurs à jouer au sifflet malgré les fautes de leurs adversaires. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse en retire un avantage, l'arbitre ne doit pas immédiatement siffler cette faute.

8.1 L'AVANTAGE DANS LA PRATIQUE

- (a) L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude de prendre les décisions qu'il veut.
- (b) L'avantage peut être soit territorial, soit tactique.
- (c) L'avantage territorial implique un gain de terrain.
- (d) L'avantage tactique implique la liberté, pour l'équipe non fautive, de jouer le ballon comme elle l'entend.

8.2 CAS DANS LEQUEL L'AVANTAGE NE SE CONCRETISE PAS

L'avantage doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas. Si l'équipe non fautive ne concrétise pas d'avantage, l'arbitre sifflera et fera reprendre le jeu à l'endroit de la faute.

8.3 CAS DANS LESQUELS LA REGLE DE L'AVANTAGE NE S'APPLIQUE PAS

- (a) Contact avec l'arbitre. La Règle de l'avantage ne s'applique pas si le ballon ou le joueur qui le porte, entre en contact avec l'arbitre.
- (b) Sortie du ballon du tunnel. La Règle de l'avantage ne s'applique pas si le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.
- (c) Mêlée tournée. La Règle de l'avantage ne s'applique pas si la mêlée ordonnée tourne de plus de 90° (de telle sorte que la ligne médiane de remise en jeu dépasse une position parallèle à la ligne de touche).



- (d) Mêlée effondrée. La Règle de l'avantage ne s'applique pas si une mêlée ordonnée s'effondre. L'arbitre doit immédiatement siffler.
- (e) Joueur soulevé en l'air. La Règle de l'avantage ne s'applique pas si un joueur participant à une mêlée ordonnée est soulevé en l'air ou sorti d'une mêlée ordonnée d'un mouvement ascendant. L'arbitre doit immédiatement siffler.

8.4 COUP DE SIFFLET IMMEDIAT EN CAS DE NON AVANTAGE

L'arbitre siffle immédiatement lorsqu'il décide que l'équipe non fautive ne peut pas bénéficier d'un avantage.

8.5 PLUS D'UNE FAUTE

- (a) Si une équipe se rend coupable de plusieurs fautes, l'arbitre appliquera la Règle de l'avantage.
- (b) Si l'avantage est joué à la suite d'une faute d'une équipe et que l'équipe adverse commet alors une autre faute, l'arbitre sifflera et appliquera les sanctions associées à la première faute.



Règle 9 : Etablissement du score

9.A. LA MARQUE DES POINTS

9.A.1 VALEUR DES POINTS

Essai. Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.

Essai de pénalité. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le Jeu déloyal d'un adversaire.

But sur transformation. Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en tirant au but ; cette Règle s'applique également dans le cas d'un essai de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation: il peut être un coup de pied placé ou un coup de pied tombé.

But sur pénalité. Un joueur marque un but de pénalité par une tentative de but suite à un coup de pied de pénalité.

But sur coup de pied tombé (drop goal). Un joueur marque un but sur coup de pied tombé lorsqu'il tente un coup de pied tombé pendant le cours du jeu. L'équipe qui bénéficie d'un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé qu'après que le ballon soit devenu mort, qu'un adversaire l'ait joué, l'ait touché, ou ait plaqué le porteur du ballon. Cette Règle s'applique également à une mêlée ordonnée choisie en lieu et place d'un coup de pied franc.

Valeur

5 points

5 points

2 points

3 points

3 points



9.A.2. TENTATIVE DE BUT : CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

- (a) Un but n'est pas accordé si le ballon, après avoir été botté, touche le sol ou un coéquipier du botteur.
- (b) Un but est accordé si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et qu'ensuite le vent le repousse dans le champ de jeu.
- (c) L'avantage est joué et le but est accordé si un adversaire commet une faute au moment d'une tentative de but qui réussit.
- (d) Un joueur n'a pas le droit de toucher le ballon pour essayer d'empêcher la réussite d'une tentative de but sur un coup de pied de pénalité.

Sanction : coup de pied de pénalité

9.B COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

DEFINITION

Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en effectuant un tir au but. Cette Règle s'applique également aux essais de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation qui peut être un coup de pied placé ou un coup de pied tombé.

9.B.1 TENTATIVE D'UN COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

- (a) Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu à moins qu'il ne soit défectueux.
- (b) Le coup de pied est donné sur une ligne passant par l'endroit où l'essai a été marqué.
- (c) Un placeur est un coéquipier qui tient le ballon pour que le botteur puisse le botter.
- (d) Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un socle réglementaire (tee) agréé par la Fédération.
- (e) Le botteur doit botter en une minute entre le moment où il a indiqué son intention et l'instant où le coup de pied est réalisé. L'intention de botter est signalée par l'arrivée du socle (tee) ou du sable ou quand le joueur a fait sa marque sur le sol. Le joueur doit botter en une minute même si le ballon tombe et doit être remplacé.

Sanction : le coup de pied est annulé si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps accordé.



9.B.2 L'EQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les coéquipiers du botteur, à l'exception du placeur, doivent se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté.
- (b) Le botteur et un placeur ne doivent rien faire qui puisse amener l'adversaire à charger prématurément.
- (c) Si le ballon tombe avant que le botteur ne commence sa course pour botter, l'arbitre permettra au botteur de replacer le ballon sans délai excessif. Pendant ce laps de temps, les adversaires doivent se tenir en arrière de leur ligne de but.

Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, le botteur peut alors soit botter, soit tenter un but sur coup de pied tombé (drop).

Si le ballon tombe et s'écarte de la ligne passant par le point où l'essai a été marqué, et qu'il est ensuite botté au-dessus de la barre transversale, le but sera accordé.

Si le ballon tombe et roule en touche après que le botteur a commencé sa course pour botter, le coup de pied sera annulé.

Sanction : (a) – (c) en cas d'infraction de l'équipe du botteur, le coup de pied est annulé.

9.B.3 L'EQUIPE ADVERSE

- (a) Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne de but et ne doivent pas franchir cette ligne avant que le botteur ne commence sa course ou amorce son coup de pied. Quand le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas porter ou soulever un ou plusieurs joueurs.
- (b) Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, les adversaires peuvent continuer à charger.
- (c) Une équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de but.

Sanction : (a) – (c) si l'équipe adverse commet une faute, mais que la tentative de but réussit, le but sera accordé.

Si la tentative de but échoue, le botteur peut recommencer le coup de pied mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

Si une nouvelle tentative de but est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs et changer le type de coup de pied.

Règle 10 : Jeu déloyal

DEFINITION

Le terme Jeu déloyal recouvre toute action effectuée sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux et les incorrections qui sont préjudiciables au rugby.

10.1 OBSTRUCTION

- (a) Joueur qui charge ou pousse. Lorsqu'un joueur et un adversaire courent vers le ballon, ces deux joueurs ne peuvent se charger ou se pousser l'un l'autre autrement qu'épaule contre épaule.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Course devant le porteur du ballon. Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir devant un partenaire porteur du ballon dans une position telle qu'il empêche les adversaires de plaquer le porteur du ballon ou les prive de la possibilité de plaquer tout porteur du ballon potentiel lorsqu'il reçoit le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Blocage* du plaqueur. Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir dans une position telle qu'il empêche un adversaire de plaquer le porteur du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Blocage* du ballon. Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir dans une position telle qu'il empêche un adversaire de jouer le ballon.
(* Blocage signifie barrer, entraver ou gêner le passage.)
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Porteur du ballon heurtant un coéquipier lors d'une phase statique. Un joueur porteur du ballon après une sortie de mêlée ordonnée, de mêlée spontanée, de maul ou d'alignement ne doit pas heurter ses coéquipiers placés devant lui.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Avant-aile faisant obstruction sur le demi de mêlée adverse. Un avant-aile d'une mêlée ordonnée ne doit pas empêcher le demi de mêlée adverse d'avancer autour de la mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité

10.2 MANQUEMENTS A LA LOYAUTE

- (a) Faute volontaire. Un joueur ne doit pas enfreindre délibérément une Règle du Jeu ou jouer de manière déloyale. Tout joueur qui enfreint délibérément une Règle doit être soit réprimandé soit averti qu'il sera exclu s'il récidive ou commet une faute similaire soit exclu. Après un avertissement, le joueur est temporairement exclu du jeu pendant une période de dix minutes de temps de jeu. Après un avertissement, ledit joueur doit être définitivement exclu s'il commet la même faute, ou une faute similaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci. Tout joueur qui empêche un essai d'être marqué en commettant un acte de Jeu déloyal doit être averti et temporairement ou définitivement exclu.

- (b) Perte de temps. Un joueur ne doit pas perdre délibérément du temps.

Sanction : coup de pied de franc

- (c) Joueur qui lance le ballon en touche. Un joueur ne doit pas frapper, placer, pousser ou lancer volontairement le ballon avec le bras ou la main en touche, en touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres si l'endroit de la faute est entre la ligne des 15 mètres et la ligne de touche ou à l'endroit de la faute si la faute a eu lieu ailleurs sur le champ de jeu ou à 5 mètres de la ligne de but et à au moins 15 mètres de la ligne de touche si la faute a eu lieu dans l'en-but.

Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

10.3 FAUTES REPETEES

- (a) Fautes répétées. Un joueur ne doit pas enfreindre à plusieurs reprises une Règle. La faute répétée est une question de fait. Peu importe que le joueur ait eu ou non l'intention d'enfreindre la Règle.

Sanction : Coup de pied de pénalité

Un joueur pénalisé pour fautes répétées doit être averti et temporairement exclu. Si celui-ci commet une autre faute qui mérite un avertissement ou commet la même faute, il devra être définitivement exclu.



- (b) Fautes répétées de la part d'une même équipe. Si plusieurs joueurs d'une même équipe commettent plusieurs fois la même faute, l'arbitre doit décider s'il considère ou non qu'il s'agit d'une faute répétée. Dans l'affirmative, l'arbitre donnera un avertissement général à l'équipe et, en cas de récidive, avertira et exclura temporairement le ou les joueurs coupables pour une période de dix minutes de temps de jeu. Si un ou des joueurs de la même équipe récidivent, l'arbitre exclura définitivement le ou les joueurs coupables.

Sanction : coup de pied de pénalité

Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

- (c) Fautes répétées : norme appliquée par l'arbitre. Lorsque l'arbitre décide du nombre de fautes qui constitue une faute répétée, il doit toujours appliquer une norme stricte dans le cadre des matches internationaux et seniors. Si un joueur se rend trois fois coupable d'une même faute, l'arbitre doit lui donner un avertissement.

L'arbitre peut ne pas appliquer cette norme dans les matches de jeunes ou de moindre niveau, où les fautes peuvent découler de l'ignorance des Règles ou de lacunes techniques.

10.4 JEU DANGEREUX ET INCORRECTION

- (a) Coup de poing ou de coude. Un joueur ne doit pas frapper un adversaire du poing ou du bras, coude compris, ainsi que de l'épaule, de la tête ou du ou des genoux.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Piétinement. Un joueur ne doit pas marcher sur un adversaire ni le piétiner.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Coup de pied. Un joueur ne doit pas donner de coup de pied à un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (d) Croche-pied. Un joueur ne doit pas faire de croc-en-jambe à un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité



- (e) Plaquage dangereux. Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire par anticipation, à retardement ou d'une manière dangereuse.

Sanction : coup de pied de pénalité

Un joueur ne doit pas plaquer (ou tenter de plaquer) un adversaire au-dessus de la ligne des épaules. Un plaquage par le cou ou à la tête de l'adversaire est un acte de jeu dangereux.

Sanction : coup de pied de pénalité

Une « cravate » est un acte de jeu dangereux. Un joueur effectue une « cravate » lorsqu'il raidit un bras et en frappe un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

Jouer l'homme sans le ballon est un acte de jeu dangereux.

Sanction : coup de pied de pénalité

Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol.

Sanction : coup de pied de pénalité

L'avantage peut être laissé mais, si la faute empêche un essai probable, un essai de pénalité doit être accordé.

- (f) Jeu sur un adversaire non porteur du ballon. Sauf dans une mêlée spontanée, une mêlée ordonnée ou un maul, un joueur qui tient, pousse ou charge un adversaire non porteur du ballon ou lui fait obstruction est coupable de jeu dangereux.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (g) Charge dangereuse. Un joueur ne doit pas charger ou faire tomber un adversaire porteur du ballon sans tenter de le saisir à bras le corps.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (h) Plaquage d'un joueur en l'air. Un joueur ne doit pas plaquer, ni taper, ni pousser, ni tirer le ou les pieds d'un adversaire qui saute pour attraper le ballon dans un alignement ou dans le jeu courant.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (i) Jeu dangereux au cours d'une mêlée ordonnée, d'une mêlée spontanée ou d'un maul. Aucun joueur de première ligne d'une mêlée ordonnée ne doit se précipiter sur ses adversaires.

Sanction : coup de pied de pénalité

Les joueurs de première ligne ne doivent pas soulever délibérément ou faire sortir leurs adversaires de la mêlée ordonnée.

Sanction : coup de pied de pénalité



Les joueurs ne doivent pas charger dans un maul ou une mêlée spontanée sans se lier à un joueur.

Sanction : coup de pied de pénalité

Les joueurs ne doivent pas effondrer délibérément une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée ou un maul.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (j) Représailles. Un joueur ne doit pas appliquer la loi du talion. Même si un de ses adversaires enfreint les Règles, un joueur ne doit commettre aucun acte qui soit dangereux pour l'adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (k) Actes contraires à l'esprit sportif. Un joueur ne doit rien faire qui soit contraire à l'esprit sportif sur l'enceinte de jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (l) Incorrection lorsque le ballon n'est plus en jeu. Un joueur ne doit pas, lorsque le ballon n'est plus en jeu, se rendre coupable d'incorrection ou d'obstruction ou, d'une façon quelconque, d'interférence avec un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

La sanction est la même que pour les sections 10.4 (a-k), sauf que le coup de pied de pénalité est accordé à l'endroit où le jeu aurait repris. S'il s'agit de la ligne de touche ou d'un point situé à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque du coup de pied de pénalité se situe sur la ligne des 15 mètres, face à ce point.

Si le jeu doit reprendre par une mêlée à 5 mètres, la marque du coup de pied de pénalité se situe à l'endroit de la mêlée.

Si le jeu doit reprendre par un coup de pied de renvoi, l'équipe non fautive peut choisir de botter le coup de pied de pénalité en un point quelconque de la ligne des 22 mètres.

Si un coup de pied de pénalité est accordé, mais que l'équipe fautive se rend coupable d'une incorrection avant le coup de pied, l'arbitre donnera un avertissement au joueur fautif ou l'exclura et avancera de 10 mètres la marque du coup de pied de pénalité. Cette mesure couvre l'infraction d'origine et l'incorrection.

Si un coup de pied de pénalité est accordé à une équipe, mais qu'un joueur de cette équipe se rend coupable d'une nouvelle incorrection avant le coup de pied, l'arbitre donnera un avertissement au joueur fautif ou l'exclura, déclarera le coup de pied nul et accordera un coup de pied de pénalité à l'équipe adverse.

Si une faute est commise à l'extérieur de l'aire de jeu alors que le ballon est toujours en jeu et que cette faute n'est couverte par aucun autre paragraphe de la présente Règle, le coup de pied de pénalité sera accordé sur la ligne des 15 mètres, face à l'endroit où la faute a eu lieu.

Pour une faute signalée par un juge de touche, l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité à l'endroit où la faute a eu lieu ou bien appliquer la Règle de l'avantage.

- (m) Charge à retardement sur le botteur. Un joueur ne doit pas charger délibérément un adversaire qui vient de botter le ballon, ou lui faire obstruction.

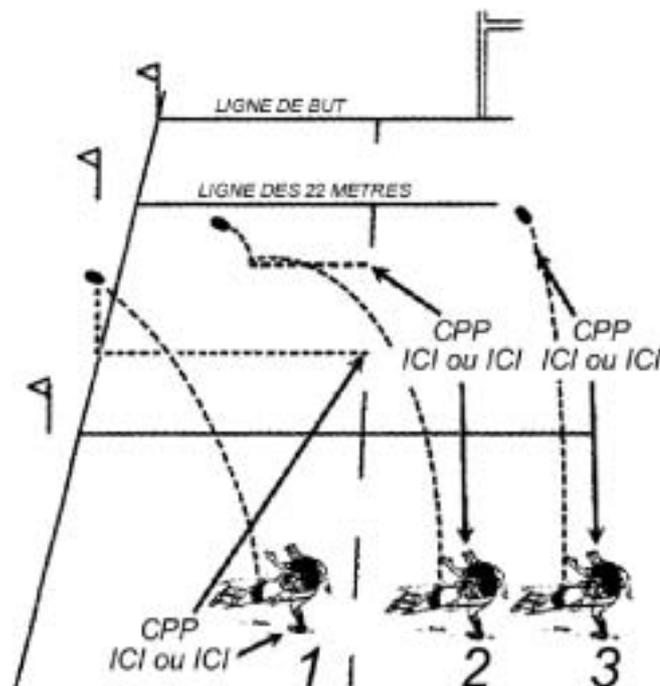
Sanction : l'équipe non fautive a le choix entre le coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute et le coup de pied de pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué.

Lieu de la faute. Si la faute est commise dans l'en-but du botteur, la marque du coup de pied de pénalité se situe à 5 mètres de la ligne de but et face à l'endroit où la faute a eu lieu, sauf si l'équipe à qui la pénalité est accordée décide de jouer la pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué. Si la faute s'est produite en touche, la marque du coup de pied de pénalité se situe sur la ligne des 15 mètres, en face de l'endroit de la faute. Si la faute s'est produite en touche de but, la marque du coup de pied de pénalité se situe à 5 mètres de la ligne de but et à 15 mètres de la ligne de touche.

Point de chute du ballon. Si le ballon tombe en touche, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe sur la ligne des 15 mètres, en face de l'endroit où le ballon est allé en touche. Si le ballon tombe à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque se situe sur la ligne des 15 mètres face au point de chute du ballon.

Si le ballon tombe dans l'en-but, en touche de but, sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but et à au moins 15 mètres de la ligne de touche.

Si le ballon heurte un poteau de but ou une barre transversale, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe au point de chute du ballon.



CHARGE A RETARDEMENT SUR LE BOTTEUR

- (n) « Coin volant » et « Charge de cavalerie ». Une équipe ne doit pas utiliser les mouvements dits « coin volant » ou « charge de cavalerie ».

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute d'origine

« Coin volant ». Le type d'attaque dit « coin volant » se produit généralement près de la ligne de but, lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé à l'équipe attaquante.

Le joueur joue le ballon et commence l'attaque, soit en se dirigeant vers la ligne de but, soit en passant le ballon à un coéquipier qui se dirige vers la ligne de but. Les coéquipiers se lient alors immédiatement de chaque côté du porteur de ballon en formation en V. Souvent, un ou plusieurs des coéquipiers se trouvent devant



le porteur du ballon. Le « coin volant » est interdit.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute d'origine

« Charge de cavalerie ». Le type d'attaque dit « charge de cavalerie » se produit généralement près de la ligne de but, lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé à l'équipe attaquante. Les joueurs de l'équipe attaquante forment, en travers du terrain, une ligne à une certaine distance du botteur.

Ces joueurs sont généralement à un ou deux mètres les uns des autres. Sur un signal du botteur, ils chargent vers l'avant. Lorsqu'ils se trouvent près du botteur, celui-ci joue le ballon et le passe à l'un de ses coéquipiers.

Jusqu'à ce que le ballon soit joué, l'équipe défendante doit rester à au moins 10 mètres de la marque ou derrière sa ligne de but, si la faute d'origine est à moins de 10 mètres. La « charge de cavalerie » est interdite.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute d'origine

10.5 SANCTIONS

- (a) Tout joueur qui enfreint toute Règle relative au Jeu déloyal doit être soit réprimandé, soit averti et temporairement ou définitivement exclu.
- (b) Tout joueur qui a été averti et temporairement exclu et qui commet une deuxième faute à l'encontre des Règles relatives au Jeu déloyal méritant un avertissement doit être définitivement exclu.

10.6 CARTONS JAUNE ET ROUGE

- (a) Quand un joueur a été averti et temporairement exclu dans le cadre d'un match international, l'arbitre lui montre un carton jaune.
- (b) Quand un joueur a été exclu définitivement dans le cadre d'un match international, l'arbitre lui montre un carton rouge.
- (c) Pour les autres matches, l'Organisateur ou la Fédération responsable ayant juridiction sur ceux-ci pourra décider de l'utilisation des cartons jaunes ou rouges.

10.7 EXCLUSION DEFINITIVE D'UN JOUEUR

Un joueur exclu définitivement ne peut plus participer au match.

Règle 11 : Hors-jeu et En-jeu dans le Jeu courant

DEFINITION

En début de partie, tous les joueurs sont en-jeu. Pendant le déroulement du match, les joueurs peuvent se trouver en position de hors-jeu. Dans ce cas, ils sont passibles de pénalité jusqu'à ce qu'ils soient remis en jeu.

Dans le Jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou en avant d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier.

Hors-jeu signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu.

Dans le Jeu courant, un joueur peut être remis en jeu soit par une action d'un coéquipier, soit par une action d'un adversaire. Cependant, le joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu s'il interfère avec le jeu, ou s'il avance vers le ballon, ou ne s'écarte pas de 10 mètres du point de chute du ballon.

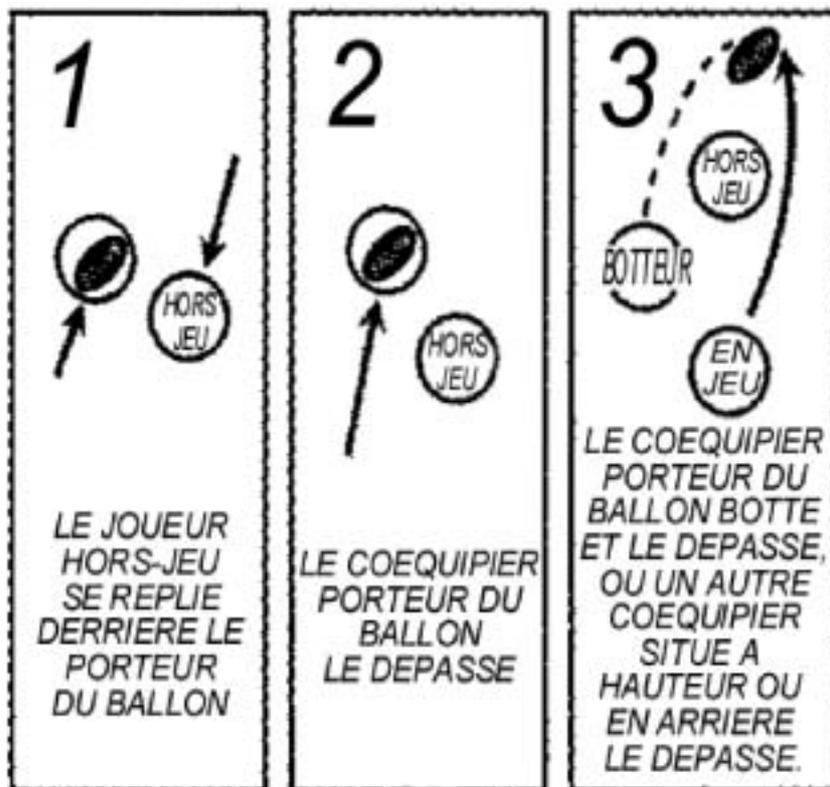
11.1 HORS-JEU DANS LE JEU COURANT

- (a) Un joueur qui est en position de hors-jeu n'est passible de pénalité que dans les trois cas suivants :
- s'il interfère avec le jeu, ou
 - s'il avance ou se déplace vers le ballon, ou
 - s'il ne respecte pas la Règle des 10 mètres (Règle 11.4).
- Un joueur qui est en position de hors-jeu n'est pas automatiquement pénalisé.
- Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.
- Un joueur peut être hors-jeu dans l'en-but.
- (b) Hors-jeu et interférence avec le jeu. Un joueur qui est hors-jeu ne doit pas participer au jeu. Cela signifie qu'il ne doit pas jouer le ballon ou faire obstruction sur un adversaire.
- (c) Hors-jeu et déplacement vers l'avant. Lorsqu'un coéquipier d'un joueur hors-jeu a botté le ballon vers l'avant, le joueur hors-jeu ne doit pas avancer vers ses adversaires qui attendent de jouer le ballon ou vers le point de chute du ballon, tant que ce joueur n'a pas été remis en jeu.

11.2 REMISE EN JEU PAR L'ACTION D'UN PARTENAIRE

Dans le jeu courant, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu par quatre types d'action d'un partenaire :

- (a) Action du joueur. Un joueur est remis en jeu lorsqu'il se replie en arrière du coéquipier qui a, le dernier, botté, touché ou porté le ballon.
- (b) Action du porteur du ballon. Lorsqu'un coéquipier porteur du ballon dépasse le joueur hors-jeu, ce joueur est remis en jeu.
- (c) Action du botteur ou d'un autre coéquipier en jeu. Lorsque le botteur, ou un coéquipier situé à sa hauteur ou en arrière quand le ballon est (ou a été) botté, a dépassé le joueur hors-jeu, il est remis en jeu.
- (d) Lorsqu'il avance, le coéquipier du joueur hors-jeu peut être en touche ou en touche de but, mais il doit revenir dans l'aire de jeu pour remettre en jeu son coéquipier hors-jeu.



JOUEUR REMIS EN JUE PAR UN COEQUIPIER

11.3 REMISE EN JEU PAR L'ACTION DES ADVERSAIRES

Dans le jeu courant, il y a trois cas par lesquels un joueur hors-jeu peut être remis en jeu par une action de l'équipe adverse. Ces trois cas ne s'appliquent pas à un joueur qui est hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres.

- (a) Course de 5 mètres avec le ballon. Lorsqu'un adversaire porteur du ballon a parcouru 5 mètres, le joueur hors-jeu est remis en jeu.
- (b) Coup de pied ou passe. Lorsqu'un adversaire botte ou passe le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.
- (c) Contact intentionnel avec le ballon. Lorsqu'un adversaire touche intentionnellement le ballon mais ne parvient pas à le saisir, le joueur hors-jeu est remis en jeu.



REMISE EN JEU PAR L'ADVERSAIRE

11.4 REGLE DU HORS-JEU A MOINS DE 10 METRES

- (a) Quand un partenaire d'un joueur hors-jeu a botté le ballon vers l'avant, le joueur hors-jeu est considéré comme prenant part au jeu s'il est en avant d'une ligne imaginaire qui s'étend d'une ligne de touche à l'autre parallèlement aux lignes de but, cette ligne étant située à dix mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou de l'endroit où le ballon touche ou peut toucher le sol. Le joueur hors-jeu doit immédiatement se replier en arrière de cette ligne imaginaire des dix mètres. Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne doit pas gêner un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu par une action de l'équipe adverse. Par contre, lors de son repli vers la ligne des 10 mètres, le joueur hors-jeu peut être remis en jeu par tout coéquipier en jeu qui le dépasse.

- (c) Lorsqu'un joueur hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres charge un adversaire qui va réceptionner le ballon, l'arbitre sifflera immédiatement et pénalisera le joueur hors-jeu. Tout délai peut être dangereux pour l'adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (d) Lorsqu'un joueur hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres joue le ballon qui a été touché et lâché par maladresse à la réception par un adversaire, le joueur hors-jeu doit être pénalisé.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (e) La Règle des 10 mètres n'est pas modifiée par le fait que le ballon a heurté le poteau de but ou la barre transversale. Ce qui compte, c'est le point de chute du ballon au sol. Un joueur hors-jeu ne doit pas être situé en avant de cette ligne imaginaire des dix mètres.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (f) La Règle des 10 mètres ne s'applique pas quand un joueur botte le ballon et qu'un adversaire contre ce coup de pied et qu'ensuite un coéquipier du botteur, qui était situé en avant de la ligne imaginaire des dix mètres, joue le ballon. L'adversaire n'était pas « en attente de jouer le ballon » et le coéquipier est remis en jeu.

Sanction : si un joueur est sanctionné pour hors-jeu dans le jeu courant, l'équipe adverse a le choix entre un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute et une mêlée ordonnée à l'endroit où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier. Si le ballon a été joué en dernier dans la zone d'en-but de cette équipe, la mêlée sera formée à 5 mètres de la ligne de but en face du point où le ballon a été joué en dernier.



- (g) Si plusieurs joueurs sont hors-jeu et avancent après qu'un coéquipier a botté le ballon en avant, l'emplacement du point de faute se situe à l'endroit où se trouve le joueur hors-jeu le plus proche d'un adversaire attendant de jouer le ballon, ou l'endroit le plus proche du point de chute du ballon.

11.5 REGLE DE LA REMISE EN JEU A MOINS DE 10 METRES

- (a) Le joueur hors-jeu doit se replier en arrière de la ligne imaginaire des dix mètres sans quoi ce joueur est passible d'une pénalité.
- (b) Alors qu'il se replie, le joueur hors-jeu peut être remis en jeu avant de s'être replié en arrière de la ligne imaginaire des dix mètres par l'une quelconque des trois actions de ses coéquipiers décrites ci-dessus dans la Section 11.2. Toutefois, aucune action de l'équipe adverse ne peut remettre en jeu ce joueur.

11.6 HORS-JEU ACCIDENTEL

- (a) Lorsqu'un joueur hors-jeu ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte, il est accidentellement hors-jeu. Si l'équipe du joueur n'en tire pas d'avantage, le jeu doit continuer. Si elle en tire un avantage, l'arbitre doit accorder une mêlée ordonnée, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.
- (b) Lorsqu'un joueur donne le ballon de la main à la main à un coéquipier se trouvant devant lui, ce coéquipier est hors-jeu. A moins que le joueur qui reçoit le ballon ne soit considéré comme délibérément hors-jeu (cas dans lequel un coup de pied de pénalité doit être accordé), ce joueur est accidentellement hors-jeu et l'arbitre doit accorder une mêlée ordonnée, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

11.7 HORS-JEU APRES UN EN-AVANT

Lorsqu'un joueur fait un en-avant et qu'un coéquipier hors-jeu joue ensuite le ballon, le joueur hors-jeu est passible d'une pénalité si le fait de jouer le ballon a privé l'adversaire d'un avantage.

Sanction : coup de pied de pénalité



11.8 REMISE EN JEU D'UN JOUEUR SE REPLIANT LORS D'UNE MELEE ORDONNEE, D'UNE MELEE SPONTANEE, D'UN MAUL OU D'UN ALIGNEMENT

Lors de la formation d'une mêlée ordonnée, d'un maul, d'une mêlée spontanée ou d'un alignement, un joueur qui est en position de hors-jeu et se replie comme prévu par la Règle reste hors-jeu même si l'équipe adverse gagne la possession du ballon et que la mêlée ordonnée, le maul, la mêlée spontanée ou l'alignement a pris fin. Aucune autre action du joueur hors-jeu ou de ses coéquipiers ne peut remettre ce joueur en jeu.

Si le joueur reste hors-jeu, ce joueur ne peut être remis en jeu que par des actions de l'équipe adverse. Il y a deux types d'actions :

Course de l'adversaire sur 5 mètres avec le ballon. Lorsqu'un adversaire porteur du ballon a parcouru 5 mètres, le joueur hors-jeu est remis en jeu. Un joueur hors-jeu n'est pas remis en jeu lorsqu'un adversaire passe le ballon. Même si les adversaires passent plusieurs fois le ballon, ces actions ne remettent pas en jeu le joueur hors-jeu.

Coups de pied de l'adversaire. Lorsqu'un adversaire botte le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.

11.9 TRAINARD

Un joueur qui reste en position de hors-jeu est considéré comme traînard. Un traînard qui empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle l'entend prend part au jeu et sera pénalisé. L'arbitre s'assurera que le traînard ne bénéficie pas d'un cas de remise en jeu par l'action de l'équipe adverse.

Sanction : coup de pied de pénalité

Règle 12 : En-avant ou passe en avant

DEFINITION EN-AVANT

Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course, lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.

« Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

EXCEPTION

Charge ou Contre. Si un joueur contre le ballon lorsqu'un adversaire le botte ou immédiatement après le coup de pied, une telle charge ne constitue pas un en-avant même si le ballon poursuit sa course en avant.



EN-AVANT

DEFINITION PASSE EN AVANT

Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant. En avant signifie vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

EXCEPTION

Rebond en avant. Il n'y a pas passe en avant si le ballon n'est pas lancé en avant mais frappe un joueur ou le sol et rebondit en avant.



CHARGE OU "CONTRE"



12.1 RESULTAT D'UN EN-AVANT OU D'UNE PASSE EN AVANT

- (a) En-avant ou passe en avant involontaire. Une mêlée ordonnée sera accordée à l'endroit de la faute.
- (b) En-avant ou passe en avant involontaire dans l'alignement. Une mêlée ordonnée sera accordée à 15 mètres de la ligne de touche.
- (c) En-avant ou passe en avant pénétrant dans l'en-but. Si un joueur attaquant effectue un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et qu'ensuite le ballon pénètre dans l'en-but adverse et y est rendu mort, une mêlée ordonnée sera accordée à l'endroit de l'en-avant ou de la passe en avant.
- (d) En-avant ou passe en avant à l'intérieur de l'en-but. Si un joueur de l'une ou l'autre des équipes fait un en-avant ou une passe en avant dans l'en-but, une mêlée à 5 mètres sera accordée en face de l'endroit de l'infraction, et à au moins 5 mètres de la ligne de touche.
- (e) Projection volontaire du ballon. Un joueur ne doit pas volontairement projeter le ballon en avant avec une main ou un bras, ni le lancer volontairement en avant.

Sanction : coup de pied de pénalité. Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait été probablement marqué sans celle-ci.

Pendant le match



Déroulement de la partie

Règle 13 Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi

Règle 14 Ballon au sol : Pas de plaquage

Règle 15 Plaquage : Porteur du ballon mis au sol

Règle 16 Mêlée spontanée

Règle 17 Maul

Règle 18 Marque

Règle 13 : Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi

DEFINITION

Le coup d'envoi est donné au début du match et à la reprise du match après la mi-temps. Les coups de pied de renvoi sont donnés après un score ou un touché en but.

13.1 OÙ ET COMMENT EST DONNE LE COUP D'ENVOI ?

- (a) Une équipe donne le coup d'envoi par un coup de pied tombé effectué au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane.
- (b) Si le ballon n'est pas donné par un coup de pied tombé ou du bon endroit, l'équipe adverse a deux options :

Faire rejouer le coup d'envoi, ou
Demander une mêlée ordonnée au centre de la ligne médiane pour laquelle elle bénéficiera de l'introduction.

13.2 QUI DONNE LE COUP D'ENVOI ?

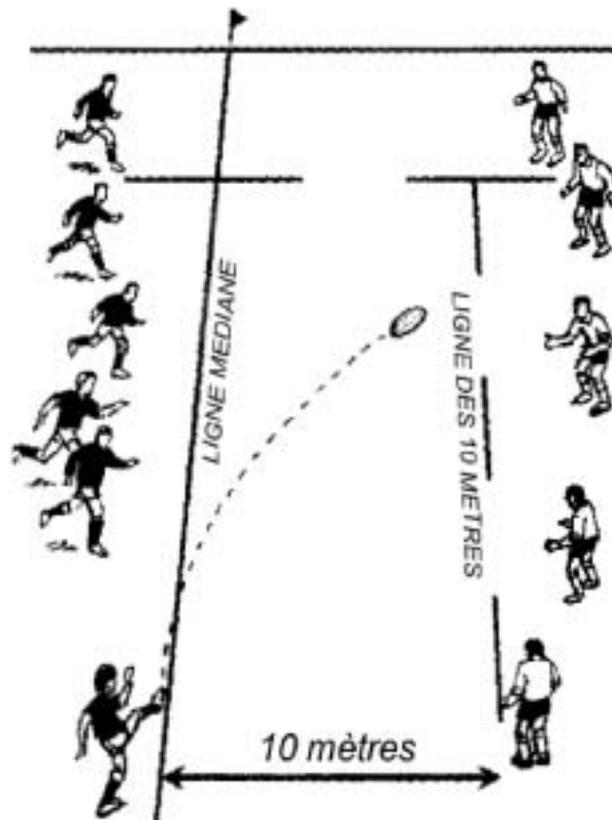
- (a) Au début du jeu, le coup d'envoi est donné par l'équipe dont le capitaine a opté pour le coup d'envoi après gain du tirage au sort (toss) ou par l'équipe adverse si le capitaine gagnant du tirage au sort a choisi le côté du terrain.
- (b) Après la mi-temps, les adversaires de l'équipe ayant donné le coup d'envoi au début du match assureront la remise en jeu.
- (c) Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué les points effectueront la remise en jeu.

13.3 POSITION DE L'EQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI

Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée au centre du terrain, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

13.4 POSITION DE L'EQUIPE ADVERSE LORS DU COUP D'ENVOI

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se placer sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres. S'ils se placent devant cette ligne ou s'ils chargent avant que le ballon ne soit botté, le coup d'envoi sera recommencé.



COUP D'ENVOI

13.5 COUP D'ENVOI A 10 METRES

Si le ballon atteint la ligne des 10 mètres de l'adversaire ou la ligne des 10 mètres puis est repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.

13.6 COUP D'ENVOI A MOINS DE 10 METRES MAIS JOUE PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, mais est joué en premier par un adversaire, le jeu se poursuivra.



13.7 COUP D'ENVOI A MOINS DE 10 METRES ET NON JOUE PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, l'équipe adverse a le choix entre :

Faire recommencer le coup d'envoi, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon.

13.8 BALLON BOTTE DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire recommencer le coup d'envoi, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon, ou
Accepter le coup de pied.

Si elle accepte le coup de pied, l'alignement aura lieu au niveau de la ligne médiane. Si le ballon est repoussé par le vent en arrière de la ligne médiane et va directement en touche, l'alignement aura lieu face à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

(a) Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché un joueur ni avoir été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire un touché à terre, ou
Rendre le ballon mort, ou
Jouer le ballon.

(b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, elle a le choix entre deux possibilités :

Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon, ou
Faire recommencer le coup d'envoi.

(c) Si l'équipe adverse opte de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, elle doit le faire sans délai. Toute autre action d'un joueur défendant avec le ballon signifie que celui-ci a choisi de jouer le ballon.



13.10 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 METRES

DEFINITION

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres permet de reprendre le jeu lorsqu'un joueur attaquant a mis ou porté le ballon dans l'en-but adverse, sans faute, et qu'un joueur défendant y a rendu le ballon mort ou que le ballon est sorti en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres est un coup de pied tombé botté par l'équipe défendante. Le coup de pied de renvoi peut être botté à partir de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.

13.11 DELAI

Le coup de pied de renvoi aux 22 mètres doit être botté sans délai.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 22 mètres

13.12 COUP DE PIED DE RENVOI

Si le ballon n'est pas botté selon le bon type de coup de pied ou du bon endroit, l'équipe adverse a deux options :

Faire rejouer le coup de pied de renvoi, ou
Demander une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres pour laquelle elle bénéficiera de l'introduction.

13.13 FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE PAR LE BALLON

(a) Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres, l'équipe adverse a le choix entre deux possibilités :

Faire recommencer le coup de pied, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres avec l'introduction du ballon.

(b) Si le ballon franchit la ligne des 22 mètres mais qu'il est ensuite repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.

(c) Si la balle ne franchit pas la ligne des 22 mètres, la Règle de l'avantage peut s'appliquer et un adversaire qui joue le ballon peut marquer un essai.

13.14 BALLON BOTTE DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire recommencer le coup de pied de renvoi, ou
Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres, avec l'introduction du ballon, ou
Accepter le coup de pied, auquel cas la remise en jeu aura lieu à hauteur de la ligne des 22 mètres.

13.15 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT A PARTIR D'UN COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 METRES

(a) Si le ballon est botté dans l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché un joueur ni avoir été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

Faire un touché à terre, ou
Rendre le ballon mort, ou
Jouer le ballon.

(b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort, ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, elle a le choix entre deux possibilités :

Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres d'où le ballon a été botté avec l'introduction du ballon, ou
Faire recommencer le coup de pied de renvoi.

(c) Si l'équipe adverse opte de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, elle doit le faire sans délai. Toute autre action d'un joueur défendant avec le ballon signifie que celui-ci a choisi de jouer le ballon.

13.16 EQUIPE DU BOTTEUR

(a) Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée au centre de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

(b) Cependant, si le coup de pied est botté avec une telle rapidité que les coéquipiers du botteur se trouvent encore en avant du ballon alors qu'ils se replient, ils ne seront pas pénalisés. Ils ne peuvent cesser leur repli que lorsqu'ils ont été remis en jeu par une action d'un coéquipier. Ils ne doivent pas participer au jeu tant qu'ils n'ont pas été remis en jeu de la sorte.

Sanction : mêlée au centre de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

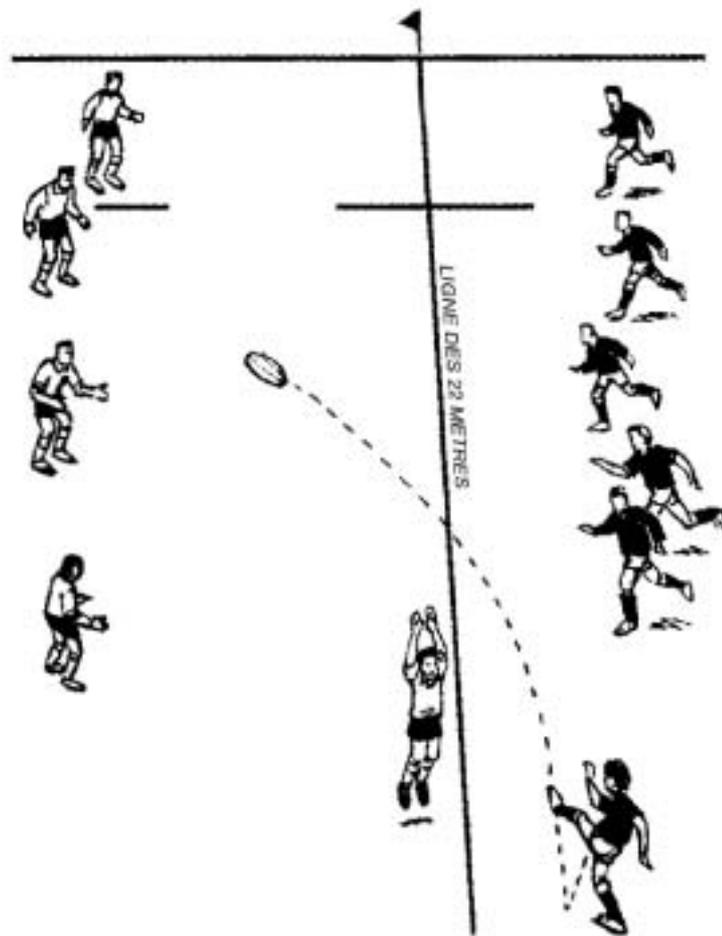
13.17 EQUIPE ADVERSE

- (a) L'équipe adverse ne doit pas charger au-delà de la ligne des 22 mètres avant que le ballon ne soit botté.

Sanction : coup de pied franc à l'endroit de la faute

- (b) Si un adversaire se trouve du mauvais côté de la ligne des 22 mètres et retarde ainsi le coup de pied de renvoi ou y fait obstruction, il est coupable d'incorrection.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 22 mètres



COUP DE PIED DE RENVOI

Règle 14 : Ballon au sol : Pas de plaquage

DEFINITION

Ce cas se présente lorsque le ballon est disponible au sol et qu'un joueur va au sol pour le ramasser, sauf immédiatement après une mêlée ordonnée ou une mêlée spontanée.

Ce cas se présente également lorsqu'un joueur est au sol, en possession du ballon, et n'a pas été plaqué.

Le Rugby est un jeu qui se joue debout (sur ses pieds). Un joueur ne doit pas rendre le ballon injouable en tombant. Injouable signifie que le ballon n'est pas immédiatement disponible pour l'une des équipes afin que le jeu puisse se poursuivre.

Un joueur qui rend le ballon injouable ou qui fait obstruction à l'équipe adverse en tombant ne respecte pas le but et l'esprit du jeu et doit être sanctionné.

Un joueur qui n'est pas plaqué mais qui va au sol alors qu'il est porteur du ballon ou qui va au sol et ramasse le ballon, doit agir immédiatement.

14.1 JOUEUR AU SOL

Le joueur doit immédiatement effectuer l'une des trois opérations suivantes :

Se relever avec le ballon, ou
Passer le ballon, ou
Lâcher le ballon.

Un joueur qui passe ou lâche le ballon doit également se relever ou s'éloigner immédiatement. L'avantage n'est joué que si cette action est effectuée immédiatement.

Sanction : coup de pied de pénalité



14.2 ACTIONS INTERDITES

- (a) Se coucher sur ou près du ballon. Un joueur ne doit pas se coucher sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher ses adversaires d'en prendre possession.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Tomber sur le joueur au sol, porteur du ballon. Un joueur ne doit pas tomber délibérément sur ou au-delà d'un joueur porteur du ballon couché au sol.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Tomber sur des joueurs couchés au sol près du ballon. Un joueur ne doit pas tomber délibérément sur ou au-delà des joueurs couchés au sol avec le ballon entre eux ou près d'eux.
Sanction : coup de pied de pénalité

Règle 15 : Plaquage : Porteur du ballon mis au sol

DEFINITION

Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon est simultanément tenu par un ou plusieurs adversaires et est mis au sol.

Un porteur du ballon qui n'est pas tenu n'est pas un joueur plaqué et il n'y a pas plaquage.

Les adversaires qui tiennent le porteur du ballon et le mettent au sol sont appelés les plaqueurs.

Les adversaires qui tiennent le porteur du ballon mais ne vont pas au sol ne sont pas des plaqueurs.



Plaquage



15.1 OÙ PEUT AVOIR LIEU UN PLAQUAGE ?

Un plaquage ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

15.2 CAS OÙ IL NE PEUT Y AVOIR DE PLAQUAGE

Lorsque le porteur du ballon est tenu par un adversaire et qu'un coéquipier du porteur du ballon se lie à lui, il y a formation d'un maul et un plaquage ne peut plus avoir lieu.

15.3 DEFINITION DU TERME « MIS AU SOL »

- (a) Si le porteur du ballon a un ou deux genoux au sol, il est « mis au sol».
- (b) Si le porteur du ballon est assis sur le sol, ou sur un autre joueur lui-même au sol, il est « mis au sol ».

15.4 PLAQUEUR

- (a) Lorsqu'un joueur plaque un adversaire porteur du ballon et qu'ils vont tous les deux au sol, le plaqueur doit immédiatement lâcher le joueur plaqué.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Le plaqueur doit immédiatement se relever et s'écartier du joueur plaqué et du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Le plaqueur doit se relever avant de jouer le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité

15.5 JOUEUR PLAQUÉ

- (a) Un joueur ne doit pas se coucher sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher ses adversaires d'en prendre possession et doit essayer de libérer immédiatement le ballon pour que le jeu puisse se poursuivre.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Un joueur plaqué doit immédiatement passer le ballon ou le lâcher. Il doit également se relever ou s'éloigner immédiatement.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Un joueur plaqué peut lâcher le ballon en le posant au sol dans n'importe quelle direction, à condition que cette action soit effectuée immédiatement.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (d) Un joueur plaqué peut lâcher le ballon en le poussant au sol dans n'importe quelle direction sauf vers l'avant à condition que cette action soit effectuée immédiatement.

Sanction : coup de pied de pénalité



- (e) Un joueur plaqué doit immédiatement libérer le ballon si des adversaires sur leurs pieds essaient de jouer celui-ci.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Si le mouvement exercé sur le joueur plaqué le conduit dans l'en-but, il peut marquer un essai ou faire un touché en but.
- (g) Si les joueurs sont plaqués près de la ligne de but, ils peuvent immédiatement tendre les bras et placer le ballon au sol sur la ligne de but ou au-delà, pour marquer un essai ou faire un touché en but.



✓ *Un joueur plaqué près de la ligne de but peut tendre les bras et placer le ballon au sol pour marquer un essai*

15.6 AUTRES JOUEURS

- (a) Après un plaquage, tous les autres joueurs doivent être sur leurs pieds lorsqu'ils jouent le ballon. Les joueurs sont sur leurs pieds si aucune autre partie de leur corps n'est au contact du sol ou au contact des joueurs au sol.
Sanction : coup de pied de pénalité



✓ *Après un plaquage tous les joueurs doivent être sur leurs pieds lorsqu'ils jouent le ballon*



✗ *Joueur qui n'est plus sur ses sur pieds jouant le ballon lors d'un plaquage*



✗ *Joueurs qui ne sont plus sur leurs pieds jouant le ballon lors d'un plaquage*



- (b) Après un plaquage tout joueur qui est debout sur ses pieds peut tenter de lutter pour le ballon et le prendre des mains du porteur du ballon.
- (c) Lors d'un plaquage ou près d'un plaquage, tout autre joueur qui joue le ballon doit le faire en arrivant en arrière du ballon et directement en arrière du joueur plaqué ou du plaqueur le plus près de la ligne de but de ce ou ces joueurs.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Un joueur qui obtient la possession du ballon doit le jouer soit en le passant, soit en le bottant, soit en le portant sans délai.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Un joueur qui le premier obtient la possession du ballon ne doit pas aller au sol sur le lieu ou près du lieu de plaquage sauf s'il est plaqué par un adversaire.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Un joueur qui obtient le premier la possession du ballon lors d'un plaquage ou près d'un plaquage peut être plaqué par un adversaire à condition que ce dernier plaque en arrivant du côté de sa ligne de but et en arrière du ou des joueurs impliqués dans le plaquage les plus près de leur ligne de but.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (g) Après un plaquage ou près d'un plaquage, aucun joueur au sol ne doit empêcher un adversaire de prendre possession du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (h) Après un plaquage, aucun joueur au sol ne doit plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (i) Un adversaire peut prendre le ballon des mains ou des bras d'un joueur plaqué qui tente de mettre le ballon au sol sur ou au-delà de la ligne de but pour marquer un essai, mais l'adversaire ne doit pas botter le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité

Exception : Ballon pénétrant dans l'en-but. Après un plaquage près de la ligne de but, si le ballon a été lâché et a pénétré dans l'en-but, tout joueur, y compris un joueur au sol, peut faire un touché à terre.

15.7 PRATIQUES INTERDITES

- (a) Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de passer le ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de lâcher le ballon, de se relever ou de s'éloigner.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Aucun joueur ne peut tomber sur ou au-delà du joueur plaqué.

Sanction : coup de pied de pénalité



- (d) Aucun joueur ne peut tomber sur ou au-delà des joueurs au sol à la suite d'un plaquage, avec le ballon entre eux ou près d'eux.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (e) Des joueurs sur leurs pieds ne doivent pas charger un adversaire qui n'est pas près du ballon ni lui faire obstruction.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (f) Il peut y avoir danger si un joueur plaqué ne lâche pas le ballon ou ne s'en écarte pas immédiatement ou s'il est empêché de le faire. Dans ce cas, l'arbitre accordera immédiatement un coup de pied de pénalité.

Sanction : coup de pied de pénalité



15.8 DOUTES SUR LE JOUEUR FAUTIF

Si le ballon devient injouable lors d'un plaquage et si l'arbitre ne sait pas exactement quel est le joueur qui a enfreint la Règle, il ordonnera immédiatement une mêlée au bénéfice de l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu ou, si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.

Règle 16 : Mêlée spontanée

DEFINITIONS

Une Mêlée spontanée (ou Ruck) est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à la situation de jeu courant.

Rucking (ou ratissage). Des joueurs font du rucking quand, dans une mêlée spontanée, ils utilisent leurs pieds pour essayer d'obtenir le gain ou de garder la possession du ballon, sans se rendre coupable de Jeu déloyal.

16.1 FORMATION D'UNE MELEE SPONTANEE

- (a) Emplacement. Une mêlée spontanée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.
- (b) Manière. Les joueurs sont sur leurs pieds. Un joueur au moins doit être en contact physique avec un adversaire. Le ballon est au sol.



Ruck



Ruck



16.2 JOUEURS SE JOIGNANT A UNE MELEE SPONTANEE

- (a) Aucun joueur formant, se joignant ou participant à un ruck ne doit avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Un joueur se joignant à un ruck doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Poser une main sur un autre joueur dans un ruck n'est pas « être lié ».
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à un ruck doivent être sur leurs pieds.
Sanction : coup de pied de pénalité

16.3 RUCKING

- (a) Les joueurs dans un ruck doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Un joueur ne doit pas tomber ou s'agenouiller volontairement dans un ruck. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un ruck. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Un joueur ne doit pas sauter sur un ruck.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Les joueurs ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
Sanction : coup de pied franc
- (f) Un joueur pratiquant le rucking ne doit pas l'utiliser sur des joueurs au sol. Un joueur pratiquant le rucking le fait pour tenter d'obtenir ou de garder la possession du ballon. Il s'efforcera d'enjamber les joueurs au sol, mais ne doit pas leur marcher dessus délibérément. Un joueur pratiquant le rucking doit le faire près du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité pour jeu dangereux

16.4 AUTRES FAUTES DANS UNE MELEE SPONTANEE

- (a) Les joueurs ne doivent pas faire rentrer le ballon dans un ruck quand il en est sorti.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Les joueurs ne doivent pas jouer le ballon avec la main dans un ruck.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Dans un ruck, les joueurs ne doivent pas prendre le ballon entre leurs jambes.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Les joueurs au sol dans ou près d'un ruck doivent tout faire pour s'éloigner du ballon. Ces joueurs ne doivent pas interférer avec le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Un joueur ne doit pas tomber sur ou au-delà du ballon qui sort d'un ruck.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti du ruck alors qu'il y est encore.
Sanction : coup de pied franc

16.5 HORS-JEU LORS D'UNE MELEE SPONTANEE

- (a) Ligne de hors-jeu. Il y a deux lignes de hors-jeu parallèles aux lignes de but, une par équipe. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au ruck. Si le dernier pied du dernier joueur est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.
- (b) Les joueurs doivent soit se joindre au ruck soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde ou traîne sur le côté d'un ruck est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Joueurs se joignant à la mêlée spontanée ou la rejoignant. Tous les joueurs se joignant à un ruck doivent le faire en arrière du pied le plus en arrière du dernier coéquipier se trouvant dans le ruck. Un joueur peut se joindre au ruck aux côtés de ce dernier joueur. Un joueur qui se joint à un ruck par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (d) Joueurs ne se joignant pas à la mêlée spontanée. Un joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas au ruck doit immédiatement se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu, autrement il est hors-jeu. Si un joueur est en arrière de la ligne de hors-jeu et franchit celle-ci sans rejoindre le ruck, ce joueur est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive



X *Lors d'un ruck ou d'un maul, la ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier coéquipier. Le joueur en jaune et vert sur la droite est hors-jeu.*



16.6 FIN NORMALE D'UNE MELEE SPONTANEE

Un ruck prend fin normalement quand le ballon en sort ou si le ballon est sur ou au-delà de la ligne de but.

16.7 MELEE SPONTANEE PRENANT FIN ANORMALEMENT

- (a) Un ruck prend fin anormalement quand le ballon devient injouable et que l'arbitre accorde une mêlée ordonnée.

L'équipe qui progressait immédiatement avant que le ballon devienne injouable dans le ruck bénéficie de l'introduction du ballon.

Si aucune équipe ne progressait ou si l'arbitre ne peut pas déterminer quelle était l'équipe qui progressait avant que le ballon ne devienne injouable dans le ruck, l'équipe qui progressait avant le début de celui-ci bénéficiera de l'introduction.

Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.

- (b) Avant de siffler une mêlée ordonnée, l'arbitre doit accorder un délai raisonnable pour que le ballon émerge, surtout si l'une des équipes progresse. Si le ruck cesse d'avancer ou si l'arbitre estime que le ballon n'émergera probablement pas dans un délai raisonnable, il doit accorder une mêlée ordonnée.

Règle 17 : Maul

DEFINITION

Il y a maul lorsqu'un joueur portant le ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Un maul implique au moins trois joueurs, tous sur leurs pieds : le porteur du ballon et un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul et sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Un maul met fin au Jeu courant.

17.1 FORMATION DU MAUL

- (a) Emplacement. Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.



Maul



Le maul n'est pas formé



Le maul n'est pas formé

17.2 JOUEURS SE JOIGNANT A UN MAUL

- (a) Les joueurs se joignant à un maul ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Un joueur doit être incorporé ou lié au maul, et non juste placé le long du maul.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Poser une main sur un autre joueur dans le maul n'est pas « être lié ».
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Joueurs restant sur leurs pieds. Dans un maul, les joueurs doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds. Le porteur du ballon peut aller au sol à condition que le ballon soit immédiatement disponible et que le jeu continue.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un maul. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Un joueur ne doit pas sauter sur un maul.
Sanction : coup de pied de pénalité



- 17.3 AUTRES FAUTES DANS UN MAUL
- (a) Un joueur ne doit pas essayer de tirer un adversaire hors du maul.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti du maul alors qu'il y est encore.
Sanction : coup de pied franc
- 17.4 HORS-JEU LORS D'UN MAUL
- (a) Ligne de hors-jeu. Il y a deux lignes de hors-jeu parallèles aux lignes de but, une par équipe. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul. Si le dernier pied du dernier joueur est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.
- (b) Un joueur doit soit se joindre au maul soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde ou traîne sur le côté d'un maul est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (c) Joueurs se joignant au maul. Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans le maul. Le joueur peut se joindre aux côtés de ce coéquipier. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (d) Joueurs ne se joignant pas au maul. Tout joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas au maul doit immédiatement se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu, autrement il est hors-jeu. Un joueur qui est en arrière la ligne de hors-jeu et la franchit sans se joindre au maul est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (e) Joueurs quittant ou rejoignant le maul. Tout joueur qui quitte un maul doit immédiatement se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu, autrement il est hors-jeu. S'il rejoint le maul en avant du dernier coéquipier participant au maul, il est hors-jeu. Il peut rejoindre le maul aux côtés du dernier coéquipier.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive

17.5 FIN NORMALE D'UN MAUL

Un maul prend fin normalement lorsque le ballon ou un joueur porteur du ballon quitte le maul. Il se termine quand le ballon est au sol ou sur ou au-delà de la ligne de but.

17.6 MAUL PRENANT FIN ANORMALEMENT

- (a) Un maul prend fin anormalement lorsqu'il reste stationnaire ou a cessé d'avancer pendant plus de 5 secondes ; une mêlée ordonnée sera alors accordée.
- (b) Un maul prend fin anormalement lorsque le ballon devient injouable ou si le maul s'effondre (autrement qu'à la suite d'un acte de Jeu déloyal) et une mêlée ordonnée sera alors accordée.
- (c) Mêlée ordonnée à la suite d'un maul. L'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul bénéficiera de l'introduction. Si l'arbitre ne peut pas déterminer l'équipe qui était en possession du ballon au commencement du maul, l'introduction sera accordée à l'équipe qui progressait avant l'arrêt du maul ou, si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.
- (d) Lorsqu'un maul reste stationnaire ou a cessé d'avancer pendant plus de 5 secondes, alors que le ballon circule dans le maul et que l'arbitre peut le voir, un délai raisonnable sera accordé pour que le ballon émerge. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée.
- (e) Une fois qu'un maul a cessé d'avancer, il peut se remettre en mouvement à condition que cela se fasse dans les 5 secondes qui suivent son immobilisation. Si le maul cesse d'avancer une deuxième fois alors que le ballon circule dans le maul et que l'arbitre peut le voir, un délai raisonnable sera accordé pour que le ballon émerge. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée.
- (f) Lorsque le ballon dans un maul devient injouable, l'arbitre ne permettra pas que la lutte pour la possession du ballon se prolonge. Il accordera alors une mêlée ordonnée.
- (g) Si dans un maul le porteur du ballon va au sol, y compris s'il met un ou deux genoux au sol ou s'assied, l'arbitre accordera une mêlée ordonnée si le ballon n'est pas immédiatement disponible.

- (h) Mêlée ordonnée après le blocage du réceptionnaire. Si un joueur réceptionne le ballon botté directement par un adversaire, à l'exception d'un coup de pied d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi, et s'il est saisi immédiatement par un adversaire, un maul peut se former. Si un maul se forme et qu'il reste stationnaire, cesse d'avancer pendant plus de 5 secondes, ou si le ballon devient injouable, une mêlée ordonnée sera accordée, l'équipe du réceptionnaire bénéficiant de l'introduction.

« Botté directement » par un adversaire signifie que le ballon n'a touché ni un joueur ni le sol avant d'être réceptionné par le joueur.

Si un maul se déplace dans l'en-but du réceptionnaire et que le ballon est touché à terre ou devient injouable, l'arbitre accordera une mêlée à 5 mètres. L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.

Règle 18 : Marque

DEFINITION

Pour faire un marque ou arrêt de volée un joueur doit être sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres. Un joueur avec un pied sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres est considéré comme étant dans les 22. Ce joueur doit réceptionner nettement le ballon botté directement par un adversaire et crier « Marque » au même moment. Un marque ne peut pas être fait sur un coup d'envoi.

Un coup de pied est accordé pour un marque. L'emplacement du coup de pied se situe à l'endroit où a été réalisé le marque.

Un joueur peut faire un marque même si le ballon a touché un poteau de but ou une barre transversale avant d'être réceptionné.

Un joueur de l'équipe défendante peut faire un marque dans son en-but.



18.1 APRES UN MARQUE

L'arbitre siffle immédiatement et accorde un coup de pied au joueur qui a réalisé le marque.

18.2 COUP DE PIED ACCORDE

Le coup de pied est accordé à l'endroit du marque.

18.3 EMPLACEMENT DU COUP DE PIED BOTTE

Le coup de pied est botté à l'endroit du marque ou en arrière, sur une ligne passant par le point où a été fait le marque.

18.4 LE BOTTEUR

Le coup de pied est botté par le joueur qui a fait le marque. Si ce joueur ne peut pas donner un coup de pied dans la minute qui suit, une mêlée ordonnée sera accordée au point du marque et son équipe bénéficiera de l'introduction. Si le marque a lieu dans l'en-but, une mêlée sera accordée à 5 mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par la marque.

18.5 COMMENT EST BOTTE LE COUP DE PIED ?

Les dispositions de la Règle 21, relatives au Coup de pied franc, s'appliquent à un coup de pied accordé après un marque.

18.6 CHOIX D'UNE MELEE ORDONNEE

- (a) L'équipe du joueur qui a fait le marque peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.
- (b) Emplacement de la mêlée. Si le marque est dans le champ de jeu, la mêlée se jouera à l'endroit du marque, mais pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche. Si le marque est dans l'en-but, la mêlée doit se jouer à cinq mètres de la ligne de but sur une ligne passant par le point où le marque a été fait, et pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche.
- (c) Bénéfice de l'introduction. L'équipe du joueur qui a effectué le marque bénéficiera de l'introduction.



18.7 COUP DE PIED DE PENALITE

- (a) Un adversaire, en-jeu ou hors-jeu, ne doit pas charger un joueur qui a fait un marque après le coup de sifflet de l'arbitre.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Emplacement du coup de pied de pénalité. Si le joueur fautif est en jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit de la faute. Si le joueur fautif est hors-jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit du hors-jeu (Règle 11 : Hors-jeu et en-jeu dans le Jeu courant).
- (c) Coup de pied de pénalité. Le coup de pied de pénalité peut être botté par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive.

Pendant le match



Reprise du jeu

Règle 19 Touche et alignement

Règle 20 Mêlée ordonnée

Règle 21 Coup de pied de pénalité et coup de pied franc

Règle 19 : Touche et alignement

DEFINITIONS

« Botté directement en touche » signifie que le ballon a été botté en touche sans rebondir dans l'Aire de jeu et sans toucher un joueur ou l'arbitre.

« Les 22 mètres » (ou les 22) est la surface délimitée par les deux lignes de touche et la ligne de but qui n'en font pas partie et la ligne des 22 mètres qui en fait partie.

La ligne de remise en jeu est une ligne imaginaire du Champ de jeu perpendiculaire à la ligne de touche et passant par le point où le ballon doit être lancé.

Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur ou au-delà de la ligne de touche.

Le ballon est en touche lorsqu'un joueur le porte et que ce porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche. L'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou traversé la ligne de touche est l'endroit où le ballon est allé en touche.

Le ballon est en touche si un joueur réceptionne le ballon et que ce joueur met un pied sur la ligne de touche ou sur le sol au-delà de cette ligne.

Si un joueur met un pied sur le Champ de jeu et l'autre en touche et qu'il contrôle le ballon, le ballon est en touche.

Si le ballon franchit la ligne de touche ou la ligne de touche de but et est capté par un joueur ayant les deux pieds dans l'Aire de jeu, le ballon n'est pas en touche ou en touche de but. Ce joueur peut propulser le ballon dans l'Aire de jeu. Si un joueur saute et capte le ballon, ses deux pieds doivent reprendre contact avec le sol dans l'aire de jeu, autrement le ballon est en touche ou en touche de but.

Un joueur en touche peut botter ou dévier le ballon, mais il ne peut pas le garder en main, à condition que celui-ci n'ait pas franchi le plan de la ligne de touche. Le plan de la ligne de touche est l'espace vertical immédiatement situé au-dessus de la ligne de touche.



19.1 REMISE EN JEU

SANS GAIN DE TERRAIN

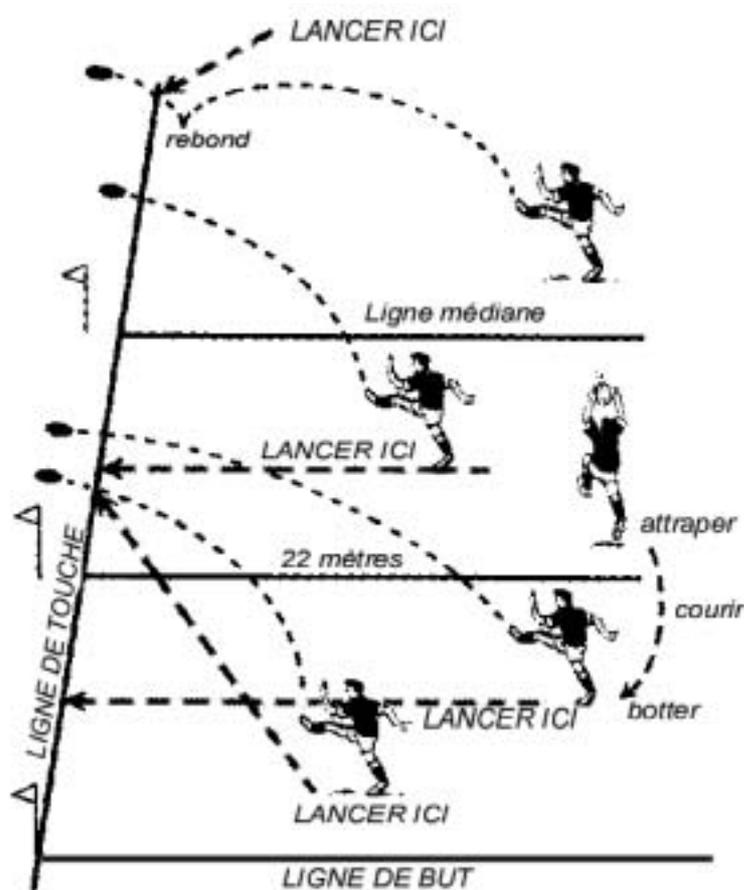
- (a) A l'extérieur de ses 22 mètres, un joueur botte directement en touche. A l'exception d'un coup de pied de pénalité, quand un joueur situé en un point quelconque du champ de jeu à l'extérieur de ses 22 mètres botte directement en touche, il n'y a pas de gain de terrain. La remise en jeu aura lieu soit en face de l'endroit où le ballon a été botté, soit à l'endroit où il est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de ce joueur.
- (b) Un joueur porte le ballon dans les 22 mètres de son équipe. Lorsqu'un joueur défendant capte le ballon à l'extérieur de ses 22 mètres, le porte ou l'envoie dans ses 22 puis le botte directement en touche, il n'y a pas de gain de terrain.

AVEC GAIN DE TERRAIN

- (c) Joueur situé à l'intérieur des 22 mètres de son équipe. Lorsqu'un joueur défendant capte le ballon à l'intérieur de ses 22 mètres ou dans son en-but puis botte en touche, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.
- (d) Coup de pied indirect en touche. Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu, botte indirectement en touche, c'est à dire que le ballon rebondit dans le champ de jeu avant de sortir en touche, la remise en jeu est effectuée à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu botte le ballon et que celui-ci touche un adversaire ou est touché par un adversaire et rebondit dans le champ de jeu avant de sortir en touche, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu, botte et que le ballon touche un adversaire ou est touché par un adversaire et sort ensuite directement en touche, la remise en jeu s'effectue en face de l'endroit où l'adversaire a touché le ballon ou de l'endroit où le ballon est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de l'adversaire.



TOUCHE ET REMISE EN JEU

COUP DE PIED DE PENALITE

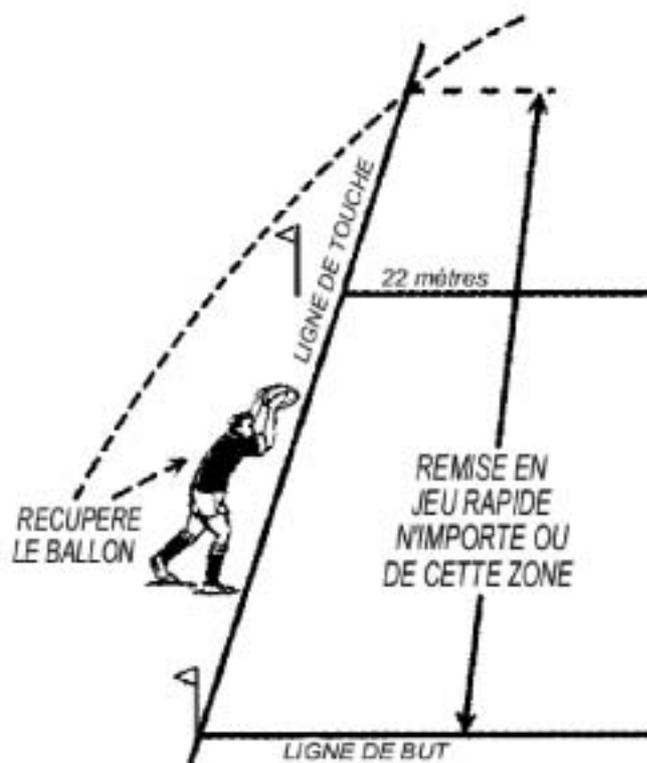
- (e) Coup de pied de pénalité. Lorsqu'un joueur botte le ballon en touche suite à un coup de pied de pénalité en un lieu quelconque de l'aire de jeu, la remise en jeu est effectuée à partir de l'endroit où le ballon est sorti en touche.

COUP DE PIED FRANC

- (f) A l'extérieur des 22 mètres du botteur : pas de gain de terrain. Lorsqu'un coup de pied franc est accordé à l'extérieur des 22 mètres et que le ballon est botté directement en touche, la remise en jeu s'effectuera soit en face de l'endroit où le ballon a été botté, soit à l'endroit où il est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but du botteur.
- (g) A l'intérieur des 22 mètres ou dans l'en-but du botteur : gain de terrain. Lorsqu'un coup de pied franc est accordé dans les 22 mètres ou dans l'en-but et que le ballon est botté directement en touche, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

19.2 REMISE EN JEU RAPIDE

- (a) Un joueur peut faire une remise en jeu rapide sans attendre la formation d'un alignement.
- (b) Pour effectuer une remise en jeu rapide, le joueur peut se trouver n'importe où hors du champ de jeu entre le point où le ballon est sorti en touche et sa propre ligne de but.
- (c) Un joueur ne doit pas effectuer une remise en jeu rapide après la formation d'un alignement. S'il ne respecte pas cette Règle, la remise en jeu rapide ne sera pas acceptée. C'est la même équipe qui lancera le ballon dans l'alignement.



REMISE EN JEU RAPIDE

- (d) Pour effectuer une remise en jeu rapide, le joueur doit utiliser le même ballon qui est sorti en touche. Quand le ballon est sorti en touche et qu'il est devenu mort, si un autre ballon est utilisé ou si une autre personne que le joueur effectuant la remise en jeu a touché le ballon, la remise en jeu rapide ne doit pas être acceptée. C'est la même équipe qui lancera le ballon dans l'alignement.



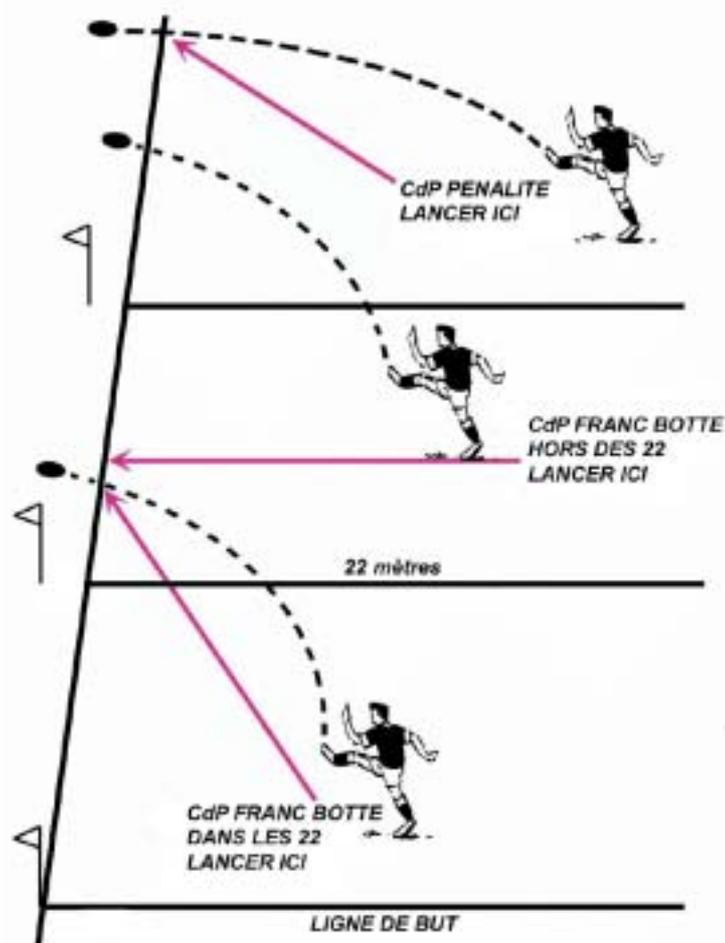
- (e) Lors d'une remise en jeu rapide, si le joueur ne lance pas le ballon perpendiculairement à la ligne de touche ou si le ballon ne parcourt pas au moins 5 mètres le long de la ligne de remise en jeu avant de toucher le sol ou un joueur, ou si le joueur pénètre dans le champ de jeu au moment de la remise en jeu, la remise en jeu rapide ne sera pas acceptée. L'équipe adverse aura le choix entre une remise en jeu face à un alignement, à l'endroit où la remise en jeu rapide a été tentée, et une mêlée ordonnée face à cet endroit sur la ligne des 15 mètres. Si cette dernière équipe a également mal lancé le ballon dans l'alignement, une mêlée ordonnée sera accordée sur la ligne des 15 mètres. L'équipe ayant effectué la première remise en jeu bénéficie de l'introduction.
- (f) Lors d'une remise en jeu rapide, un joueur peut s'approcher de la ligne de touche et s'en éloigner sans être pénalisé.
- (g) Lors d'une remise en jeu rapide, un joueur ne doit pas empêcher que le ballon soit lancé à 5 mètres.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (h) Si un joueur porteur du ballon est poussé en touche, il doit immédiatement libérer le ballon pour permettre à un adversaire d'effectuer une remise en jeu rapide.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

19.3 AUTRES REMISES EN JEU

En toute autre circonstance, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

19.4 EQUIPE QUI EFFECTUE LA REMISE EN JEU

La remise en jeu sera effectuée par un adversaire du joueur qui a porté ou touché le ballon en dernier avant sa sortie en touche. En cas de doute, l'équipe attaquante effectuera la remise en jeu.



TOUCHE ET REMISE EN JEU

Exception : Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité et que le ballon est botté en touche, la remise en jeu sera effectuée par un joueur de l'équipe ayant bénéficié du coup de pied de pénalité, que le coup de pied ait été botté directement ou indirectement en touche.

19.5 COMMENT S'EFFECTUE LA REMISE EN JEU ?

Le joueur effectuant la remise en jeu doit se tenir à l'endroit prévu. Il ne doit pas empiéter sur le champ de jeu quand il lance le ballon. Le ballon doit être lancé droit et parcourir au moins 5 mètres le long de la ligne de remise en jeu avant de toucher le sol ou avant de toucher ou d'être touché par un joueur.



COMMENT S'EFFECTUE LA REMISE EN JEU

19.6 REMISE EN JEU INCORRECTE

- (a) Si la remise en jeu face à un alignement est incorrecte, l'équipe adverse a le choix entre effectuer une remise en jeu face à un alignement et bénéficier d'une mêlée ordonnée sur la ligne des 15 mètres. Si elle choisit une remise en jeu face à un alignement et que celle-ci est à nouveau incorrecte, une mêlée ordonnée sera alors accordée. L'équipe ayant effectué la première remise en jeu bénéficiera de l'introduction.
- (b) La remise en jeu face à un alignement doit être effectuée sans retard et sans feinte.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (c) Un joueur ne doit pas volontairement ou de manière répétée lancer le ballon non perpendiculairement à la ligne de touche.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

ALIGNEMENT

DEFINITIONS

Le but de l'alignement est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équité, après que le ballon est sorti en touche, à l'aide d'une remise en jeu entre deux rangées de joueurs.

Joueurs de l'alignement. Les joueurs de l'alignement sont les joueurs qui forment deux rangées parallèles distinctes perpendiculaires à la ligne de touche.

Réceptionnaire (ou relayeur). Le réceptionnaire est le joueur en position de recevoir le ballon quand des joueurs de l'alignement le passent ou le dévient en arrière de l'alignement. N'importe quel joueur peut être réceptionnaire, mais chaque équipe ne peut avoir qu'un réceptionnaire lors d'un alignement.

Joueurs participant à l'alignement. Les joueurs participant à l'alignement sont le lanceur du ballon et son adversaire direct, les deux réceptionnaires et les joueurs qui se trouvent dans l'alignement.

Tous les autres joueurs. Tous les autres joueurs qui ne participent pas à l'alignement doivent être au moins à dix mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou sur ou en arrière de leur ligne de but si celle-ci est plus proche, et ce, jusqu'à ce que l'alignement soit terminé.

Ligne des 15 mètres. La ligne des 15 mètres est située à 15 mètres dans le champ de jeu parallèlement à la ligne de touche.

Mêlée après alignement. Toute mêlée ordonnée accordée à la suite d'une faute ou d'un arrêt de jeu lors d'un alignement doit être formée sur la ligne des 15 mètres sur la ligne de remise en jeu.

19.7 FORMATION D'UN ALIGNEMENT

- (a) Minimum. Au moins deux joueurs de chaque équipe doivent former un alignement.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (b) Maximum. C'est l'équipe effectuant la remise en jeu qui fixe le nombre maximum de joueurs dans l'alignement.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (c) L'équipe adverse peut avoir moins de joueurs dans l'alignement mais elle ne peut pas en avoir plus.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

- (d) Quand le ballon est en touche, tout joueur qui s'approche de la ligne de remise en jeu est présumé le faire pour former un alignement. Les joueurs qui s'approchent de la ligne de remise en jeu doivent le faire sans délai. Aucun joueur de l'une quelconque des équipes ne doit quitter l'alignement après avoir pris position au sein de l'alignement avant la fin de la touche.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (e) Si l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu aligne moins de joueurs que d'habitude, ses adversaires doivent bénéficier d'un délai raisonnable pour faire sortir de l'alignement le nombre de joueurs nécessaire pour que cette Règle soit respectée.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (f) Ces joueurs doivent quitter l'alignement sans délai. Ils doivent se déplacer jusqu'à la ligne de hors-jeu, située à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu. Si l'alignement prend fin avant qu'ils atteignent cette ligne, ils peuvent participer au jeu.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (g) Réticence à former l'alignement. Une équipe ne doit pas délibérément retarder la formation d'un alignement.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (h) Emplacement des joueurs de l'alignement. Le début de l'alignement ne peut pas être situé à moins de 5 mètres de la ligne de touche, et l'arrière ne peut pas être situé à plus de 15 mètres de la ligne de touche. Tous les joueurs de l'alignement doivent se tenir entre ces deux points.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (i) Deux rangées distinctes. Les joueurs de l'alignement des deux équipes forment deux rangées parallèles distinctes, perpendiculaires à la ligne de touche.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (j) Quand l'alignement se forme, les adversaires doivent laisser un espace libre entre leurs épaules intérieures. Cet espace est fixé lorsque les joueurs se tiennent debout.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (k) Couloir d'un mètre. Chaque rangée de joueurs doit être à un demi-mètre de la ligne de remise en jeu.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (l) La ligne de remise en jeu ne doit pas être située à moins de 5 mètres de la ligne de but.



L'ALIGNEMENT

- (m) Lorsque l'alignement est formé, mais avant le lancer du ballon, un joueur ne doit pas retenir, pousser ou charger un adversaire ou lui faire obstruction.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

19.8 DEBUT ET FIN D'UN ALIGNEMENT

- (a) Début. L'alignement commence quand le ballon quitte les mains du lanceur.
- (b) Fin. L'alignement prend fin quand le ballon ou le joueur qui le porte sort de l'alignement.

La fin de l'alignement comprend notamment les cas suivants :

Lorsque le ballon est passé, tapé ou botté hors de l'alignement.

Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte pénètre dans la zone située entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche.

Lorsqu'un joueur de l'alignement donne le ballon à un joueur effectuant un mouvement de peel off.

Lorsque le ballon est lancé au-delà de la ligne des 15 mètres ou qu'un joueur s'en saisit ou le tape au-delà de cette ligne.

Lorsqu'une mêlée spontanée ou un maul se forme lors d'un alignement et que les pieds de tous les joueurs de la mêlée spontanée ou du maul se déplacent au-delà de la ligne de remise en jeu.

Lorsque le ballon devient injouable lors d'un alignement, l'alignement prend fin et le jeu reprendra par une mêlée ordonnée.

19.9 OPTIONS POSSIBLES LORS D'UN ALIGNEMENT

- (a) Hors-jeu. Un joueur de l'alignement ne doit pas être hors-jeu. La ligne de hors-jeu s'étend d'un bout à l'autre de la ligne de remise en jeu jusqu'à ce que le ballon soit lancé. Lorsque le ballon a touché un joueur ou le sol, la ligne de hors-jeu passe par le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (b) Les joueurs sautant pour attraper le ballon peuvent faire un pas dans n'importe quelle direction, mais ne doivent pas franchir la ligne de remise en jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (c) Appui sur un adversaire. Un joueur de l'alignement ne doit pas s'appuyer sur un adversaire pour sauter.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (d) Retenir ou pousser. Un joueur de l'alignement ne doit pas retenir, pousser, charger ou agripper un adversaire qui ne porte pas le ballon ou lui faire obstruction, sauf lorsqu'une mêlée spontanée ou un maul se forme.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (e) Charge illégale. Un joueur de l'alignement ne doit pas charger un adversaire sauf s'il tente de le plaquer ou de jouer le ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (f) Appui sur un coéquipier. Un sauteur de l'alignement ne doit pas s'appuyer sur un joueur de son équipe pour sauter.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres



FAUTES LORS D'UN ALIGNEMENT

- (g) Ascenseur. Un joueur de l'alignement ne doit pas soulever un coéquipier.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (h) Soutien avant le saut. Un joueur de l'alignement ne doit pas soutenir un coéquipier qui se prépare à sauter.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (i) Saut ou soutien avant le lancer du ballon. Un joueur de l'alignement ne doit pas sauter pour s'emparer du ballon ou soutenir un joueur avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (j) Pré-gripping au dessous de la taille. Un joueur ne peut pas effectuer une action de pré-gripping au-dessous du niveau de la taille d'un coéquipier.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres



- (k) Soutien à un coéquipier. Un joueur ne doit pas soutenir un sauteur de l'alignement sur l'arrière au-dessous du niveau du short ou sur l'avant au-dessous du niveau des cuisses.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (l) Soutien descendant à un coéquipier. Tout joueur qui soutient un coéquipier qui saute doit maintenir son action de soutien jusqu'à ce que le sauteur soit à nouveau sur ses pieds, et ce, dès que le ballon a été récupéré par un joueur d'une équipe.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (m) Empêcher la remise en jeu. Un joueur de l'alignement ne doit pas se tenir à moins de 5 mètres de la ligne de touche. Un joueur de l'alignement ne doit pas empêcher que le ballon soit lancé à 5 mètres.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (n) Lorsque le ballon a été lancé au-delà d'un joueur de l'alignement, ce joueur peut se diriger vers l'espace qui sépare la ligne de touche et la ligne des 5 mètres. Si le joueur pénètre dans cet espace, il ne doit pas se diriger vers sa ligne de but avant la fin de l'alignement, sauf dans un mouvement de peel-off.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres
- (o) Ballon saisi ou dévié. Lorsqu'il saute pour se saisir ou dévier le ballon, un joueur doit utiliser soit une prise à deux mains soit son bras intérieur pour tenter de saisir ou dévier le ballon. Le sauteur ne doit pas se servir uniquement de son bras extérieur pour tenter de saisir ou dévier le ballon.
- Si le sauteur a les deux mains au-dessus de la tête, il peut se servir de l'une d'elles pour jouer le ballon.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

19.10 OPTIONS POSSIBLES POUR LES JOUEURS NE PARTICIPANT PAS A L'ALIGNEMENT

En général, un joueur ne participant pas à un alignement doit se tenir à au moins 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou sur ou en arrière de sa ligne de but si celle-ci est plus proche, jusqu'à ce que l'alignement prenne fin.

Il y a deux exceptions à cette disposition :

Exception 1 : Lancer long. Si le joueur qui lance le ballon effectue une remise en jeu au-delà de la ligne des 15 mètres, un coéquipier peut s'avancer pour se saisir du ballon. Dans ce cas, un adversaire peut également s'avancer.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche.



Exception 2 : Un réceptionnaire peut se lancer dans une brèche de l'alignement et effectuer toute action qu'un autre joueur de l'alignement a le droit de faire. Le réceptionnaire est passible de sanctions pour toute faute comme tout autre joueur de l'alignement.

19.11 PEEL-OFF

DEFINITIONS

Un joueur de l'alignement effectue un mouvement de peel-off quand il quitte l'alignement pour se saisir du ballon qui a été tapé ou passé en arrière par un coéquipier.

- (a) Quand : Un joueur ne doit pas effectuer un mouvement de peel-off avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres sur la ligne de remise en jeu
- (b) Un joueur qui effectue un mouvement de peel-off doit se tenir dans une zone de 10 mètres de large à partir de la ligne de remise en jeu et doit continuer de se déplacer jusqu'à ce que l'alignement prenne fin.
Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres sur la ligne de remise en jeu
- (c) Les joueurs peuvent changer leur position dans l'alignement avant que le ballon ne soit lancé.

19.12 HORS-JEU LORS D'UN ALIGNEMENT

- (a) Quand un alignement se forme, il y a deux lignes de hors-jeu distinctes, parallèles aux lignes de but, une par équipe.
- (b) Joueurs participants. Une ligne de hors-jeu s'applique aux joueurs prenant part à l'alignement (habituellement certains ou tous les avants, plus le réceptionnaire et le joueur chargé de la remise en jeu). Entre le moment où le ballon est lancé et jusqu'à ce qu'il touche un joueur ou le sol, cette ligne de hors-jeu est la ligne de remise en jeu. Après cette action, la ligne de hors-jeu est une ligne matérialisée par le ballon.
- (c) Joueurs non participants. L'autre ligne de hors-jeu s'applique aux joueurs ne participant pas à l'alignement (habituellement les lignes arrières). Pour eux, la ligne de hors-jeu est située à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou de leur ligne de but, celle-ci est plus proche.
La Règle du hors-jeu lors d'un alignement est différente dans le cas d'un lancer long ou dans le cas d'une mêlée spontanée ou d'un maul lors d'un alignement.

19.13 HORS-JEU DES PARTICIPANTS A L'ALIGNEMENT

- (a) Avant que le ballon ait touché un joueur ou le sol. Un joueur ne doit pas franchir la ligne de remise en jeu. Un joueur est hors-jeu s'il franchit la ligne de remise en jeu avant que le ballon ait touché un autre joueur ou le sol, à moins qu'il ne saute pour se saisir ou dévier le ballon. Le joueur doit sauter du côté de son équipe par rapport à la ligne de remise en jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres
- (b) Un joueur qui saute et franchit la ligne de remise en jeu mais ne réussit pas à capter le ballon ne sera pas pénalisé s'il se remet en jeu sans délai.
- (c) Après que le ballon a touché un joueur ou le sol. Un joueur qui n'est pas porteur du ballon est hors-jeu si, lorsque le ballon a touché un joueur ou le sol, ce joueur dépasse le ballon à moins qu'il ne plaque (ou essaie de plaquer) un adversaire. Toute tentative de plaquage doit débuter du côté de son équipe par rapport au ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) L'arbitre doit pénaliser tout joueur qui, volontairement ou non, se met en position de hors-jeu sans essayer de disputer la possession du ballon ou de plaquer un adversaire.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Aucun joueur de l'une quelconque des équipes participant à l'alignement ne peut le quitter avant que l'alignement ne soit terminé.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

19.14 JOUEUR QUI LANCE LE BALLON

Le joueur qui lance le ballon (et son adversaire direct) a quatre options possibles :

- (a) Rester à l'intérieur de la zone des 5 mètres de la ligne de touche.
- (b) Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu, située à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu.
- (c) Se joindre à l'alignement dès que le ballon a été lancé.
- (d) Se placer en position de réceptionnaire si cette position est inoccupée. S'il se place n'importe où ailleurs, le lanceur est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

19.15 JOUEURS NE PARTICIPANT PAS A L'ALIGNEMENT EN POSITION DE HORS-JEU

- (a) Avant la fin de l'alignement. La ligne de hors-jeu est située 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou de la ligne de but du joueur, si celle-ci est plus proche.

Un joueur qui ne participe pas à l'alignement est hors-jeu s'il franchit la ligne de hors-jeu avant que l'alignement ait pris fin.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute à au moins 15 mètres de la ligne de touche

- (b) Joueurs non encore en-jeu quand le ballon est lancé. Un joueur peut lancer le ballon même si un coéquipier n'a pas encore atteint la ligne de hors-jeu. Si ce joueur ne s'efforce pas d'atteindre la ligne de jeu sans délai, il est hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, à au moins 15 mètres de la ligne de touche

Exception : Lancer long. Il existe une exception à la Règle du hors-jeu lors d'un alignement qui s'applique si le ballon est lancé au-delà de la ligne des 15 mètres. Dès que le ballon quitte les mains du lanceur, tout coéquipier peut courir pour disputer le ballon.

Cela signifie qu'un joueur participant à l'alignement peut se déplacer au-delà de la ligne des 15 mètres, et qu'un joueur non participant à l'alignement peut se déplacer vers l'avant, en franchissant la ligne de hors-jeu.

Dans ce cas, un adversaire peut également se déplacer au-delà de la ligne des 15 mètres ou vers l'avant, en franchissant la ligne de hors-jeu.

Toutefois, si un joueur se déplace au-delà de la ligne des 15 mètres ou vers l'avant en franchissant la ligne de hors-jeu pour participer à un lancer long, et si le ballon n'est pas lancé au-delà de la ligne des 15 mètres, il est hors-jeu et doit être pénalisé.

Sanction : coup de pied de pénalité

Pour les joueurs participant à l'alignement : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres.

Pour les joueurs ne participant pas à l'alignement : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de la faute, à au moins 15 mètres de la ligne de touche.

19.16 HORS-JEU LORS D'UNE MELEE SPONTANEE OU D'UN MAUL SUR ALIGNEMENT

- (a) Quand un ruck ou un maul se forme lors d'un alignement, la ligne de hors-jeu pour un joueur y participant ne passe pas par le ballon mais par le dernier pied du joueur se trouvant le plus en arrière dans la mêlée spontanée ou le maul.
- (b) Toutefois, pour les joueurs ne participant pas à l'alignement, la ligne de hors-jeu est toujours à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu. Pour ces joueurs, l'alignement ne prend pas fin quand un ruck ou un maul se forme.
- (c) L'alignement prend fin quand le ruck ou le maul franchit la ligne de remise en jeu. Cela se produit lorsque les pieds de tous les joueurs participant à la mêlée spontanée ou au maul ont franchi la ligne de remise en jeu.
- (d) Un joueur participant à l'alignement doit, soit se joindre au ruck ou au maul, soit se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu et y rester. Autrement, il est hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

- (e) Toutes les autres dispositions de la Règle relative à la mêlée spontanée ou du maul s'appliquent. Un joueur ne doit pas se joindre à la mêlée spontanée ou au maul par le côté des adversaires.

Sanction : coup de pied de pénalité

Les joueurs ne doivent pas se joindre en avant de la ligne de hors-jeu. S'ils le font, ils sont hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

- (f) Joueurs ne participant pas à l'alignement. Quand une mêlée spontanée ou un maul se forme lors d'un alignement, celui-ci ne prend fin que lorsque les pieds de tous les joueurs participant à la mêlée spontanée ou au maul ont franchi la ligne de remise en jeu.

Jusqu'à cette action, la ligne de hors-jeu des joueurs ne participant pas à l'alignement reste à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou de la ligne de but si celle-ci est plus proche. Un joueur qui franchit cette ligne est hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute à au moins 15 mètres de la ligne de touche

Règle 20 : Mêlée ordonnée

DEFINITIONS

L'objectif de la mêlée ordonnée est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équitablement, après une faute mineure ou un arrêt de jeu.

Une mêlée ordonnée est formée dans le Champ de jeu quand huit joueurs de chaque équipe, liés entre eux sur trois lignes entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des premières lignes soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs de première ligne puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec l'un de leurs pieds.

La ligne médiane d'une mêlée ordonnée ne doit pas être à moins de 5 mètres de la ligne de but. Une mêlée ne peut pas avoir lieu à moins de 5 mètres d'une ligne de touche.

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

Le joueur de l'une ou l'autre équipe qui introduit le ballon est le demi de mêlée.

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

Les joueurs situés de chaque côté du talonneur sont les piliers. Les piliers gauches sont les piliers tête libre. Les piliers droits sont les piliers tête prise. Les deux partenaires du second rang qui poussent sur les piliers et le talonneur sont les joueurs de seconde ligne.

Les joueurs extérieurs qui se lient au deuxième rang ou au troisième rang sont les troisièmes lignes ailes (flankers).

Le joueur du troisième rang qui pousse généralement sur les deux joueurs de seconde ligne est le Numéro 8 (troisième ligne centre). Il peut également pousser sur un joueur de seconde ligne et un troisième ligne aile.

20.1 FORMATION D'UNE MELEE ORDONNEE

- (a) Emplacement où la mêlée ordonnée se forme. La mêlée doit être formée à l'endroit de la faute ou de l'arrêt de jeu ou aussi près que possible de ce point dans le champ de jeu, sauf dispositions contraires prévues par les Règles.
- (b) Si ce point se situe à moins de 5 mètres d'une ligne de touche, la mêlée doit être formée à 5 mètres de celle-ci. Une mêlée ordonnée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu. La ligne médiane de la mêlée ne doit pas être située à moins de 5 mètres de la ligne de but quand la mêlée est formée.

- (c) En cas de faute ou d'arrêt de jeu dans un en-but, la mêlée doit être formée à 5 mètres de la ligne de but.
- (d) La mêlée doit être formée en face du point de faute ou de l'arrêt de jeu.
- (e) Sans retard. Une équipe ne doit pas délibérément retarder la formation de la mêlée.
Sanction : coup de pied franc
- (f) Nombre de joueurs : huit. Une mêlée ordonnée doit comprendre huit joueurs de chaque équipe. Ces huit joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin. Chaque première ligne doit comprendre exactement trois joueurs en permanence. Deux joueurs de seconde ligne (flankers) doivent former la deuxième ligne.
Sanction : coup de pied de pénalité
- Exception : si, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de quinze joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe en mêlée peut être réduit du même nombre. Lorsqu'une réduction autorisée est effectuée par une équipe, l'opposition n'est pas dans l'obligation de procéder à une réduction similaire. Toutefois, une équipe ne doit pas avoir moins de cinq joueurs dans la mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (g) Entrée en contact des premières lignes. Premièrement, l'arbitre marquera avec le pied l'emplacement où la mêlée doit être formée. Avant d'entrer en contact, les premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre. Le ballon est dans les mains du demi de mêlée, prêt à l'introduire. Les premières lignes doivent s'accroupir de telle sorte que lors de l'entrée en contact chaque joueur n'ait pas la tête et les épaules plus basses que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer de telle sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de celle d'un coéquipier.
Sanction : coup de pied franc
- (h) Les premières lignes doivent s'accroupir, marquer un temps d'arrêt et n'entrer en contact que lorsque l'arbitre commande : « Entrez ». Ce commandement n'est pas un ordre ; il indique simplement que les joueurs de première ligne peuvent entrer en contact dès qu'ils sont prêts.
Sanction : coup de pied franc
- (i) La position accroupie se caractérise par un fléchissement des genoux permettant de s'engager sans charger.
- (j) Charge. Une première ligne ne doit pas se former plus loin que prévu de ses adversaires et se précipiter contre eux. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (k) Stationnaire et parallèle. Tant que le ballon n'a pas quitté les mains du demi de mêlée, la mêlée ordonnée doit être stationnaire et la ligne médiane doit être parallèle aux lignes de but. Une équipe ne doit pas pousser la mêlée pour l'éloigner de la marque avant l'introduction du ballon.

Sanction : coup de pied franc

20.2 POSITION DES JOUEURS DE PREMIERE LIGNE

- (a) Tous les joueurs en position de pousser. Quand une mêlée ordonnée est formée, le corps et les pieds de chaque joueur de première ligne doivent être dans une position normale qui leur permet de pousser en avant.

Sanction : coup de pied franc

- (b) Cela signifie que chacun de ces joueurs doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps fermement en appui sur au moins un pied. Les joueurs ne doivent pas croiser leurs pieds, bien que le pied d'un joueur puisse croiser celui d'un coéquipier. Les épaules de chaque joueur ne doivent pas être plus basses que les hanches.

Sanction : coup de pied franc

- (c) Talonneur en position pour talonner. Tant que le ballon n'est pas introduit, le talonneur doit être en position de talonner le ballon. Il doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps bien en appui sur au moins un pied. Aucun des deux pieds du talonneur ne doit être en avant du pied le plus avancé des piliers de son équipe.

Sanction : coup de pied franc

20.3 LIAISON DES JOUEURS DANS UNE MELEE ORDONNEE

DEFINITION

Lorsqu'un joueur se lie à un coéquipier, il doit utiliser tout le bras, de l'épaule à la main, pour saisir le corps d'un coéquipier au niveau de l'aisselle ou au-dessous. Poser seulement une main sur un autre joueur ne suffit pas pour être lié.

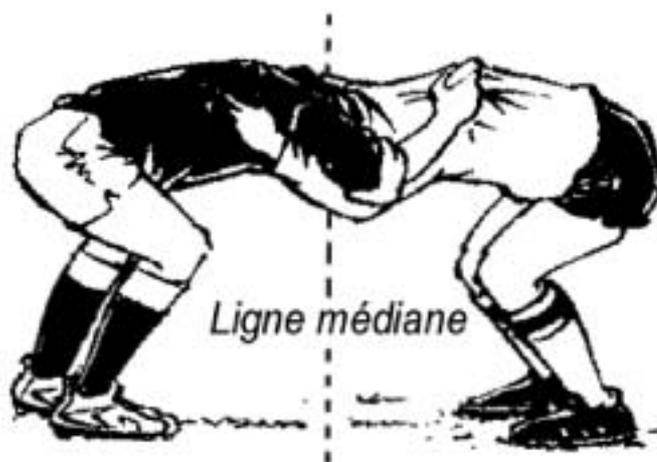
- (a) Liaison de tous les joueurs de première ligne. Tous les joueurs de première ligne doivent être fermement et continuellement liés, du début à la fin de la mêlée.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) Liaison des talonneurs. Le talonneur peut se lier soit par-dessus, soit par-dessous les bras de ses piliers. Les piliers ne doivent pas soutenir le talonneur de telle sorte que le poids de son corps ne repose sur aucun pied.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Liaison du pilier tête libre. Un pilier tête libre doit se lier à son pilier tête prise adverse en plaçant son bras gauche à l'intérieur du bras droit de son adversaire et en tenant son maillot par le dos ou le côté. Le pilier tête libre ne doit pas s'accrocher au pilier tête prise adverse par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Le pilier tête libre ne doit pas exercer de pression vers le bas.
Sanction : coup de pied de pénalité



LIAISON DES PILIERS

- (d) Liaison du pilier tête prise. Un pilier tête prise doit se lier à son pilier tête libre adverse en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche de son adversaire. Le pilier tête prise doit s'accrocher au maillot du pilier tête libre uniquement avec la main droite sur le dos ou sur le côté de son adversaire direct. Le pilier tête prise ne doit pas s'accrocher au pilier tête libre adverse par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Le pilier tête prise ne doit pas exercer de pression vers le bas.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Les deux piliers tête prise et tête libre peuvent changer leur liaison à condition que ces changements soient effectués dans le respect de la présente Règle.
- (f) Liaison de tous les autres joueurs. Tous les joueurs de la mêlée, autres que ceux de première ligne, doivent être liés par au moins un bras au corps d'un des deuxièmes lignes. Ces derniers doivent être liés avec les piliers qui se trouvent devant eux. Aucun joueur, autre qu'un pilier, ne peut tenir un adversaire.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (g) Obstruction d'un troisième ligne aile sur le demi de mêlée adverse. Un troisième ligne aile peut se lier à la mêlée sous n'importe quel angle, à condition qu'il soit correctement lié. Le troisième ligne aile ne doit pas augmenter cet angle et faire ainsi obstruction à l'avancée du demi de mêlée adverse.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (h) Effondrement de la mêlée. Si une mêlée ordonnée s'effondre, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter la poussée des joueurs.
- (i) Joueur soulevé de force vers le haut. Si un joueur d'une mêlée est soulevé en l'air ou sorti de force de la mêlée d'un mouvement ascendant, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter la poussée des joueurs.

20.4 EQUIPE INTRODUISANT LE BALLON DANS LA MELEE ORDONNEE

- (a) Après une faute, l'équipe qui n'est pas à l'origine de la faute introduit le ballon.
- (b) Mêlée ordonnée après une mêlée spontanée. Voir la Règle 16.7.
- (c) Mêlée ordonnée après un maul. Voir la Règle 17.6.
- (d) Mêlée ordonnée après tout autre arrêt de jeu. Après tout autre arrêt de jeu, ou toute autre irrégularité que ne couvre pas la Règle, l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu introduit le ballon. Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante introduit le ballon.
- (e) Lorsqu'une mêlée devient stationnaire et que le ballon ne sort pas immédiatement, une nouvelle mêlée ordonnée sera formée au même endroit et l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu bénéficiera de l'introduction.
- (f) Quand, à la suite d'une poussée initiale, une mêlée devient stationnaire et ne progresse pas immédiatement vers l'avant, le ballon doit sortir immédiatement. Dans le cas contraire, une nouvelle mêlée ordonnée sera formée au même endroit et l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu bénéficiera de l'introduction.
- (g) Si une mêlée ordonnée s'écroule ou se relève sans qu'une infraction soit commise, une nouvelle mêlée sera formée et l'équipe qui avait initialement introduit le ballon bénéficiera à nouveau de l'introduction.
Si une mêlée ordonnée doit être reformée pour toute autre raison qui n'est pas prévue par la présente Règle, l'équipe qui avait initialement introduit le ballon bénéficiera encore de l'introduction.

20.5 INTRODUCTION DU BALLON DANS LA MELEE

- (a) Sans retard. Dès que les premières lignes sont au contact et à la demande de l'arbitre, le demi de mêlée doit introduire le ballon sans tarder, du côté de la mêlée choisi en premier.

Sanction : coup de pied franc

20.6 INTRODUCTION DU BALLON PAR LE DEMI DE MELEE

- (a) Le demi de mêlée doit se tenir à un mètre de la marque sur la ligne médiane de telle sorte que la tête de ce dernier ne touche pas la mêlée ni ne puisse être au-dessus du joueur de première ligne le plus proche.

Sanction : coup de pied franc

- (b) Le demi de mêlée doit tenir à deux mains le ballon dont son grand axe, dans la longueur, doit être parallèle au sol, au-dessus de la ligne médiane située entre les premières lignes, à mi-hauteur entre les genoux et les chevilles.

Sanction : coup de pied franc

- (c) Le demi de mêlée doit introduire le ballon d'un geste rapide. Le ballon doit quitter les mains du demi de mêlée à l'extérieur du tunnel.

Sanction : coup de pied franc

- (d) Le demi de mêlée doit introduire le ballon droit le long de la ligne médiane, de telle sorte qu'il touche immédiatement le sol au-delà de la largeur des épaules du pilier le plus proche.

Sanction : coup de pied franc

- (e) Le demi de mêlée doit introduire le ballon d'un seul mouvement vers l'avant ; c'est-à-dire sans effectuer de mouvement de balancier vers l'arrière. Il ne doit pas feindre d'introduire le ballon.

Sanction : coup de pied franc



20.7 DEBUT DE LA MELEE

- (a) Le jeu de la mêlée commence quand le ballon quitte les mains du demi de mêlée.
- (b) Si le demi de mêlée introduit le ballon et que celui-ci sort de l'une des extrémités du tunnel, le ballon devra être une nouvelle fois introduit, sauf si un coup de pied franc ou un coup de pied de pénalité a été accordé.
- (c) Si le ballon n'est pas joué par un joueur de première ligne, s'il traverse directement le tunnel et s'il sort derrière le pied d'un pilier sans avoir été touché, le demi de mêlée doit refaire l'introduction.
- (d) Si le ballon est joué par un joueur de première ligne et sort du tunnel, la Règle de l'avantage peut être appliquée.

20.8 JOUEURS DE PREMIERE LIGNE

- (a) Lever un pied avant l'introduction (« pied levé »). Tous les joueurs de première ligne doivent avoir leurs pieds au sol de manière à former un tunnel bien dégagé. Tant que le ballon n'a pas quitté les mains du demi de mêlée, ils ne doivent ni lever ni avancer un pied. Ils ne doivent rien faire pour empêcher le ballon d'être introduit correctement dans la mêlée ou de toucher le sol à l'endroit voulu.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Lever un pied après l'introduction. Une fois que le ballon touche le sol dans le tunnel, tout joueur de première ligne peut, d'un pied, chercher à gagner la possession du ballon.

- (c) Botter à l'extérieur. Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel dans la direction initiale de l'introduction.
Sanction : coup de pied franc
- (d) Si le ballon est botté à l'extérieur involontairement, la même équipe bénéficie d'une nouvelle introduction.
- (e) Si le ballon est botté à l'extérieur de manière répétitive, l'arbitre doit considérer cette action comme délibérée et pénaliser le fautif.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Balancement. Un joueur de première ligne ne doit pas talonner le ballon des deux pieds. Aucun joueur ne peut lever délibérément ses deux pieds du sol, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (g) Contorsion, fléchissement ou effondrement. Les joueurs de première ligne ne doivent pas se contorsionner, fléchir leur corps, ou effectuer toute action risquant de provoquer l'effondrement de la mêlée, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (h) Les arbitres doivent pénaliser sans faiblesse tout effondrement délibéré de la mêlée. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (i) Soulèvement ou sortie forcée d'un adversaire vers le haut. Un joueur de première ligne ne doit pas soulever un adversaire ou le sortir de force de la mêlée en le soulevant, que ce soit avant ou après l'introduction du ballon. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité

20.9 MELEE ORDONNEE : INTERDICTIONS GENERALES

- (a) Tous les joueurs : effondrement. Un joueur ne doit pas effondrer délibérément une mêlée. Un joueur ne doit pas tomber ou s'agenouiller délibérément dans une mêlée. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Tous les joueurs : manipulation du ballon dans la mêlée. Un joueur ne doit pas manipuler le ballon dans la mêlée ou le prendre entre ses jambes.
Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) Tous les joueurs : autres interdictions applicables au gain du ballon. Un joueur ne doit pas essayer de gagner le ballon dans la mêlée en utilisant une partie de son corps autre que le pied ou la partie inférieure de la jambe.
Sanction : coup de pied franc
- (d) Tous les joueurs : quand le ballon émerge, le laisser dehors. Quand le ballon est sorti de la mêlée, un joueur ne doit pas le faire revenir dans la mêlée.
Sanction : coup de pied franc
- (e) Tous les joueurs : ne pas tomber sur le ballon. Un joueur ne doit pas tomber sur ou auprès du ballon émergeant de la mêlée ou au-delà.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Deuxièmes lignes et troisièmes lignes ailes : hors du tunnel. Un joueur qui n'est pas un joueur de première ligne ne doit pas jouer le ballon si le ballon se trouve dans le tunnel.
Sanction : coup de pied franc
- (g) Demi de mêlée : jeu au pied dans la mêlée. Un demi de mêlée ne doit pas jouer le ballon au pied tant qu'il est dans la mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (h) Demi de mêlée : feinte. Un demi de mêlée ne doit pas agir de telle sorte que ses adversaires croient que le ballon est sorti de la mêlée alors qu'il y est encore.
Sanction : coup de pied franc
- (i) Demi de mêlée : appui sur un troisième ligne adverse. Un demi de mêlée ne doit pas s'appuyer sur un troisième ligne adverse et l'utiliser comme point d'appui ou pour toute autre raison.
Sanction : coup de pied de pénalité

20.10 FIN DE LA MELEE ORDONNEE

- (a) Le ballon émerge. Quand le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel, la mêlée prend fin.
- (b) Mêlée dans un en-but. Une mêlée ne peut avoir lieu dans un en-but. Quand le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but, la mêlée prend fin et un attaquant ou un défenseur peut légalement faire un touché à terre pour un essai ou un touché en but.
- (c) Le dernier joueur se délie. Le dernier joueur d'une mêlée ordonnée est celui dont les pieds sont les plus proches de sa propre ligne de but. Si ce joueur, ayant le ballon entre les pieds, se délie de la mêlée et ramasse le ballon, la mêlée prend fin.

20.11 MELEE ORDONNEE TOURNEE

- (a) Si une mêlée ordonnée a pivoté de plus de 90° et que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche, l'arbitre doit arrêter le jeu et ordonner une nouvelle mêlée.

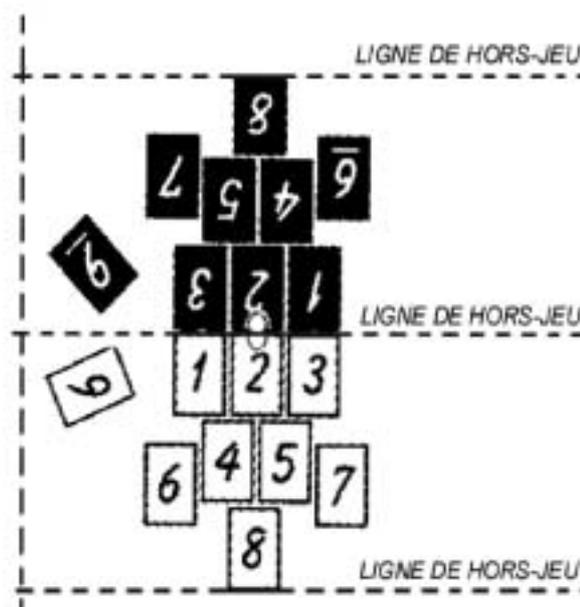
VARIANTE EXPERIMENTALE

- (b) Cette nouvelle mêlée doit être formée à l'endroit où la mêlée précédente a pris fin. Le ballon sera introduit par l'équipe qui n'était pas en possession de celui-ci lorsque l'arrêt de jeu a eu lieu. Si aucune équipe n'en avait gagné la possession, il sera introduit par l'équipe qui l'avait introduit dans la mêlée précédente.

20.12 HORS-JEU LORS D'UNE MELEE

- (a) Lorsque la mêlée est formée, le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer soit du côté de l'introduction soit en arrière de la ligne de hors-jeu définie pour les autres joueurs.
- (b) Hors-jeu des demis de mêlée. Quand une équipe a gagné le ballon dans une mêlée, son demi de mêlée est hors-jeu si ses deux pieds sont devant le ballon lorsque celui-ci est encore dans la mêlée. S'il n'a qu'un pied devant le ballon, il n'est pas hors-jeu.

Sanction : coup de pied de pénalité

**HORS-JEU EN MELEE**



- (c) Quand une équipe a gagné le ballon lors d'une mêlée, le demi de mêlée de l'équipe adverse est hors-jeu s'il place un pied devant le ballon pendant que celui-ci est encore dans la mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) Le demi de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon ne doit pas se diriger vers le côté opposé à l'introduction et franchir la ligne de hors-jeu passant par le pied du dernier joueur de son équipe en mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Le demi de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon ne doit pas s'écarter de la mêlée puis rester en avant de la ligne de hors-jeu passant par le pied du dernier joueur de son équipe en mêlée.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Tout joueur peut être demi de mêlée, mais une équipe ne peut avoir qu'un demi de mêlée par mêlée ordonnée.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu
- (g) Hors-jeu des joueurs qui ne sont pas dans la mêlée ordonnée. Les joueurs qui ne sont pas dans la mêlée et qui ne sont pas les demis de mêlée de l'une ou l'autre équipe sont hors-jeu s'ils restent en avant de leur ligne de hors-jeu ou la franchissent.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu
- (h) Traînards. Quand une mêlée se forme, les joueurs qui n'y participent pas doivent se retirer sans délai vers leur ligne de hors-jeu. Autrement ils sont considérés comme des traînards. Ceux-ci doivent être pénalisés.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu

Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc

DEFINITION

Les coups de pied de pénalité et les coups de pied francs sont accordés à l'équipe non fautive à la suite de fautes de leurs adversaires.

21.1 OÙ SONT ACCORDES LES COUPS DE PIED DE PENALITE ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

Sauf si une Règle prévoit des dispositions contraires, la marque d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc se trouve à l'endroit de la faute.

21.2 OÙ SONT DONNES LES COUPS DE PIED DE PENALITE ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

(a) Le botteur doit donner le coup de pied de pénalité ou le coup de pied franc sur ou en arrière de la marque ou sur une ligne passant par la marque. Si l'emplacement où un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but de l'adversaire, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.

(b) Lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé à la suite d'une faute dans l'en-but, la marque du coup de pied se situera dans le champ de jeu, à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de faute.

Sanction: toute faute de l'équipe du botteur entraîne une mêlée ordonnée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

21.3 COMMENT SONT DONNES LES COUPS DE PIED DE PENALITE ET LES COUPS DE PIED FRANCS ?

(a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied placé, tombé ou de volée. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou le pied, à l'exclusion du genou et du talon.

(b) Faire rebondir le ballon sur son genou n'est pas donner un coup de pied.
Sanction: toute faute de l'équipe du botteur entraîne une mêlée ordonnée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

(c) Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu, sauf si l'arbitre le juge défectueux.

Sanction : toute faute de l'équipe du botteur entraîne une mêlée ordonnée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

- 21.4 COUPS DE PIED DE PENALITE ET COUPS DE PIED FRANCS : OPTIONS ET OBLIGATIONS
- (a) Choix d'une mêlée. Une équipe bénéficiant d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place. Dans ce cas, elle bénéficie de l'introduction.
 - (b) Pas de retard. Si un botteur indique à l'arbitre l'intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné en une minute dès lors que le botteur a indiqué son intention. L'arrivée du socle (tee) ou du sable ou la marque faite par le joueur au sol indique le début de l'intention. Le joueur doit réaliser le coup de pied en une minute même si le ballon est tombé et doit être replacé. Si la minute est dépassée le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement de la marque et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction. Tout autre type de coup de pied doit être donné sans retard.
 - (c) Coup de pied visible. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque.
 - (d) Type de coup de pied pour botter en touche. Le botteur peut choisir un coup de pied de volée ou un coup de pied tombé, mais pas un coup de pied placé.
 - (e) Liberté d'action du botteur. Le botteur est libre de botter dans n'importe quelle direction, et de jouer le ballon pour lui-même.
 - (f) Coup de pied donné dans l'en-but. Lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est donné dans l'en-but de l'équipe et qu'un joueur défendant commet un acte de Jeu déloyal qui empêche un adversaire de marquer un essai, un essai de pénalité sera accordé.
 - (g) Ballon devenant mort dans l'en-but. Lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est donné dans l'en-but et que le ballon sort en touche de but ou touche la ligne de ballon mort ou sort au-delà, ou qu'un défenseur rend le ballon mort avant que le ballon n'ait franchi la ligne de but, une mêlée à 5 mètres sera accordée. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.
 - (h) Derrière le ballon. Lors d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc, toute l'équipe du botteur, à l'exception du placeur pour un coup de pied placé, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté.

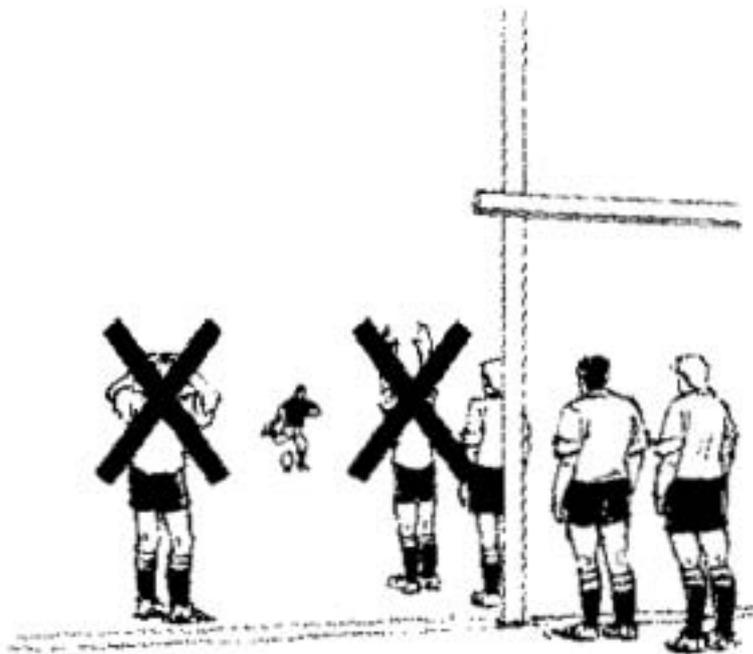


- (i) Rapidité du coup de pied. Les coéquipiers du botteur ne seront pas pénalisés pour être hors-jeu si le coup de pied de pénalité ou le coup de pied franc est botté avec une telle rapidité qu'ils se trouvent toujours en avant du ballon. Cependant, ils doivent se replier immédiatement et continuer à le faire jusqu'à ce qu'ils soient remis en jeu. Ils ne peuvent participer au jeu que lorsqu'ils sont en jeu. Cette Règle s'applique à tous les joueurs de cette équipe, qu'ils se trouvent à l'intérieur ou à l'extérieur de l'aire de jeu.
- (j) Dans ce cas, les joueurs sont remis en jeu lorsqu'ils se replient en arrière du coéquipier qui a botté le coup de pied de pénalité ou le coup de pied franc, ou lorsqu'un coéquipier portant le ballon les dépasse, ou lorsqu'un coéquipier qui se trouvait à hauteur ou en arrière du ballon lorsqu'il a été botté les dépasse.
- (k) Un joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu par une action de l'adversaire.

Sanction : sauf si la Règle prévoit d'autres dispositions, toute faute de l'équipe du botteur entraînera une mêlée ordonnée à l'endroit de la marque. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

21.5 BUT MARQUE A PARTIR D'UN COUP DE PIED DE PENALITE

- (a) Un but de pénalité peut être marqué à partir d'un coup de pied de pénalité.
- (b) Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un but, il doit le tenter. Dès lors que le botteur a clairement indiqué son intention, il ne peut plus changer d'avis. L'arbitre peut demander au botteur de préciser son intention.
- (c) Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un but, l'équipe adverse doit rester immobile, les bras le long du corps, et ce, dès que le botteur commence à s'approcher pour botter et jusqu'à ce qu'il ait botté le ballon.



***COUP DE PIED DE PENALITE
TENTATIVE DE BUT***

- (d) Si le botteur n'a pas indiqué son intention de tenter un but mais botte en coup de pied tombé et marque un but, celui-ci doit être validé.
- (e) Si l'équipe adverse commet une faute pendant une tentative de but et que celle-ci réussit, le but doit être validé. La faute ne donne pas lieu à une sanction supplémentaire.
- (f) Le botteur peut placer le ballon sur du sable, de la sciure ou un socle (tee) agréé par la Fédération.

21.6 BUT MARQUE A PARTIR D'UN COUP DE PIED FRANC

- (a) Un but ne peut pas être marqué à partir d'un coup de pied franc.
- (b) L'équipe à laquelle a été accordé un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé qu'après que le ballon est devenu mort ou qu'un adversaire l'a joué ou touché, ou qu'il a plaqué le porteur du ballon. Cette restriction s'applique également à une mêlée ordonnée choisie à la place d'un coup de pied franc.



21.7 OBLIGATIONS DE L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UN COUP DE PIED DE PENALITE

- (a) S'éloigner de la marque en courant. Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à 10 mètres de la marque du coup de pied de pénalité ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque.
- (b) Continuer à courir. Même si le coup de pied de pénalité est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.
- (c) Botter rapidement. Si la rapidité avec laquelle le coup de pied de pénalité est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier comme décrit à la Règle 21.7(b) ci-dessus ou ils ne peuvent participer au jeu avant qu'un coéquipier, qui se trouvait à 10 mètres de la marque ne les ait dépassés.
- (d) Interférence. Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied de pénalité ou faire obstruction sur le botteur. Ils ne doivent pas prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

Sanction : en cas de faute de l'équipe adverse, un second coup de pied de pénalité sera accordé, à 10 mètres en avant de la marque du précédent coup de pied. Cette marque ne doit pas se trouver à moins de 5 mètres de la ligne de but. N'importe quel joueur peut donner le coup de pied. Le botteur peut changer de type de coup de pied et choisir de tenter un but. Si l'arbitre accorde un second coup de pied de pénalité, celui-ci ne peut être donné avant que lorsque l'arbitre ne marque l'endroit du nouveau coup de pied.

21.8 OPTIONS DE L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UN COUP DE PIED FRANC

- (a) S'éloigner de la marque en courant. Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à 10 mètres de la marque du coup de pied franc ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque. Si le coup de pied franc est situé dans l'en-but de l'équipe défendante, les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer au moins à 10 mètres de la marque, et à au moins 5 mètres de la ligne de but.



- (b) Continuer à courir. Même si le coup de pied franc est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.
- (c) Botter rapidement. Si la rapidité avec laquelle le coup de pied franc est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier comme décrit à la Règle 21.8(b) ci-dessus ou ils ne peuvent participer au jeu avant qu'un coéquipier, qui se trouvait à 10 mètres de la marque ne les ait dépassés.
- (d) Interférence. Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied franc ou faire obstruction sur le botteur. Ils ne doivent pas prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.
- (e) Charge du coup de pied franc. Lorsqu'ils se sont repliés à la distance réglementaire, les joueurs de l'équipe adverse peuvent charger et essayer d'empêcher le coup de pied. Ils peuvent charger le coup de pied franc dès que le botteur commence sa course pour botter.
- (f) Empêcher le coup de pied franc. Si l'équipe adverse charge régulièrement et empêche le coup de pied franc, celui-ci sera annulé. Le jeu reprendra par une mêlée ordonnée au point de la marque. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.
- (g) Coup de pied franc donné dans l'en-but. Si un coup de pied franc a été accordé dans l'en-but ou dans le champ de jeu et que le joueur recule dans son en-but pour le botter, et que les adversaires chargent régulièrement et en empêchent la réalisation, une mêlée à 5 mètres sera ordonnée. L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction. Si un coup de pied franc est accordé dans l'en-but, un adversaire qui le joue régulièrement peut marquer un essai.
- (h) Contre. Si les adversaires contrent un coup de pied franc dans l'aire de jeu, le jeu se poursuivra.
Sanction : en cas de faute de l'équipe adverse, un second coup de pied franc sera accordé, à 10 mètres en avant de la marque du précédent coup de pied. Cette marque ne doit pas se trouver à moins de 5 mètres de la ligne de but. N'importe quel joueur peut donner le coup de pied. Si l'arbitre accorde un second coup de pied franc, celui-ci ne peut être donné avant que lorsque l'arbitre ne marque l'endroit du nouveau coup de pied.



21.9 FAUTES PROVOQUEES LORS D'UN COUP DE PIED DE PENALITE

Si l'arbitre estime que l'équipe du botteur a provoqué une faute de ses adversaires, il n'accordera pas de nouveau coup de pied de pénalité mais permettra la poursuite du jeu.

21.10 FAUTES PROVOQUEES LORS D'UN COUP DE PIED FRANC

- (a) Le botteur n'a pas le droit de feindre un coup de pied. Dès qu'il amorce son mouvement pour botter, les adversaires peuvent charger.
- (b) Si l'arbitre estime que l'équipe du botteur a provoqué une faute de ses adversaires, il n'accordera pas de nouveau coup de pied franc mais permettra la poursuite du jeu.

Pendant le match

En-but
Règle 22 En-but



Règle 22 : En-but

DEFINITIONS

L'en-but est la partie du terrain définie à la Règle 1 où les joueurs de l'une ou l'autre des équipes peuvent faire un touché à terre.

Lorsque des joueurs de l'équipe attaquante sont les premiers à faire un touché à terre dans l'en-but de l'équipe adverse, ils marquent un essai.

Lorsque les joueurs de l'équipe défendante sont les premiers à faire un touché à terre dans leur propre en-but, ils font un touché en but.

Un joueur défendant qui a un pied sur la ligne de but ou dans l'en-but et qui reçoit le ballon est considéré comme étant en-but.

22.1 TOUCHÉ À TERRE

Un joueur peut faire un touché à terre de deux façons :

- (a) En touchant le sol avec le ballon. Un joueur fait un touché à terre lorsqu'il tient le ballon et le met en contact avec le sol dans l'en-but. Le terme « tenir » signifie avoir le ballon dans sa ou ses mains, ou dans son ou ses bras. Il n'est pas nécessaire d'exercer une pression vers le bas.
- (b) En appuyant sur le ballon. Un joueur fait un touché à terre lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou, taille et cou inclus.



Faire un touché à terre

22.2 RAMASSAGE DU BALLON

Ramasser un ballon à terre n'est pas faire un touché à terre. Un joueur peut ramasser le ballon dans l'en-but et faire un touché à terre ailleurs dans l'en-but.

22.3 BALLON TOUCHÉ À TERRE PAR UN JOUEUR ATTAQUANT

Essai. Lorsqu'un attaquant en-jeu est le premier à faire un touché à terre dans l'en-but de l'équipe adverse, il marque un essai. Cette Règle s'appliquera dans tous les cas, que ce soit un joueur de l'équipe attaquante ou de l'équipe défendante qui est responsable de l'entrée du ballon dans l'en-but.

22.4 AUTRES FAÇONS DE MARQUER UN ESSAI

- (a) Touché à terre sur la ligne de but. La ligne de but fait partie de l'en-but. Si un joueur attaquant est le premier à faire un touché à terre sur la ligne de but de l'adversaire, il marque un essai.
- (b) Touché à terre contre un poteau. Les poteaux de but et les protections qui les entourent font partie de la ligne de but, elle-même en en-but. Si un joueur attaquant est le premier à faire un touché à terre contre le poteau ou la protection qui l'entoure, un essai est marqué.



Essai marqué en faisant un touché à terre contre le poteau de but

- (c) Essai en force. Il ne peut pas y avoir de mêlée ordonnée ou de mêlée spontanée dans un en-but. Cependant, si une mêlée ordonnée ou une mêlée spontanée est poussée dans l'en-but, un joueur attaquant peut faire un touché à terre dès que le ballon touche ou franchit la ligne de but et un essai est marqué.



- (d) Essai sur la lancée. Si un joueur attaquant porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but et qu'un mouvement continu l'entraîne dans l'en-but de l'adversaire et qu'il est le premier à faire un touché à terre du ballon, un essai est marqué.
- (e) Joueur plaqué près de la ligne de but. Si un joueur est plaqué près de la ligne de but de l'adversaire et peut alors tendre immédiatement le ou les bras et faire un touché à terre sur ou au-delà de la ligne de but, un essai est marqué.
- (f) Dans ce contexte, les joueurs de l'équipe défendante qui sont sur leurs pieds peuvent empêcher l'essai en arrachant le ballon des mains ou des bras du joueur plaqué, mais ils ne doivent pas botter dans le ballon.
- (g) Joueur en touche ou en touche de but. Si un joueur attaquant est en touche ou en touche de but, il peut marquer un essai en faisant un touché à terre dans l'en-but de l'adversaire, à condition qu'il ne soit pas porteur du ballon.

- (h) Essai de pénalité. Un essai de pénalité sera accordé lorsqu'un essai aurait probablement été marqué sans un acte de Jeu déloyal de l'équipe adverse. Un essai de pénalité sera accordé lorsqu'un essai aurait probablement été marqué dans une position plus favorable si l'équipe défendante n'avait pas commis un acte de Jeu déloyal.



Joueur en touche de but, non porteur du ballon, qui marque un essai en faisant un touché à terre

- (i) Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but. L'équipe défendante peut charger le coup de pied de transformation après un essai de pénalité.

22.5 TOUCHÉ À TERRE DU BALLON PAR UN JOUEUR DEFENDANT

- (a) Touché en but. Lorsque des joueurs de l'équipe défendante sont les premiers à faire un touché à terre dans leur en-but, ils font un touché en but.
- (b) Joueur en touche ou touche de but. Si les joueurs de l'équipe défendante sont en touche de but, ils peuvent faire un touché en but dans leur en-but à condition qu'ils ne soient pas porteurs du ballon.
- (c) Touché à terre contre un poteau. Les poteaux de but et les protections qui les entourent font partie de la ligne de but. Si un joueur défendant est le premier à faire un touché à terre contre un poteau de but ou la protection qui l'entoure, un touché en but est accordé.

22.6 MELEE ORDONNEE OU MELEE SPONTANEE POUSSEE DANS L'EN-BUT

Une mêlée ordonnée ou une mêlée spontanée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu. Cependant, si une mêlée ordonnée ou une mêlée spontanée est poussée au-delà de la ligne de but, un joueur défendant peut faire un touché à terre dès que le ballon touche ou franchit la ligne de but. Un touché en but est alors effectué.

22.7 REMISE EN JEU APRES UN TOUCHE EN BUT

- (a) Lorsqu'un joueur attaquant porte, passe, projette ou botte le ballon dans l'en-but de l'adversaire où il y devient mort, soit parce qu'un joueur défendant a fait un touché en but, soit parce que le ballon est sorti en touche de but, a touché ou franchi la ligne de ballon mort, un coup de pied de renvoi aux 22 mètres sera accordé.
- (b) Si un joueur attaquant fait un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et que le ballon pénètre ensuite dans l'en-but de l'adversaire et y devient mort, une mêlée ordonnée sera accordée à l'endroit où a eu lieu l'en-avant ou la passe en avant.
- (c) Si, lors d'un coup d'envoi, le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché ou avoir été touché par un joueur et qu'un joueur défendant fait un touché en but ou rend immédiatement le ballon mort, l'équipe défendante aura le choix entre deux possibilités :

Demander la formation d'une mêlée ordonnée au centre du terrain, et bénéficier de l'introduction ; ou
Demander à l'adversaire de recommencer le coup d'envoi.
- (d) Si un joueur défendant envoie ou porte le ballon dans son propre en-but et qu'ensuite un joueur défendant effectue un touché à terre sans qu'il y ait de faute, le jeu reprendra par une mêlée à 5 mètres. Celle-ci sera formée face à l'endroit où le touché en but a eu lieu. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.



22.8 BALLON DEVENU MORT DANS L'EN-BUT

Si une équipe botte le ballon au-delà de l'en-but de l'adversaire, en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, sauf après l'échec d'une tentative de but sur coup de pied de pénalité ou d'une tentative de but par coup de pied tombé, l'équipe adverse aura le choix entre deux possibilités :

Effectuer un coup de pied de renvoi aux 22 mètres, ou
Demander une mêlée ordonnée à l'endroit où le ballon a été botté, et bénéficier de l'introduction du ballon.

22.9 JOUEUR DEFENDANT DANS L'EN-BUT

Un joueur défendant qui a une partie d'un pied dans l'en-but est considéré comme ayant les deux pieds dans l'en-but.

22.10 JOUEUR BLOQUE DANS L'EN-BUT

Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but et ne peut pas effectuer de touché à terre, le ballon est mort. Une mêlée à 5 mètres sera formée. Cette Règle s'appliquera également si une forme de jeu semblable à un maul a lieu dans l'en-but. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

22.11 BALLON MORT DANS L'EN-BUT

- (a) Quand le ballon touche le poteau de coin, la ligne de touche de but, ou la ligne de ballon mort, ou touche un objet ou quelque'un situé au-delà de ces lignes, le ballon devient mort. Si le ballon a été joué dans l'en-but par l'équipe attaquante, un renvoi aux 22 mètres sera accordé à l'équipe défendante. Si le ballon a été joué dans l'en-but par l'équipe défendante, une mêlée à 5 mètres sera accordée à l'équipe attaquante qui bénéficiera de l'introduction.
- (b) Lorsqu'un joueur porteur du ballon touche le poteau de coin, la ligne de touche de but, la ligne de ballon mort ou touche le sol au-delà de ces lignes, le ballon devient mort. Si le ballon a été porté dans l'en-but par l'équipe attaquante, un renvoi aux 22 mètres sera accordé à l'équipe défendante. Si le ballon a été porté dans l'en-but par l'équipe défendante, une mêlée à 5 mètres sera accordée à l'équipe attaquante qui bénéficiera de l'introduction.
- (c) Lorsqu'un joueur marque un essai ou fait un touché en but, le ballon devient mort.

22.12 FAUTE D'UN JOUEUR ATTAQUANT AVEC MELEE ORDONNEEE COMME SANCTION

Si un joueur de l'équipe attaquante commet, dans l'en-but, une faute sanctionnée par une mêlée ordonnée, un en-avant par exemple, le jeu reprendra par une mêlée à 5 mètres. Celle-ci sera formée face au point de faute et l'équipe défendante bénéficiera de l'introduction.

22.13 FAUTE D'UN JOUEUR DEFENDANT AVEC MELEE ORDONNEEE COMME SANCTION

Si un joueur de l'équipe défendante commet, dans l'en-but, une faute sanctionnée par une mêlée ordonnée, un en-avant par exemple, le jeu reprendra par une mêlée à 5 mètres. Celle-ci sera formée face au point de faute et l'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.

22.14 DOUTE SUR LE TOUCHÉ À TERRE

En cas de doute sur l'équipe qui a été la première à faire un touché à terre dans l'en-but, le jeu reprendra par une mêlée à 5 mètres, en face de l'endroit du touché à terre. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

22.15 FAUTES DANS L'EN-BUT

Toutes les fautes dans l'en-but sont traitées comme si elles avaient eu lieu dans le champ de jeu.

Un en-avant ou une passe en avant dans l'en-but entraînera la formation d'une mêlée à 5 mètres, face au point de faute.

Sanction : pour une faute, la marque d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc ne peut pas être dans l'en-but. Si un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé pour une faute dans l'en-but, la marque du coup de pied se situe dans le champ de jeu, à 5 mètres de la ligne de but, face au point de faute.

22.16 INCORRECTIONS OU MANQUEMENTS A LA LOYAUTE DANS L'EN-BUT

- (a) Obstruction par l'équipe attaquante. Lorsqu'un joueur charge ou fait délibérément obstruction sur un adversaire dans l'en-but qui vient de botter le ballon, l'équipe adverse a le choix entre un coup de pied de pénalité dans le champ de jeu, à 5 mètres de la ligne de but, face au point de faute et un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon.

Si elle choisit la seconde solution et que le ballon sort en touche ou touche le sol à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque du coup de pied de pénalité sera à 15 mètres de la ligne de touche, face à l'endroit où le ballon est sorti en touche ou a touché le sol.

Un essai sera refusé et un coup de pied de pénalité sera accordé lorsqu'un essai n'aurait probablement pas été marqué si l'équipe attaquante n'avait pas commis un acte de Jeu déloyal.

- (b) Jeu déloyal de l'équipe défendante. L'arbitre accordera un essai de pénalité lorsqu'un essai aurait probablement été marqué si l'équipe défendante n'avait pas commis un acte de Jeu déloyal. L'arbitre accordera un essai de pénalité lorsqu'un essai aurait probablement été marqué dans une position plus favorable si l'équipe défendante n'avait pas commis un acte de Jeu déloyal. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but. L'équipe défendante peut charger sur le coup de pied de transformation après un essai de pénalité.

Tout joueur qui empêche un essai d'être marqué en commettant un acte de Jeu déloyal doit être averti et temporairement ou définitivement exclu.

- (c) Tout autre acte de Jeu déloyal. Si un joueur commet tout autre acte de Jeu déloyal dans l'en-but alors que le ballon est mort, un coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit où le jeu aurait repris.

Sanction : coup de pied de pénalité

Les Moins de 19 ans

Variantes pour les Moins de 19 ans



Les Règles du Jeu sont les mêmes pour les Moins de 19 ans sous réserve des variantes ci-dessous :

Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe

3.5 (c) Si une équipe désigne 22 joueurs, elle doit avoir au moins six joueurs aptes à jouer en première ligne de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier tête libre, le talonneur et le pilier tête prise.

Si une équipe désigne plus de 22 joueurs, elle doit avoir au moins six joueurs aptes à jouer en première ligne de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier tête libre, le talonneur et le pilier tête prise. Il doit également y avoir trois joueurs pouvant jouer en deuxième ligne.

3.12 Un joueur qui a été substitué peut remplacer n'importe quel joueur blessé.

Règle 5 : Durée de la partie

5.1 Chaque mi-temps d'un match de moins de 19 ans dure 35 minutes de temps de jeu. Le match ne dure pas plus de 70 minutes. Après un total de 70 minutes de temps de jeu, l'arbitre ne doit pas autoriser de prolongation en cas de match nul dans le cadre d'une compétition par élimination directe.

Règle 20 : Mêlée ordonnée

20.1 (f) Dans une mêlée de 8 joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique (généralement le Numéro 8) épaulant les deux joueurs de deuxième ligne. Ceux-ci doivent avoir leur tête de part et d'autre du talonneur.

Exception : Une équipe doit avoir moins de 8 joueurs dans sa mêlée lorsque l'une des équipes ne peut pas aligner sur le terrain une équipe complète ou qu'un joueur est exclu pour Jeu déloyal ou qu'un joueur blessé quitte le terrain.

Même compte tenu de cette exception, chaque équipe doit toujours avoir au moins 5 joueurs dans une mêlée.

Si une équipe est incomplète, la formation de la mêlée doit être la suivante :

S'il manque un joueur dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-4 (sans numéro 8).

S'il manque 2 joueurs dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2-1 (aucun troisième ligne aile)

S'il manque 3 joueurs dans une équipe, les deux équipes doivent adopter la formation 3-2 (uniquement des joueurs de première et deuxième lignes).

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de première ligne et les deux postes de seconde ligne doivent avoir été dûment entraînés pour occuper ces postes.

Si une équipe ne peut pas mettre sur le terrain ces joueurs dûment entraînés car :

soit ils ne sont pas disponibles

soit un joueur occupant l'un de ces 5 postes est blessé

ou a été exclu pour Jeu déloyal et aucun remplaçant dûment entraîné n'est disponible, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées.

Dans une mêlée simulée, les équipes ne se disputent pas la possession du ballon.

L'équipe qui introduit doit le gagner. Aucune poussée n'est autorisée.

Engagement des premières lignes. Chaque pilier touche la partie supérieure du bras de l'adversaire, puis marque un temps d'arrêt avant l'engagement des premières lignes. Les séquences sont les suivantes : s'accroupir, se toucher, marquer un temps d'arrêt et s'engager.

Pas de pivotement. Une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée ordonnée.

Sanction : coup de pied de pénalité

Si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre accordera une nouvelle mêlée ordonnée à l'endroit de l'arrêt de jeu.

Poussée maximum de 1,5 mètres. Lors d'une mêlée ordonnée, une équipe d'une mêlée ne doit pas pousser la mêlée de plus de 1,5 mètres vers la ligne de but de son adversaire.

Sanction : coup de pied franc

Sortie du ballon de la mêlée. Un joueur ne doit pas garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsque son équipe a talonné le ballon et qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée.

Sanction : coup de pied franc

Le Rugby à VII

Variantes pour le Rugby à VII



Les Règles du Rugby à VII sont les mêmes que celles du Rugby à XV sous réserve des variantes ci-dessous :

Règle 3 : Nombre de joueurs par équipe

3.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU

Maximum : Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu.

3.4 JOUEURS DESIGNES COMME SUBSTITUTS

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants/substituts.

Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à trois joueurs.

3.12 ENTREE DES SUBSTITUTS DANS LE MATCH

Si un joueur est substitué, il ne devra pas rejoindre le match ni y participer, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception : un joueur qui a été substitué peut remplacer un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne.

Règle 5 : Durée de la partie

5.1 DUREE

Une partie ne dure pas plus de 14 minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de sept minutes de jeu chacune.

Exception :

La finale d'une compétition ne peut pas durer plus de 20 minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de 10 minutes de jeu chacune.



5.2 MI-TEMPS

A la mi-temps les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum d'une minute. Lors de la finale d'une compétition, le temps de repos maximum est de deux minutes.

5.6 PROLONGATIONS – DUREE

En cas de match nul, les équipes peuvent disputer des prolongations qui se jouent par périodes de 5 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.

Règle 6 : Officiels de match

6.A. ARBITRE

6.A.12. RESPONSABILITES DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

Ajouter le paragraphe supplémentaire ci-dessous :

Prolongations – Tirage au Sort.

Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifiera le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa.

6.B. JUGES DE TOUCHE

6.B.8 JUGES D'EN-BUT

- (a) Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.
- (b) L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les juges de touche.
- (c) Il n'y a qu'un seul juge d'en-but par en-but.

- (d) Indication du résultat d'une tentative de but. Lors d'un coup de pied de transformation ou d'un coup de pied de pénalité en but, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Un juge de touche se tient au pied ou en arrière d'un poteau de but et un juge d'en-but se tient au pied ou en arrière de l'autre poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge de touche et le juge d'en-but lèvent leur drapeau pour indiquer un but.
- (e) Indication d'une sortie en touche. Si le ballon ou celui qui le porte est allé en touche de but, le juge d'en-but doit lever son drapeau.
- (f) Indication d'un essai. Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou des essais en cas de doute de la part de l'arbitre.
- (g) Indication d'un acte de Jeu déloyal. Un organisateur de match peut autoriser le juge d'en-but à signaler tout acte de Jeu déloyal dans l'en-but.

Règle 9 : Etablissement du score

9.B COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

9.B.1 TENTATIVE DE COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

Amender

- (c) Si l'équipe qui a marqué choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire par un coup de pied tombé.

Supprimer (d)

Ajouter

- (e) Le botteur doit botter dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps accordé, le coup de pied sera annulé.



9.B.3 L'EQUIPE ADVERSE

Amender

- (a) Toute l'équipe adverse doit immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

Supprimer (b)

- (c) Supprimer le 3ème paragraphe « Si une nouvelle tentative de but est autorisée... »

9.B.4. PROLONGATIONS – LE VAINQUEUR

Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Règle 10 : Jeu déloyal

Note. Exclusion Temporaire : Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, sa période temporaire d'exclusion sera de 2 minutes.

Règle 13 : Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi

13.2 QUI DONNE LE COUP D'ENVOI ?

Amender

- (c) Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup d'envoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.

Sanction : Coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender

13.3 POSITION DE L'EQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : Coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender**13.7 COUP D'ENVOI A MOINS DE 10 METRES ET NON JOUE PAR UN ADVERSAIRE**

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : Coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender**13.8 BALLON ALLANT DIRECTEMENT EN TOUCHE**

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe adverse au centre du terrain.

Sanction : Coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Amender**13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT**

- (b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but, ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

Sanction : Coup de pied franc au centre de la ligne médiane

Règle 13 : Mêlée ordonnée

DEFINITIONS

Amender le 2ème paragraphe :

Une mêlée ordonnée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe liés entre eux sur une ligne entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des joueurs soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

Amender le 4ème paragraphe :

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

Amender le 6ème paragraphe :

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Amender le 7ème paragraphe :

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

Supprimer les paragraphes 9, 10 et 11.

20.1 FORMATION D'UNE MELEE ORDONNEE

Amender

- (f) Nombre de joueurs : trois. Une mêlée ordonnée doit comprendre trois joueurs de chaque équipe. Ces trois joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Sanction : coup de pied de pénalité

Supprimer Exception

20.8 JOUEURS DE PREMIERE LIGNE

Amender

- (c) Botter à l'extérieur. Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel dans la direction de la ligne de but de l'adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc

21.3 COMMENT SONT DONNES LES COUPS DE PIED DE PENALITE ET LES COUPS DE PIED FRANC ?

Amend

- (a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied de volée ou tombé mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du talon.

21.4 COUP DE PIED DE PENALITE ET COUP DE PIED FRANC

Amend

- (b) Pas de retard. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné dans les trente secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

La Signalétique de l'arbitre

L'utilisation des signaux de l'arbitre est recommandée afin d'aider l'arbitre à communiquer avec les joueurs et les spectateurs.





1. Coup de pied de pénalité

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras vers le haut pointant vers l'équipe non fautive.



2. Coup de pied franc

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive.



3. Essai et essai de pénalité

L'arbitre dos à la ligne de ballon mort. Les épaules parallèles à la ligne de but. Bras levé à la verticale.



4. Avantage

Tendre le bras, main à hauteur de la taille vers l'équipe non fautive pendant environ 5 secondes.



5. Mêlée ordonnée

Épaules parallèles à la ligne de touche. Un bras tendu à l'horizontale vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction.



6. Formation de mêlée

Les coudes pliés, mains au-dessus de la tête, les doigts se touchant.



7. Passe en avant

Les mains font le geste de passer le ballon en avant.



8. En-avant

Mouvement de va-et-vient avec une main tendue au-dessus de la tête.



9. Le ballon n'a pas immédiatement été libéré

Les deux mains sur la poitrine, comme pour tenir le ballon.



10. Le plaqueur n'a pas lâché le plaqué

Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour libérer le joueur.



11. Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés

Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras.



12. Arrivée sur le plaquage du mauvais côté

Bras tendu à l'horizontale puis mouvement de balayage sur un demi-cercle.



13. Tomber intentionnellement sur un joueur

Le bras courbé fait le geste d'imiter un joueur qui tombe. Signal fait dans la direction de la chute du joueur fautif.



14. Plongé à terre près du plaquage

Bras tendu, pointant vers le bas pour imiter l'action de plonger.



15. Ballon injouable lors d'un plaquage ou d'un ruck

Mêlée accordée à l'équipe qui avançait au moment de l'arrêt de jeu. Epaules parallèles à la ligne de touche, le bras tendu horizontalement en direction de l'équipe qui introduira le ballon puis tendre le bras et la main en direction de la ligne de but de l'équipe adverse et faire un mouvement de balayage (avant-arrière) avec le bras.



16. Ballon injouable lors d'un maul

Bras tendu pour accorder la mêlée à l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul. Tenir l'autre bras vers l'extérieur comme lors de l'indication d'un avantage et le plier pour toucher l'épaule opposée avec la main.



17. Joueurs se joignant au maul ou au ruck en avant du dernier pied ou sur le côté

Tenir le bras et la main horizontalement et faire un mouvement latéral du bras.



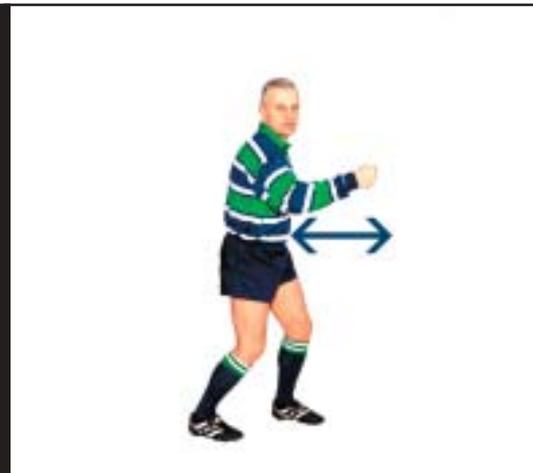
18. Effondrement volontaire d'un ruck ou maul

Les deux bras à hauteur des épaules comme liés à l'adversaire. Baisse et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas.



19. Pilier mettant un adversaire à terre

Poing fermé, bras plié. Le geste imite le tirage d'un adversaire vers le sol.



20. Pilier tirant un adversaire

Poing fermé, bras tendu à hauteur de l'épaule. Le geste imite le tirage d'un adversaire.



21. Mêlée tournée de plus de 90°

Rotation de l'index au-dessus de la tête.



22. Pied levé d'un joueur de première ligne

L'arbitre lève un pied et le touche.



23. Introduction du ballon de travers en mêlée

Mains à hauteur de la taille imitant l'action de la mauvaise introduction.



24. Mauvaise liaison

Un bras replié comme pour se lier. L'autre main remontant et descendant le long du bras pour indiquer une liaison correcte.



25. Talonnage à la main dans un ruck ou une mêlée ordonnée

Main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage comme pour talonner à la main.



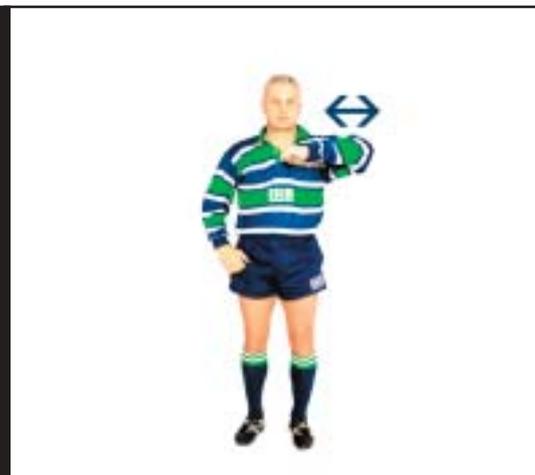
26. Lancer en touche pas droit

Epaules parallèles à la ligne de touche. La main au-dessus de la tête indique le ballon n'a pas été lancé droit.



27. Non respect du couloir en touche

Les deux mains à hauteur des yeux, pointées vers le haut, les paumes à l'intérieur. Les mains faisant un mouvement de resserrement.



28. Obstruction dans l'alignement

Bras horizontal, coude pointé vers l'extérieur. Bras et épaule faisant un mouvement d'obstruction.



29. Appui sur un joueur de l'alignement

Bras horizontal, plié au coude, paume vers le bas. Mouvement vers le bas.



30. Pousser un adversaire dans un alignement

Les deux mains à hauteur des épaules, paumes vers l'extérieur faisant le mouvement de pousser un adversaire.



31. Soulever un joueur lors d'un alignement

Les deux poings fermés à hauteur de la taille faisant le geste de soulever.



32. Hors-jeu lors d'un alignement

Bras et main bougent à l'horizontale sur la poitrine vers l'équipe fautive.



33. Obstruction dans le jeu courant

Bras en croix devant la poitrine à angle droit, comme des ciseaux ouverts.



34. Hors-jeu sur ruck et maul

Epaules parallèles à la ligne de touche. Bras tendu, doigts pointés vers le bas, la main faisant un cercle.



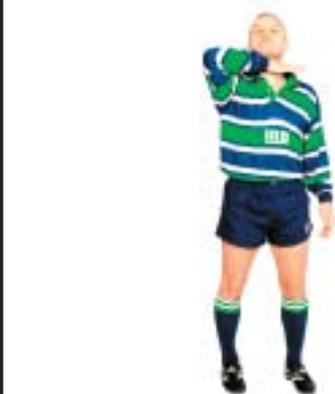
35. Choix après hors-jeu : C.P.P ou mêlée

Un bras indiquant C.C.P. L'autre pointé vers l'endroit où pourrait être jouée la mêlée.



36. Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non respect des 10 mètres sur un coup de pied franc ou de pénalité

Tenir les deux mains ouvertes au-dessus de la tête.



37. Plaquage haut (Jeu déloyal)

La main se déplace à l'horizontale devant le cou.



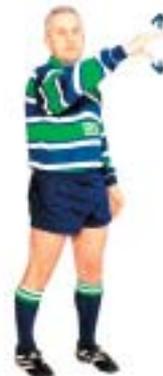
38. Stamping (Jeu déloyal : Utilisation interdite du pied)

Action de piétiner ou geste similaire pour montrer la faute.



39. Coup de poing (Jeu déloyal)

Poing fermé tapant dans la paume ouverte.



40. Désaccord (Contestation d'une décision de l'arbitre)

Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour imiter une personne qui parle.



41. Accorder un renvoi des 22 mètres

Le bras pointé vers le centre de la ligne des 22 mètres.



42. Ballon tenu en en-but

L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas touché terre.



43. Demande de soigneur

Un bras levé indique qu'un soigneur est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.



44. Demande du médecin

Les deux bras levés indiquent qu'un médecin est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.



45. Blessure qui saigne

Bras en croix au-dessus de la tête indiquent qu'un joueur souffre d'une blessure qui saigne et doit être temporairement remplacé.



46. Arrêt ou reprise du chronométrage du temps de jeu

Tendre le bras vers le ciel et siffler lorsque le décompte devrait être commencé ou terminé.

Règlement 12 : Extraits Du Règlement 12

Les paragraphes ci-dessous sont extraits du Règlement 12 qui stipule les Spécifications relatives aux Equipements des Joueurs. Pour obtenir des informations complètes sur ce Règlement, lié à la Règle du Jeu 4, prière de consulter le site Internet de l'IRB à l'adresse suivante :

www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Regulations/regulations

1 EQUIPEMENTS SUPPLEMENTAIRES

(b) PROTEGE-TIBIA

Un joueur a le droit de porter des protège-tibia portés sous les chaussettes avec un rembourrage incorporé dans un matériau non rigide et dont aucune partie ne peut avoir une épaisseur supérieure à 0,5 cm lorsque le rembourrage est comprimé.

(d) MITAINES

Les doigts et les pouces peuvent être couverts jusqu'à la première phalange mais pas au-delà de l'articulation entre la première et deuxième phalange. La mitaine ne devrait pas couvrir la main au-delà du poignet.

Le matériau de la mitaine devrait être extensible et le matériau qui favorise l'adhérence (grip) doit être en caoutchouc mou/composé synthétique d'une épaisseur maximale de 1 mm.

Aucune partie de la mitaine ne devrait avoir de boutons ou d'autres objets potentiellement dangereux.

(e) EPAULIERES

Un joueur a le droit de porter des épaulières rembourrées en matériaux mous et fins qui peuvent être incorporés dans un sous vêtement ou un maillot à condition que les rembourrages ne couvrent que l'épaule et la clavicule. Aucune partie du rembourrage ne peut avoir une épaisseur supérieure à 1 cm lorsqu'elle n'est pas comprimée. Aucune partie du rembourrage ne peut avoir une densité supérieure à 45 kilogrammes par mètre cube.

(g) CASQUE

Un joueur a le droit de porter un casque en matériaux mous et fins à condition qu'aucune partie du casque n'ait une épaisseur supérieure à 1 cm lorsque le matériau n'est pas comprimé et qu'aucune partie du casque n'ait une densité supérieure à 45 kilogrammes par mètre cube.

2 EQUIPEMENTS SUPPLEMENTAIRES SPECIAUX POUR LES FEMININES

PLASTRONS

En sus des équipements précédents, les féminines ont le droit de porter des plastrons rembourrés qui peuvent être incorporés en tant que vêtement à condition que les rembourrages ne couvrent que l'épaule et/ou la clavicule et/ou la poitrine et qu'aucune partie du rembourrage n'ait une épaisseur supérieure à 1 cm lorsqu'elle n'est pas comprimée et qu'aucune partie du rembourrage n'ait une densité supérieure à 45 kilogrammes par mètre cube.

Les Epaulières, Casques et Plastrons (pour les Féminines) doivent respecter les Spécifications standard relatives aux Equipements Spécifiques des Joueurs définies à l'ANNEXE 1 du présent Règlement.

3 CRAMPONS

Les crampons des chaussures des joueurs doivent respecter les Critères de sécurité de l'IRB relatifs aux Crampons des Joueurs définis à l'ANNEXE 2 du présent Règlement.

EXTRAITS DE L'ANNEXE 2

Les dimensions des crampons des chaussures des joueurs doivent être les suivantes : longueur maximum : 21 mm, mesurée à partir de la semelle ; diamètre minimum de 10 mm au sommet du crampon ; diamètre minimum de 13 mm à la base du crampon (rondelle exclue) ; et un diamètre minimum de 20 mm lorsque la rondelle est intégrée au crampon.

Les crampons/vis en conformité avec le design et les dimensions indiqués à la Figure 1 devraient remplir des critères de performance satisfaisants.

La forme et les dimensions des autres designs des crampons/vis devraient être telles qu'elles ne présentent pas un plus grand risque de blessure pour un autre joueur que les crampon/vis indiqués à la Figure 1.

4 EQUIPEMENTS INTERDITS

- (g) Aucun joueur ne doit porter aucun équipement dont l'une quelconque partie a une épaisseur supérieure à 0,5 cm lorsqu'elle n'est pas comprimée ou une densité supérieure à 45 kilogrammes par mètre cube sauf si la Règle/l'Annexe/le Règlement prévoit une spécification contraire.

