

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII



RÈGLES *INTERNATIONALES* *DU JEU*

Saison 2023-2024

Fédération Française de Rugby à XIII
46, Route Minervoise – 11000 Carcassonne – FRANCE
Tél. : + (33) 04 68 77 32 29 – E-mail : contact@ffr13.fr

AVANT – PROPOS

LES RÈGLES INTERNATIONALES DU JEU ET LES NOTES CORRESPONDANTES
ONT ÉTÉ APPROUVÉES PAR :

LA FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE RUGBY A XIII (IRL)

LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII (FFR XIII)

LA COMMISSION NATIONALE DE L'ARBITRAGE (CNA)

1. Ce document officiel constitue la traduction des règles internationales de rugby à XIII de la RLIF en vigueur en France et à l'étranger au moment de la publication avec certaines adaptations au championnat français (voir note de traduction p. 68).
2. La présente publication remplace tout autre document existant sur les règles internationales du jeu et elle constitue le seul document officiel approuvé par la FFR XIII et la Commission Nationale de l'Arbitrage (CNA) pour la saison en cours. Les publications des années précédentes ont fait l'objet d'ajustements et de corrections par conséquent ces publications ne sont plus valables.
3. Les notes sur les points du règlement qui accompagnent chaque chapitre doivent être considérées comme des instructions officielles sur l'application et l'interprétation des règles internationales du jeu.
4. Les directives et autres documents publiés par la Commission Nationale de l'Arbitrage (CNA) chaque année viennent compléter ce document officiel.
5. Lors de la coupe du monde de 2022, de nouvelles interprétations ont été publiées qui invalident certains points du présent document. La mention ci-après [RLWC] indiquera les règles du présent document qui sont invalidées par les interprétations de la coupe du monde.
6. Les règles des pratiques aménagées de rugby à XIII (Touch, Tag, Beach, Open, Master, Égalité numérique, Petit XIII, rugby à VII, à IX et à XI) ainsi que les règles concernant les écoles de rugby (code du fair-play), le rugby à XIII fauteuil font l'objet de publications séparées. Pour y accéder, consultez le site fédéral.
7. L'annexe ne fait pas partie des règles internationales mais fait force de loi

Table des matières

CHAPITRE 1	TERRAIN DE JEU.....	04
CHAPITRE 2	LEXIQUE.....	06
CHAPITRE 3	BALLON	11
CHAPITRE 4	JOUEURS & ÉQUIPEMENT DES JOUEURS	12
CHAPITRE 5	MANIÈRE DE JOUER.....	14
CHAPITRE 6	ÉTABLISSEMENT DU SCORE.....	15
CHAPITRE 7	DURÉE DE LA PARTIE.....	19
CHAPITRE 8	COUPS D'ENVOI & DE RENVOI.....	21
CHAPITRE 9	TOUCHE & TOUCHE D'EN-BUT.....	24
CHAPITRE 10	EN-AVANT & PASSE EN AVANT.....	26
CHAPITRE 11	PLAQUAGE & TENU.....	27
CHAPITRE 12	MÊLÉE.....	33
CHAPITRE 13	COUP DE PIED DE PÉNALITÉ.....	37
CHAPITRE 14	HORS-JEU.....	40
CHAPITRE 15	ACTIONS RÉPRÉHENSIBLES DU JOUEUR.....	42
CHAPITRE 16	DEVOIRS DE L'ARBITRE & DES JUGES DE TOUCHE.....	45
CHAPITRE 17	GESTUELLE DE L'ARBITRE & DES JUGES DE TOUCHE.....	50
ANNEXE	TRACÉ & DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU.....	55

NOTES :

1. Les lignes de touche sont en touche, les lignes de touche d'en-but sont en touche d'en-but, les lignes de but sont en en-but et les lignes de ballon mort sont en ballon mort.
2. Sur le plan du terrain de jeu de la page précédente, le carré noir (■) symbolise les poteaux de coin (voir lexique) qui sont placés à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche. Leurs hampes sont considérées comme étant en touche d'en-but. Tout au long du match, les juges de touche devront s'assurer qu'ils sont convenablement plantés.
3. Les poteaux de but sont considérés comme indéfiniment prolongés en hauteur. Il est recommandé que chaque poteau soit rembourré sur une hauteur de 2 mètres à partir du sol.

Des poteaux de but similaires à ceux du football américain sont autorisés à condition que les dimensions réglementaires soient respectées.

4. Pour les matches d'adultes, les dimensions du terrain de jeu devront s'approcher le plus possible des maxima réglementaires.
5. Les lignes discontinues sur le PLAN doivent être tracées sur le sol du champ de jeu sous forme de pointillés ou de tirets séparés par des espaces réguliers. Toutes les lignes transversales doivent être tracées sur toute la longueur du terrain de jeu.
6. Deux lignes rouges continues de 10 centimètres de large doivent être tracées sur toute la largeur du champ de jeu parallèlement aux lignes blanches des 40 mètres déjà existantes. Ces lignes rouges doivent être tracées du côté le plus proche de la ligne médiane et au contact des lignes blanches des 40 mètres (Voir le plan page 4).
7. Un rajout de 4 poteaux de coin sur les 2 côtés des lignes de 20m (situés à 2m de la ligne de touche) a été demandé depuis la saison 2019-2020

Chapitre 2

LEXIQUE

6	
Six again (ou plus six)	Décompte des tenus repartant à 1 (ou 0 si le tenu sanctionné était le tenu 0) pour toute faute de ralentissement (flop, main sur ballon, ralentissement) intervenant sur 1 tenu situé à plus de 40m de la ligne de but de l'équipe en possession du ballon.
A	
Aire de jeu (playing area)	Surface incluant le terrain de jeu et délimitée par des barrières ou toute autre limite qui empêchent les spectateurs d'y pénétrer .
Aplatir le ballon (to ground the ball)	Signifie : a) placer le ballon au sol avec une ou deux mains ou bien, b) exercer une pression de haut en bas avec la main ou le bras sur le ballon se trouvant déjà au sol ou bien, c) se laisser tomber sur le ballon déjà au sol et le couvrir avec la partie du corps située entre le cou et la ceinture.
Arrière (back)	Joueur d'une équipe qui ne participe pas à la formation de la mêlée.
Avantage (advantage)	Jouer l'avantage veut dire permettre la poursuite du jeu si l'équipe qui n'a pas commis de faute ou d'infraction peut en tirer profit.
Avant (forward)	Joueur participant à la formation de la mêlée.
Avoir la tête (to have the loose head)	Pour un pilier en mêlée, cela signifie être le plus proche de l'arbitre du côté où le ballon va être introduit.
B	
Ballon injouable (ball out of play)	Signifie que le ballon n'est plus en jeu.
Ballon libre (loose ball)	Se dit du ballon qui, pendant le jeu, n'est ni porté par un joueur ni disputé en mêlée.
Ballon mort (dead ball)	Signifie que le ballon est sorti de l'en-but.
Botter (to kick)	Donner un coup de pied. Voir 'Coup de pied', page 7.
Bras détaché ou bras libre (loose arm)	Faute commise par le talonneur en mêlée qui ne passe pas l'un de ses bras autour du cou d'un pilier.
Brutalité (foul play)	Se réfère au type de jeu déloyal décrit au chapitre 15, paragraphes a, b, c, d et k.
But (goal)	Voir chapitre 6.

	
Champ de jeu <i>(field of play)</i>	Surface délimitée par les lignes de touche et les lignes de but, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie .
Contact accidentel avec le ballon <i>(accidental strike)</i>	Lorsque le ballon entre en contact avec un joueur sans qu'il n'ait pu tenter ou qu'il n'ait eu l'intention de le jouer.
Contrer <i>(to charge down)</i>	C'est s'interposer dans la trajectoire ascendante du ballon avec les mains, les bras ou toute autre partie du corps au moment où il vient d'être botté par un joueur adverse.
Côté fermé <i>(blind side)</i>	Signifie le côté de la mêlée ou du tenu le plus près de la touche.
Côté ouvert <i>(open side)</i>	Signifie le côté de la mêlée ou du tenu le plus éloigné de la touche.
Coup d'envoi / coup de renvoi <i>(kick-off / restart)</i>	Voir chapitre 8.
Coup d'épaule <i>(shoulder charge)</i>	Geste d'un défenseur qui n'essaie pas de plaquer, d'attraper ou de retenir le porteur du ballon (ou tout autre opposant) avec les bras ou les mains mais entre en contact physique direct avec ce joueur avec l'épaule ou le haut du bras (collé au corps), (voir chapitre 15)
Coup de pied <i>(kick)</i>	Entrer en contact avec le ballon en utilisant toute partie de la jambe située entre le genou et le bout du pied (sauf le talon).
Coup de pied avec option ou Renvoi aux 20 m. avec option <i>(optional kick/ 20 mètre restart)</i>	Reprise du jeu réalisée aux 20 mètres. Le ballon peut être joué à la main de n'importe quelle façon prescrite par les règles ou botté dans n'importe quelle direction. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté. (Lire page 21).
Coup de pied de pénalité <i>(penalty kick)</i>	Voir chapitre 13. Signifie l'obtention d'une pénalité qui pourra être jouée à la main, au pied (recherche de touche) ou en tir au but
Coup de pied de volée <i>(punt)</i>	Coup de pied donné au ballon, lâché des mains ou d'une main, avant qu'il ne touche le sol.
Coup de pied direct <i>(on the full)</i>	Coup de pied franchissant une ligne délimitant le terrain sans avoir au préalable rebondi sur le terrain de jeu.
Coup de pied placé <i>(place kick)</i>	Coup de pied donné au ballon qui a été préalablement placé au sol à cet effet.
Coup de pied tombé <i>(drop kick)</i>	Coup de pied donné au ballon lâché des mains ou d'une main vers le sol, immédiatement après son premier rebond.

Coup franc <i>(free kick)</i>	Remise en jeu sous forme de coup de pied accordé à une équipe qui a bénéficié d'un coup de pied de pénalité en tapant en touche. Il est donné à 10 mètres en face de la sortie du ballon en touche. Le coup franc peut être frappé de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction. Cependant, aucun but ne pourra être tenté sur ce coup de pied et aucun avantage ne sera tiré d'un second coup de pied direct en touche.
Cours du jeu <i>(in general play)</i>	Se réfère à tout aspect du jeu se déroulant après le début ou la reprise du jeu par un coup de pied placé, un coup d'envoi, un renvoi, une pénalité, un coup franc ou une mêlée.
D	
Derrière / Devant <i>(behind / in front)</i>	Appliqué à un joueur, 'derrière' signifie que le joueur a les deux pieds en arrière de la position considérée. De même, 'devant' signifie plus près de la ligne de but adverse que le point considéré
Drop (goal) <i>(drop goal)</i>	Coup de pied donné au ballon, lâché des mains ou d'une main, qui est botté immédiatement après le rebond et permet de marquer un point en passant au-dessus de la barre transversale.
E	
En-avant <i>(knock-on)</i>	Signifie faire aller le ballon en direction de la ligne de ballon mort adverse avec les mains ou les bras au cours d'une phase de jeu.
En-but <i>(in-goal)</i>	Voir le Plan du chapitre 1.
En jeu <i>(on side)</i>	Signifie que le joueur n'est pas hors-jeu.
En possession <i>(in possession)</i>	Signifie porter ou tenir le ballon.
Équipe attaquante <i>(attacking team)</i>	Équipe qui bénéficie, à un moment donné, d'un avantage territorial. Si une mêlée doit être formée sur la ligne médiane, l'équipe qui était la dernière à jouer le ballon avant qu'il ne soit plus en jeu, sera l'équipe attaquante.
Équipe défendante <i>(defending team)</i>	C'est l'équipe opposée à l'équipe attaquante. (voir 'équipe attaquante').
Essai <i>(try)</i>	Voir chapitre 6.
F	
Feinte <i>(dummy)</i>	Geste qui consiste à faire semblant de passer le ballon ou de s'en débarrasser.

H	
Hors-jeu (<i>off-side</i>)	Se dit d'un joueur qui n'est plus en jeu de manière temporaire et qui ne peut plus momentanément participer au jeu de par sa position. Ce joueur peut être pénalisé s'il prend part au jeu (voir chapitre 14)
I	
Introduction (<i>put-in or feeding the scrum</i>)	Geste de mettre le ballon dans la mêlée en le faisant rouler au sol et réalisé avec les 2 mains
M	
Marque (<i>mark</i>)	Endroit où un coup de pied de pénalité est accordé, un coup franc est joué ou une mêlée formée.
Mêlée (<i>scrum</i>)	Voir chapitre 12. Lorsqu'une équipe est privée de l'avantage de la tête et de l'introduction, on dit que la mêlée est accordée au détriment de cette équipe.
Mi-temps (<i>half-time</i>)	Fin de la première partie du match.
O	
Obstruction (<i>obstruction</i>)	Action déloyale à l'encontre d'un adversaire consistant à le gêner alors qu'il n'est pas porteur du ballon.
P	
Pack ou paquet d'avants (<i>pack</i>)	Ensemble des joueurs des lignes avants d'une équipe qui forment la mêlée.
Passe (<i>pass</i>)	Action de lancer le ballon à un autre joueur vers l'arrière.
Passe en avant (<i>forward pass</i>)	Action de passer le ballon en direction de la ligne de ballon mort adverse (voir chapitre 10).
Pénaliser (<i>to penalise</i>)	C'est accorder un coup de pied de pénalité contre un joueur qui a commis une faute.
Pénalité différentielle (<i>differential penalty</i>)	Elle se différencie du coup de pied de pénalité classique dans la mesure où elle ne donne pas le droit de tenter de marquer des points en tirant au but.
Pilier (<i>prop</i>)	Joueur de la première ligne le plus proche du demi de mêlée au moment de l'introduction.
Plaquage (<i>tackle</i>)	Voir chapitre 11.
Plaquage dangereux (<i>Dangerous tackle</i>)	Concernent tous les placages considérés dangereux pour l'intégrité physique des joueurs dans sa réalisation : Placage retourné, crucher, chicken wing, canon ball, ninja. La sanction amène pour la plupart un carton.

Poteau de coin (corner post)	Poteaux en matière non rigide, d'une hauteur minimum de 1,25 m. Ils sont placés à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but. Voir chapitre 9, Note 2, page 24.
---	---

R	
Rebond et ricochet (rebound and ricochet)	Voir 'contact accidentel avec le ballon', page 7.
Renvoi aux 20 m. avec option (optional kick/ 20 metre restart)	Voir 'Coup de pied avec option' page 7.
Renvoi en drop (drop-out)	Remise en jeu par coup de pied tombé donné soit du milieu de la ligne de but sous les poteaux soit du milieu de la ligne des 20 mètres.
T	
Talonner (1. to heel) (2. to hook) (3. to strike)	C'est faire aller le ballon vers l'arrière en le frappant avec le talon ou la plante du pied (1). S'il s'agit du talonneur, c'est l'action de récupérer le ballon avec les pieds (2). S'il s'agit d'une mêlée, c'est essayer de s'en emparer avec le pied (3).
Temps réglementaire écoulé (full time)	Fin de partie.
Tenu (play-the-ball) - [en anglais britannique] (ruck¹) - [en anglais australien & néo-zélandais]	C'est l'action de la remise en jeu du ballon après un plaquage (voir le chapitre 11).
Tenu debout (upright tackle)	Lorsque le porteur du ballon est plaqué de façon effective sans être pour autant mis au sol (voir chapitre 11).
Tenu de transition (handover)	C'est l'action de remettre le ballon à l'adversaire lorsqu'une équipe a réalisé le nombre de tenu autorisé à savoir 6 fois de suite. (voir chapitre 11, paragraphe 7).
Tenu volontaire (voluntary tackle)	Lorsque le porteur du ballon s'arrête et joue un tenu volontairement alors qu'il n'est pas plaqué de façon effective (voir chapitre 11).
Tenu zéro (zero tackle)	Si la possession du ballon change de camp suite à une faute, le tenu suivant sera comptabilisé comme tenu zéro, même si l'équipe récupérant le ballon a pu en tirer un avantage territorial.
Terrain de jeu (playing field)	Surface délimitée par les lignes de touche, d'en-but et de ballon mort, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie.
Touche directe (ball back)	Remise en jeu du ballon par un tenu de transition au point de départ d'un coup de pied sur le ballon sorti en touche sans rebondir préalablement sur le terrain ou pas à moins de 20m de la touche.

Touche d'en-but (touch-in-goal)	Voir chapitre 9.
Transformation d'un essai (try conversion)	Tentative de tir au but après avoir marqué un essai.

¹ En anglais, 'ruck' signifie aussi l'espace libre laissé entre le plaqué et le marqueur face à lui au moment du tenu.

Chapitre 3 LE BALLON

Forme et matière	1. Le jeu se pratique avec un ballon ovale gonflé d'air dont l'enveloppe extérieure pourra être en cuir ou en toute autre matière approuvée par la RLIF et la FFR13. Rien dans la confection du ballon ne devra constituer un danger pour les joueurs.
Dimension et poids	2. Les dimensions du ballon seront celles approuvées par la RLIF et la FFR13.
Ballon dégonflé	3. Dès qu'il constatera que la taille ou la forme du ballon ne sont plus conformes aux règles, l'arbitre devra arrêter la partie pour faire changer le ballon.
NOTES	
Couleur du ballon	1. <i>Au cours des compétitions en catégorie senior, le ballon doit être de couleur claire pour qu'il puisse être vu le plus facilement possible par les spectateurs.</i>
Ballon crevé	2. <i>Si le ballon se crève au moment où un joueur tente un coup de pied placé, un autre coup de pied lui sera accordé. Si après avoir aplati le ballon pour marquer un essai, on s'aperçoit que le ballon est crevé, l'essai sera accordé. En toute autre circonstance, si le ballon crève, le jeu sera arrêté, le ballon sera remplacé et une mêlée sera formée pour recommencer la partie à l'endroit où le ballon a crevé. L'équipe en possession ou qui était la dernière en possession bénéficiera de la tête et de l'introduction.</i>

Chapitre 4

LES JOUEURS ET L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Treize joueurs par équipe	1) La partie est jouée par deux équipes n'ayant chacune jamais plus de treize joueurs sur le terrain de jeu.	
Remplacements	<p>2) a) Chaque équipe doit désigner un maximum de quatre remplaçants avant le début de la rencontre. Leurs noms ainsi que les postes qu'ils occuperont doivent être communiqués à l'arbitre avant le début du match. Un maximum de 10 changements en Elite 1 & 2 et Juniors Elite sera autorisé parmi la liste des 17 joueurs indiqués sur la feuille de match.</p> <p>Tout changement de joueur doit être agréé par l'arbitre ou par une personne désignée pour superviser la gestion des remplacements.</p> <p>b) Dans le cas où un joueur blessé saigne, l'arbitre lui demandera de quitter le terrain pour se faire soigner, à la suite de quoi il pourra être remplacé. Ce remplacement sera comptabilisé comme un des 10 changements autorisés sauf si l'adversaire coupable de ce saignement a été mis sur rapport ou a écopé d'un carton Jaune ou Rouge (alors le changement sera « gratuit »).</p>	
Numérotation et noms des postes des joueurs	3) a) Pour identifier plus aisément les joueurs, il est nécessaire que leurs maillots soient numérotés de 1 à 13 avec d'autres numéros pour les remplaçants. Les numéros des maillots correspondent aux postes qu'occupent les joueurs dans leurs équipes respectives. Ces postes sont numérotés comme suit:	
	<p>Les arrières</p> <p>(1) Arrière (2) Trois quart aile droit (3) Trois quart centre droit (4) Trois quart centre gauche (5) Trois quart aile gauche (6) Demi d'ouverture (7) Demi de mêlée</p>	<p>Les avants</p> <p>(8) Pilier (9) Talonneur (10) Pilier (11) Seconde ligne (12) Seconde ligne (13) Troisième ligne</p>
Nombre minimum de joueurs autorisés sur le terrain (en cours de partie)	b) Au cours d'un match à 13, le nombre minimum de joueurs autorisés sur le terrain est de 9 par équipe. Dans le cas où il y aurait moins de 9 joueurs présents parmi les joueurs participant à une rencontre, le match devra être arrêté pour des raisons de sécurité. Par joueur participant à un match, on entend tout joueur présent sur le terrain ainsi que ceux exclus temporairement ou ayant quitté le terrain pour se faire soigner pour saignement. Les joueurs exclus définitivement ne sont pas considérés comme joueurs participant au match.	
NOTES		
Remplaçants	1. <i>Si un remplacement a lieu lors d'une tentative de but (pénalité, transformation), le remplaçant ne pourra pas tenter le coup de pied au but en question.</i>	
Arrivée en retard d'un joueur	2. <i>Les règles relatives au remplacement s'appliquent également à tout joueur qui, arrivant en retard pour le match, souhaite prendre part au jeu alors que la partie a déjà commencé.</i>	

<p>L'équipement des joueurs</p>	<p>4. a) Un joueur ne doit rien porter qui puisse constituer un danger pour les autres joueurs.</p> <p>b) L'équipement normal d'un joueur est constitué d'un maillot numéroté aux couleurs ou aux motifs caractéristiques, d'un short, de chaussettes de couleur ou aux motifs caractéristiques et de chaussures à crampons.</p> <p>c) Des équipements protecteurs peuvent être portés par les joueurs à condition qu'ils ne contiennent rien de rigide ou de dangereux.</p>
<p>Équipement dangereux</p>	<p>d) L'arbitre pourra ordonner à un joueur d'enlever toute partie de son équipement qui peut être considérée comme dangereuse et ne permettra au joueur de reprendre part au jeu que lorsque le joueur se sera conformé à son injonction. Le joueur quittera le terrain de jeu pour s'exécuter afin que le début ou la reprise du jeu ne soit pas retardé.</p>
<p>Couleurs semblables</p>	<p>e) La couleur des maillots portés par les deux équipes doit permettre de distinguer facilement les joueurs. Si les deux couleurs des maillots se ressemblent au point que l'arbitre estime que cela peut gêner la bonne conduite du jeu, il devra demander à l'équipe visiteuse (sauf si champion de France) de porter un autre maillot (autre couleur).</p>
<p>Crampons</p>	<p>f) Les joueurs peuvent chausser des crampons stabilisés, moulés ou vissés. Ils devront veiller à ce que les crampons ne soient pas abîmés ou usés et qui pourraient, le cas échéant, porter atteinte à la sécurité physique des autres joueurs.</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Inspection des équipements</p>	<p>4) <i>d) Les arbitres devront inspecter l'équipement des joueurs avant le commencement du match ou déléguer cette tâche aux juges de touche. Cela ne dégage pas la responsabilité du joueur de s'assurer qu'il ne porte aucun objet dangereux tels que : bagues, épaulières rigides, œillets saillants, clous sous les chaussures ou crampons dangereux.</i></p>
<p>Couleurs</p>	<p><i>e) Les arbitres inspecteront la couleur des maillots portés par chaque équipe avant que les joueurs n'entrent sur le terrain, ce afin que le match ne soit pas retardé si un changement de maillot s'avère nécessaire.</i></p> <p><i>Les clubs qui ne porteront pas leurs couleurs attitrées, feront l'objet d'un rapport de l'arbitre auprès des autorités compétentes à moins que la raison de cette démarche ne tombe sous le sens ou ne soit connue à l'avance.</i></p>

Chapitre 5

MANIÈRE DE JOUER

But du jeu	1. Le but du jeu est de marquer des essais en aplatissant le ballon à l'intérieur de l'en-but adverse (voir chapitre 6) et de marquer des buts en bottant le ballon au-dessus de la barre transversale adverse (voir chapitre 6).
Début du jeu	2. En présence de l'arbitre, les capitaines des deux équipes procéderont à un tirage au sort à l'aide d'une pièce. Le capitaine gagnant le tirage au sort aura le choix entre deux options : donner le coup d'envoi ou choisir le côté du terrain que son équipe défendra. L'option restante s'imposera au capitaine de l'équipe ayant perdu le tirage au sort.
Manière de jouer	3. Une fois la partie commencée, tout joueur qui est en jeu ou qui n'est pas hors-jeu peut courir avec le ballon, le botter dans n'importe quelle direction, le lancer, le frapper ou le passer dans toute direction sauf dans la direction de la ligne de ballon mort adverse (voir chapitre 10 sur l'en-avant et la passe en avant).
Plaquage	4. Un joueur en possession du ballon peut être plaqué par un ou plusieurs adversaires afin de l'empêcher de courir avec le ballon, de le botter ou de le passer à un partenaire (voir chapitre 11 sur le plaquage).
Obstruction	5. Un joueur qui n'est pas en possession du ballon ne peut être ni plaqué ni gêné (voir chapitre 15).
NOTES	
Épaule contre épaule	4. <i>Si deux joueurs courent côte à côte vers le ballon, ils peuvent entrer en contact épaule contre épaule. Lire la définition de 'coup d'épaule' dans le lexique page 7 et comment il est sanctionné</i>

Chapitre 6

ÉTABLISSEMENT DU SCORE - ESSAIS ET BUTS

Valeur de l'essai et des buts	<p>1. Un essai vaut 4 points. Un but de transformation ou un but sur pénalité vaut 2 points. Un drop vaut 1 point.</p>
Désignation du vainqueur	<p>2. La partie sera gagnée par l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de points. Si les deux équipes ont marqué un nombre égal de points ou si les deux équipes n'ont réussi à marquer aucun point, le match sera déclaré nul.</p>
Comment marquer un essai	<p>3. Un essai est marqué quand :</p> <p>a) un joueur met le premier le ballon en contact avec le sol à l'intérieur de l'en-but adverse, à condition que le joueur ou le ballon ne soit ni en touche, ni en touche d'en-but, ni sur ou au-delà de la ligne de ballon mort.</p> <p>b) des joueurs adverses aplatissent simultanément le ballon dans l'en-but, à condition que le joueur attaquant ne soit ni en touche, ni en touche d'en-but, ni sur ou au-delà de la ligne de ballon mort.</p>
Essai glissé	<p>c) l'élan du joueur plaqué le transporte dans l'en-but adverse où il aplatit le ballon, même si le ballon a d'abord touché le sol dans le champ de jeu. Il faudra qu'au moment où le ballon franchit la ligne de but, le joueur ne soit ni en touche ni en touche d'en-but.</p>
NOTES	
Joueur ramassant le ballon dans l'en-but	<p>3) a) <i>Ramasser le ballon n'équivaut pas à le mettre en contact avec le sol. Un joueur peut ramasser le ballon dans l'en-but adverse afin de l'aplatir à un endroit plus avantageux.</i></p>
Ballon sur la ligne de but	<p><i>Étant donné que les lignes de but sont elles-mêmes situées dans l'en-but, un essai peut être marqué par un joueur attaquant s'il pose le ballon sur la ligne de but mais pas si le ballon est posé dans le champ de jeu au pied d'un poteau de but.</i></p>
Mise au sol incorrecte	<p><i>Quand un joueur attaquant ne réussit pas à aplatir correctement le ballon au sol, le jeu se poursuivra à moins qu'il ne soit arrêté pour une autre raison, par exemple, un en-avant ou la sortie du ballon du terrain de jeu.</i></p>
Ballon lâché après l'avoir mis au sol	<p><i>Un essai ne peut pas être refusé si le joueur qui a correctement aplatit le ballon en perd ensuite le contrôle.</i></p>
Champ de vision de l'arbitre restreint	<p><i>L'arbitre ne peut pas refuser un essai parce qu'il n'a pas été en mesure de voir si le ballon a été aplatit.</i></p>

Essai de pénalité	d) L'arbitre accordera un essai de pénalité si d'après lui, l'essai aurait été marqué sans le jeu déloyal des adversaires. L'essai de pénalité sera accordé au milieu des poteaux quel que soit l'endroit où la faute a été commise.
Contact avec l'arbitre ou toute autre personne	e) Un joueur attaquant porteur du ballon heurte dans l'en-but adverse l'arbitre ou un juge de touche ou un spectateur qui s'y serait introduit ce qui perturbe la bonne conduite du jeu.
Où accorder l'essai	4. L'essai est accordé : a) où le ballon est aplati comme décrit aux paragraphes précédents 3 (a) et 3 (b). b) où le ballon franchit en premier lieu la ligne de but comme décrit au paragraphe précédent 3 (c). c) entre les poteaux si c'est un essai de pénalité comme décrit au paragraphe 3 (d). d) où le contact a lieu comme décrit au paragraphe précédent 3 (e).
L'arbitre, seul juge	5. Seul l'arbitre peut accorder un essai mais il peut, avant de prendre une décision, consulter les juges de touche ou le cas échéant l'arbitre-vidéo. L'arbitre signalera qu'un essai a été marqué en désignant l'endroit où il a été accordé mais seulement après avoir regardé les deux juges de touche pour s'assurer qu'ils ne lui signalent pas un incident survenu avant l'essai.
Comment marquer un but	6. Un but est marqué lorsque, pendant sa trajectoire, la totalité du ballon passe au-dessus de la barre transversale des buts adverses en direction de la ligne de ballon mort, après avoir été botté par un joueur. Pendant sa trajectoire, le ballon ne doit toucher aucun autre joueur ou être touché par quiconque. Les buts peuvent être marqués comme suit : a) par un coup de pied placé ou un coup de pied tombé (drop goal) après un essai : un coup de pied de transformation qui compte pour 2 points. b) par un coup de pied placé ou un coup de pied tombé (drop goal) après avoir bénéficié d'un coup de pied de pénalité qui compte pour 2 points.
NOTES	
Pas d'essai pendant une mêlée	<i>Un essai ne peut être marqué en aplatissant le ballon pendant qu'il est dans la mêlée.</i>
Porteur du ballon se frayant un passage à travers les avants	<i>Un joueur peut ramasser le ballon après sa sortie correcte de mêlée et se frayer un passage à travers ses avants pour aller marquer un essai.</i>
Ballon rabattu en arrière par le vent	6. <i>Si après être passé complètement au-dessus de la barre transversale, le ballon est rabattu en arrière par le vent, le but doit être malgré tout accordé.</i>

Drop goal	7. Un drop peut être marqué lorsque, pendant sa trajectoire, la totalité du ballon passe au-dessus de la barre transversale des buts adverses en direction de la ligne de ballon mort, après avoir été botté par un joueur.
Emplacement du tir au but	8. Le coup de pied de transformation peut être donné d'un point quelconque situé dans le champ de jeu sur une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche partant de l'endroit où l'essai a été accordé. Le coup de pied de pénalité peut être donné à l'endroit de la marque ou d'un quelconque point situé sur une ligne imaginaire parallèle à la ligne de touche partant de la marque vers la ligne de but du botteur.
Position des joueurs	Pendant un coup de pied de transformation, les joueurs adverses doivent se trouver en dehors du champ de jeu. Les coéquipiers du botteur doivent se tenir derrière le ballon. Pendant un coup de pied de pénalité, les adversaires doivent se retirer vers leur ligne de but ou à au moins 10 mètres de la marque (voir chapitre 13).
Interdiction de distraire le botteur	Il est interdit de distraire le botteur qui tente un coup de pied au but.
Poteaux de but	9. Pour juger un coup de pied au but, les poteaux sont supposés être indéfiniment prolongés en hauteur.
NOTES	
Cas où un but ne peut être marqué	7. <i>Un but ne peut être marqué sur un coup d'envoi, un coup de renvoi, un coup franc ou sur une pénalité différentielle.</i>
Désignation de l'emplacement du ballon	8. <i>L'arbitre doit s'assurer que la tentative de but a lieu au bon endroit en l'indiquant à l'avance au joueur. Si le joueur ne tient pas compte de l'indication de l'arbitre, le but ne sera pas accordé et la tentative ne sera pas recommencée.</i>
Perte de temps	<i>Si un joueur perd du temps lors d'une tentative de but, l'arbitre le mettra en garde ou pourra dans un cas extrême l'expulser. L'arbitre ne pourra pas annuler le coup de pied mais pourra accorder un supplément de temps de jeu pour compenser le temps perdu (arrêt du chronométrage).</i>
Coéquipier tenant le ballon	9. <i>a) Quand un coup de pied au but doit être tenté, un coéquipier du botteur peut tenir le ballon en position verticale avec sa main. Cela peut s'avérer nécessaire si le vent souffle très fort ou si le sol est extrêmement dur.</i>
Socle réglementaire autorisé (Tee)	<i>b) Un socle réglementaire (tee) peut être utilisé pour le coup d'envoi de la première et deuxième mi-temps, pour la reprise du jeu si des points ont été marqués et pour toute tentative de but.</i>

<p>Jugement des tirs au but</p>	<p>11. Si un juge de touche estime qu'un but a été réussi, il doit lever son drapeau au-dessus de la tête. Si le but est manqué, il doit agiter son drapeau devant lui (mouvement gauche – droite - gauche), en dessous de la ceinture.</p> <p>S'il n'y a pas désaccord entre les deux juges de touche, leur décision doit être acceptée. Dans l'éventualité d'un désaccord, c'est l'arbitre qui décidera.</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Acceptation de la décision du juge de touche</p>	<p>11. <i>Si le ballon passe près du poteau de but dont est responsable un des juges de touche, ce dernier est dans une meilleure position que son partenaire pour indiquer si le ballon est passé à l'intérieur ou à l'extérieur du poteau de but. Dans l'éventualité d'un désaccord entre les deux juges de touche, l'arbitre sera plus enclin à suivre la décision du juge de touche le mieux placé. Un juge de touche ne doit pas nécessairement rester à la même place quand le ballon est en l'air. Il peut se déplacer à sa guise pour s'assurer qu'à tout moment il a la meilleure vue de la trajectoire du ballon.</i></p>
<p>Joueur prétendant tirer au but sur coup de pied de pénalité</p>	<p><i>Un joueur commet une faute si après avoir bénéficié d'une pénalité, il prétend vouloir tirer au but pour ensuite botter le ballon dans une autre direction. Une telle faute sera sanctionnée par une pénalité. Une fois qu'il a informé l'arbitre de son intention de tirer au but après avoir bénéficié d'un coup de pied de pénalité, le botteur ne pourra pas revenir sur sa décision.</i></p>

CHAPITRE 7

LA DURÉE DE LA PARTIE

Durée de la partie	1. La durée normale d'une partie est de 80 minutes à partir de la catégorie U19.
Pause	Après la première mi-temps, on observera une pause de dix minutes mais la durée de cette pause peut être augmentée ou diminuée par l'arbitre.
Changement de côté	2. Une équipe défend son propre en-but en première mi-temps et change de côté en seconde mi-temps.
Fin de mi-temps	3. Si à la fin de chaque mi-temps, le temps expire alors que le ballon n'est plus en jeu ou qu'un joueur en possession est plaqué ou bien que le ballon n'a pas été remis en jeu, l'arbitre sifflera immédiatement la fin du jeu. Si le ballon est en jeu à l'expiration du temps réglementaire d'une des deux mi-temps, l'arbitre doit arrêter le jeu dès que le ballon ne sera plus en jeu ou qu'un joueur en possession sera plaqué. Cependant, le jeu doit se poursuivre si un coup de pied de pénalité ou une tentative de but sont accordés. Dans ces cas-là, la fin de la mi-temps sera sifflée dès que le ballon ne sera plus en jeu ou qu'un plaquage aura été effectif, à moins qu'une nouvelle pénalité ne soit accordée. Ainsi la durée réglementaire sera à nouveau prolongée pour que la pénalité soit jouée.
NOTES	
Durée de partie réduite	1. <i>La durée de la partie peut être réduite après accord entre les 2 équipes et si les règles de la compétition en vigueur le permettent.</i>
Modification de la durée de la pause	<i>Les équipes souhaitant modifier la durée de la pause doivent soumettre leur demande aux autorités compétentes qui instruiront l'arbitre sur la démarche à suivre.</i>
Recours à un chronométrateur	3. <i>Un chronométrateur peut être utilisé pour signaler la fin de chaque mi-temps. Dans ce cas, au signal du chronométrateur, l'arbitre mettra fin au jeu comme indiqué au paragraphe 3 ci-dessus. Un chronométrateur peut également assister l'arbitre pour déterminer la fin de l'exclusion temporaire d'un joueur.</i>
Permission de jouer le coup franc	<i>Si le ballon est botté en touche suite à une pénalité, l'équipe non fautive doit pouvoir bénéficier du plein avantage de cette pénalité grâce à une prolongation du temps réglementaire pour lui permettre de jouer le coup franc prévu par les règles du jeu relatives à la pénalité (voir chapitre 13).</i>
Mêlée à la fin du temps imparti	<i>Si une mêlée a été formée et que le ballon a été introduit avant que le temps de jeu n'expire, le jeu continuera jusqu'à ce qu'un joueur en possession du ballon soit effectivement tenu ou que le ballon ne soit plus en jeu.</i>
Arrêts de jeu causés par l'avertissement de joueurs	<i>S'il est pertinent d'appliquer des arrêts de jeu, le chronométrage sera arrêté pendant le laps de temps durant lequel un ou plusieurs joueurs reçoivent un avertissement.</i>

<p>Arrêts de jeu</p>	<p>4. La durée de la partie pourra être prolongée en fin de chaque mi-temps pour compenser les arrêts de jeu ou le temps perdu pour une raison quelconque. L'arbitre est seul juge de cette prolongation de temps sauf si, par délégation, cette tâche incombe à un chronométrateur.</p>
<p>Reprise du jeu après blessure</p>	<p>5.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Si la poursuite du jeu met en danger un joueur blessé, l'arbitre pourra temporairement arrêter le jeu. Au moment où le jeu est arrêté, si un joueur est en possession du ballon, le jeu reprendra par un tenu joué par ce même joueur. Sinon, le jeu reprendra par une mêlée à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'arrêt de jeu, avec tête et introduction à l'équipe en possession ou la dernière en possession du ballon. b) Si l'arbitre arrête le jeu après un plaquage au cours duquel un joueur en possession du ballon se blesse et se trouve dans l'incapacité de jouer le tenu, le jeu reprendra par un tenu joué par un coéquipier à l'endroit même où le joueur blessé a été plaqué. c) En revanche, si l'arbitre décide que la poursuite du jeu ne mettra pas en danger le joueur en possession du ballon qui est dans l'incapacité de jouer le tenu suite à une blessure consécutive à un plaquage, l'arbitre demandera à un de ses coéquipiers de jouer le tenu à 5 mètres à l'intérieur du champ de jeu par rapport à l'endroit où se trouvait le joueur blessé. Si retirer le ballon au joueur blessé risque de le mettre en danger, l'arbitre pourra ordonner une mêlée à cinq mètres à l'intérieur du champ de jeu par rapport à l'incident avec tête et introduction à l'équipe adverse.
<p>NOTES</p>	
<p>Indication des arrêts de jeu</p>	<p>4. <i>Si un chronométrateur est utilisé, l'arbitre devra signaler que des arrêts de jeu ont été accordés en levant les deux bras en l'air, à la suite de quoi le chronométrateur arrêtera son appareil et reprendra le minutage lorsque l'arbitre agitera un bras au-dessus de la tête pour indiquer que le jeu aura repris.</i></p>
<p>Limitation des arrêts de jeu</p>	<p>5. <i>L'arbitre doit s'efforcer de limiter le plus possible les arrêts de jeu. Les joueurs blessés doivent être éloignés du terrain de jeu pour recevoir aussi rapidement que possible les soins qu'exigent la gravité et la nature de leurs blessures. Le nombre de personnes apportant les premiers soins dans le cours du jeu est limité à une seule si, selon l'arbitre, les soins ne sont pas susceptibles de gêner le déroulement du match. Le soigneur ne devra placer aucun objet sur le sol qui est susceptible de gêner le jeu. Il ne devra transporter aucun objet rigide de nature à blesser quiconque. En effet, dans le cas où un revirement rapide dans le cours du jeu se produisait, on devra s'assurer qu'aucun joueur ne heurte inopinément tout objet pouvant se trouver sur le terrain.</i></p>

CHAPITRE 8

COUPS D'ENVOI & DE RENVOI

Coup d'envoi	<p>1. Le coup d'envoi est un coup de pied placé donné du milieu de la ligne médiane. L'équipe gagnant le tirage au sort aura le choix entre deux options : donner le coup d'envoi ou choisir le côté du terrain que son équipe défendra. L'option restante s'imposera à l'équipe ayant perdu le tirage au sort.</p> <p>Lorsque des points sont marqués contre une équipe, c'est cette même équipe qui donne le coup de renvoi de la ligne médiane pour recommencer la partie.</p> <p>Sur cette phase de jeu, si l'équipe du botteur trouve une touche indirecte, elle bénéficiera d'un tenu de transition (avec choix de l'emplacement) en sa faveur. On notera que cette règle s'applique également aux renvois sous les poteaux ainsi qu'aux renvois à 20m avec option.</p>
Renvoi aux 20 mètres avec option²	<p>2. Le jeu reprend par un renvoi avec option² au milieu de la ligne des 20 mètres lorsque :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) un joueur attaquant touche en dernier le ballon avant qu'il ne sorte en ballon mort ou en touche d'en-but, sauf après une tentative de but manquée suite à coup de pied de pénalité (paragraphe 3 ci-après) ou après un coup d'envoi donné du centre de la ligne médiane (paragraphe 4 (g) et 6 (b) ci- après). b) un joueur attaquant fait une faute dans la surface de l'en-but adverse. Dans le cas d'une infraction délibérée d'un attaquant dans l'en-but, un coup de pied de pénalité sera accordé à 10 mètres dans le champ de jeu, face au point de la faute (voir chapitre 13). c) un défenseur se trouvant dans son propre en-but réceptionne de volée le ballon botté par un adversaire dans le cours du jeu. <p>Le ballon peut être joué² à la main ou au pied de n'importe quelle façon et dans n'importe quelle direction et devient aussitôt jouable. Il n'est pas impératif que le ballon ait parcouru 10 mètres avant d'aller en touche indirectement ou avant d'être joué par l'équipe adverse. Les défenseurs doivent se retirer à 10 mètres de la ligne des 20 mètres et ne pourront pas s'avancer vers la ligne adverse avant que le ballon ne soit joué. Toute faute délibérée commise par l'équipe défendante (HJ) sera sanctionnée par une pénalité accordée au centre de la ligne des 30 mètres.</p>
NOTES	
Coup d'envoi symbolique	<p><i>1. Si une personne autre qu'un joueur est invitée à donner un coup d'envoi, le ballon sera remis en place au centre de la ligne médiane après le coup de pied symbolique. Alors, la partie pourra recommencer de façon normale, telle qu'elle est décrite précédemment.</i></p>

² S'il choisit de le jouer à la main, le joueur peut toucher le ballon avec le pied ou le bas de la jambe tout en le tenant dans les mains. Il peut aussi le talonner pour lui-même en mettant le ballon au sol. S'il le joue au pied, il peut frapper le ballon dans n'importe quelle direction et de n'importe quelle façon (coup de pied à suivre, en touche, de volée ou coup de pied tombé).

Renvoi aux 20 mètres en coup de pied tombé (après une pénalité manquée ou une recherche de touche infructueuse)	<p>3. Si le ballon sort de l'en-but adverse après l'échec d'un coup de pied de pénalité (tir au but manqué) ou s'il sort de l'en-but après une recherche de touche infructueuse suite à une pénalité, le jeu reprendra par un coup de pied tombé donné par un défenseur au centre de la ligne des 20 mètres.</p>
Renvoi sous les poteaux en coup de pied tombé	<p>4. Le jeu reprend par coup de pied tombé donné par un défenseur depuis le milieu de sa ligne de but lorsque :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) un défenseur touche en dernier le ballon avant qu'il ne sorte en ballon mort ou en touche d'en-but. b) un défenseur commet une faute accidentelle dans son propre en-but. c) un défenseur aplatit dans son propre en-but. d) un défenseur en possession du ballon est plaqué dans son propre en-but. e) un défenseur envoie le ballon en touche directe depuis son propre en-but. f) un défenseur botte ou passe le ballon dans son propre en-but de sorte que le ballon touche accidentellement un joueur adverse et sort en ballon mort ou en touche d'en-but. g) le ballon ou le défenseur porteur du ballon touche l'arbitre, un juge de touche ou un spectateur ayant pénétré dans l'en-but de telle sorte que le jeu soit perturbé. h) suite à un coup d'envoi au centre du terrain, le ballon sort indirectement en ballon mort ou en touche d'en-but.
Ballon réceptionné dans l'en-but	<p>5. Voir le paragraphe 2 de ce chapitre concernant le ballon réceptionné de volée avant que le ballon ne sorte de l'en-but.</p>
NOTES	
Infraction intentionnelle dans l'en-but	<p>4. b) <i>Si un défenseur est pénalisé dans son propre en-but pour une infraction intentionnelle aux règles du jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à 10 mètres de la ligne de but dans le champ de jeu et en face de l'endroit où l'infraction a été commise (voir chapitre 13, paragraphe 1).</i></p>
Fautes entraînant une pénalité contre le botteur	<p>6. Un joueur qui donne un coup d'envoi au centre du terrain ou un coup de renvoi en coup de pied tombé (sous les poteaux ou aux 20 mètres) sera pénalisé si :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) il dépasse la ligne appropriée avant de botter le ballon. b) il botte directement en touche, en touche d'en-but ou en ballon mort. c) il botte le ballon de telle sorte qu'il n'arrive pas à parcourir au moins 10 mètres vers l'avant dans le champ de jeu. d) il botte le ballon d'une manière différente de celle prescrite.
Pénalité contre d'autres joueurs	<p>7. Après un coup d'envoi ou de renvoi au centre du terrain ou un renvoi en coup de pied tombé (sous les poteaux ou aux 20 mètres) une pénalité sera accordée contre tout autre joueur qui:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) touche volontairement le ballon avant qu'il n'ait franchi une distance de 10 mètres dans le champ de jeu. b) se déplace devant son coéquipier avant qu'il n'ait botté le

	<p>ballon.</p> <p>c) s'approche à moins de 10 mètres de la ligne d'où l'adversaire a botté le ballon.</p>
<p>Où accorder les pénalités</p>	<p>8. Pour une faute commise sur un coup d'envoi au centre du terrain, un coup de pied de pénalité sera accordé au milieu de la ligne médiane. Pour toute pénalité accordée à l'équipe en possession du ballon lors d'un renvoi aux 20 mètres, le coup de pied de pénalité sera accordé au milieu de la ligne des 20 mètres.</p> <p>Pour tout hors-jeu sur un renvoi aux 20 mètres, un coup de pied de pénalité sera accordé sur la ligne des 30 mètres en face de l'endroit où la faute a été commise.</p> <p>Pour toute faute commise sur un renvoi sous les poteaux, un coup de pied de pénalité sera accordé à 10 mètres en face du milieu de la ligne de but.</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Joueurs ne se retirant pas à 10 mètres</p>	<p><i>a) Si un coup d'envoi ou de renvoi est donné rapidement et que les joueurs adverses n'ont pas eu le temps de se retirer à 10 mètres, ils pourront être pénalisés s'ils interviennent délibérément dans le jeu avant que le ballon n'ait parcouru les 10 mètres. Si une telle intervention est accidentelle, une mêlée sera ordonnée. Cependant, si le joueur fautif a eu le temps matériel de se retirer à 10 mètres, sa faute sera considérée comme délibérée.</i></p>
<p>Ballon frappant un poteau</p>	<p><i>b) Le fait que le ballon heurte un poteau ou la barre transversale n'annule pas la faute.</i></p>

CHAPITRE 9

LA TOUCHE ET LA TOUCHE D'EN-BUT

Ballon en touche	1. Le ballon est en touche lorsque le ballon, un joueur qui le touche ou le porte, entre en contact avec la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne ou bien lorsque le ballon ou un joueur touche tout objet situé sur la ligne de touche ou au-delà de cette ligne.
Joueur plaqué mettant le pied en touche en se relevant	L'exception à cette règle s'appliquera dans le cas où un joueur plaqué dans le champ de jeu met le pied en touche en se relevant. Dans ce cas, il n'y aura pas touche et il pourra jouer le tenu dans le champ de jeu.
Joueur sautant pour rabattre le ballon	Le ballon est en touche si un joueur saute en prenant appui hors du champ de jeu (sur la ligne de touche ou au-delà) et touche le ballon en l'air. Le ballon n'est pas en touche si durant sa trajectoire le ballon franchit la ligne de touche mais est rabattu par un joueur qui a pris appui dans le champ de jeu.
Ballon en touche d'en-but	2. a) Le ballon est en touche d'en-but lorsqu'un joueur ou le ballon entre en contact avec la ligne de touche d'en-but ou tout objet situé sur ou au-delà de la ligne de touche d'en-but.
Ballon mort	2. b) Le ballon est considéré comme ballon mort lorsqu'un joueur ou le ballon entre en contact avec la ligne de ballon mort ou tout objet situé sur ou au-delà de la ligne de ballon mort.
Point de sortie	3. Lorsque le ballon sort en touche ou en touche d'en-but, l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou la ligne de touche d'en-but sera considéré comme le point de sortie.
Touche directe	4. Si un joueur botte le ballon vers l'avant (excepté depuis son propre en-but, voir chapitre 8, paragraphe 4.e) qui va directement en touche, un tenu de transition sera donné à l'autre équipe à l'endroit où le ballon a été botté sauf si le botteur se trouvait à moins de 20m de la ligne de touche (le tenu de transition sera donné à 20m de la touche)
Touche indirecte	Si le ballon botté vers l'avant, rebondit <u>accidentellement</u> sur un joueur avant d'aller en touche et sans entrer en contact avec le terrain, un tenu de transition sera ordonné à l'endroit où le ballon a rebondi sur le joueur.
NOTES	
Un joueur n'est pas un 'objet'	1. & 2. <i>Un joueur n'est pas considéré comme un 'objet'. Ainsi, par exemple, si un joueur en possession du ballon sur le champ de jeu entre en contact avec un autre joueur qui est en touche, le ballon ne sera pas considéré comme étant en touche.</i>
Ballon rendu injouable	1. <i>Si un joueur se trouvant en touche, en touche d'en-but ou en ballon mort entre en contact avec le ballon immobile situé dans le terrain de jeu, le ballon sera considéré comme ayant été rendu injouable par ce joueur</i>

<p>Recherche de la touche après avoir bénéficié d'une pénalité</p>	<p>5. Si le ballon est botté en touche à la suite d'un coup de pied de pénalité, le jeu reprendra par un coup franc dans le champ de jeu à 10 mètres en face du point de sortie du ballon en touche (voir chapitre 13).</p>
<p>Tenu de transition avec choix de l'emplacement (exception après le 5e tenu)</p>	<p>6. A l'exception des paragraphes 4 et 5 décrits précédemment, lorsque le ballon sort en touche, le jeu reprend par un tenu de transition avec choix de l'emplacement (10, 20, milieu) par l'équipe qui bénéficie de ce tenu. Ce tenu ne peut être réalisé à moins de 10m de la ligne de but.</p> <p>Après le 5e tenu, si l'attaquant est plaqué en touche ou fait une passe en touche alors l'arbitre ordonnera un tenu de transition à 20m de la touche (pas de choix de l'emplacement = « <i>Fix Handover</i> »)</p>
<p>Ricochet et rebond</p>	<p>7. Dans toute situation du jeu courant, lorsqu'un joueur ne peut pas jouer intentionnellement le ballon car, par exemple, le ballon rebondit ou ricoche accidentellement sur lui pour ensuite sortir en touche, en touche d'en-but ou en ballon mort, on considérera que ce joueur ne devra pas être désavantagé par la façon dont reprendra le jeu. Il sera considéré comme faisant partie de l'équipe non fautive.</p>
<p>Règle des 40-20</p>	<p>8. Si dans le cours du jeu, un attaquant botte le ballon dans ses 40m et trouve une touche indirecte dans les 20m de l'équipe adverse ; alors l'équipe du botteur bénéficiera d'un Coup Franc (« <i>Tap</i> ») à 20m de la touche face à la sortie en touche</p>
<p>Règle des 20-40</p>	<p>9. Si dans le cours du jeu, un attaquant botte le ballon dans ses 20m et trouve une touche indirecte dans les 40m de l'équipe adverse ; alors l'équipe du botteur bénéficiera d'un Coup Franc (« <i>Tap</i> ») à 20m de la touche face à la sortie en touche</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Poteau de coin</p>	<p><i>Le poteau de coin placé à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but est considéré comme en touche d'en-but dans le cas où le ballon qui n'est pas en possession d'un joueur entre en contact avec le poteau de coin. Si en revanche, dans le cours du jeu, le porteur du ballon touche le poteau de coin, il ne sera pas considéré comme étant en touche d'en-but. Il est du devoir des juges de touche de remettre en place un poteau de coin qui aurait été déplacé pendant le jeu.</i></p>
<p>Recherche de la touche depuis son propre en-but</p>	<p><i>Voir le chapitre 8, Note 4 (e) concernant un défenseur bottant le ballon en touche directe depuis son propre en-but.</i></p>

CHAPITRE 10

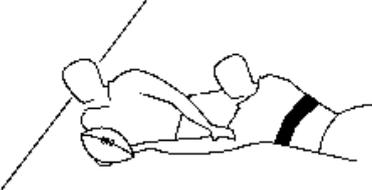
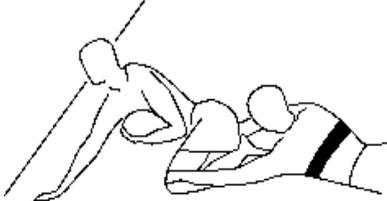
EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

Délibéré	1. Un joueur qui fait un en-avant ou une passe en avant délibérément sera pénalisé.
Accidentel	2. Si après un en-avant accidentel, le joueur fautif récupère le ballon ou le botte avant qu'il n'ait touché le sol, un poteau de but, la barre transversale ou un adversaire, le jeu pourra se poursuivre. Sinon l'arbitre arrêtera le jeu et ordonnera la mêlée sauf s'il s'agit d'une action après le cinquième tenu.
Contre d'un coup de pied	3. Le contre d'un coup de pied est permis et ne constitue pas un en- avant.
Interdiction de donner un coup de tête volontairement dans le ballon vers l'avant	4. Donner un coup de tête volontaire dans le ballon vers l'avant est contraire aux règles du jeu.
NOTES	
Direction de la passe	1. <i>La direction d'une passe est jugée par rapport au joueur qui la fait et non d'après sa trajectoire réelle par rapport au sol. Un joueur qui court vers la ligne de ballon mort adverse peut envoyer le ballon à un partenaire placé derrière lui mais à cause de son propre élan, le ballon se déplace vers l'avant par rapport au sol. Cette action ne constitue pas une passe en avant car le joueur n'a pas passé le ballon vers l'avant par rapport à lui- même. Cela est particulièrement évident quand un joueur fait dans sa course une passe lobée.</i>
Mêlée pour passe en avant	<i>Faire une passe en avant en transmettant le ballon est incontestablement dû à une erreur d'appréciation et constitue rarement une faute délibérée. Le jeu reprendra par une mêlée après une telle infraction accidentelle. L'équipe qui bénéficie de la mêlée pourra choisir son emplacement (10, 20, milieu)</i>
Pénalité pour certaines passes en avant	<i>Si l'arbitre estime, qu'en effectuant une passe en avant, un joueur s'est rendu compte que le destinataire de la passe était devant lui, l'arbitre aura toutes les raisons de considérer qu'il s'agissait bien d'une passe en avant délibérée.</i>
Ballon poussé par le vent ou rebondissant vers l'avant	<i>Si le ballon est passé correctement vers l'arrière mais qu'en touchant le sol il rebondit vers l'avant ou qu'il est poussé vers l'avant par le vent, il n'y aura pas faute et le jeu pourra se poursuivre.</i>
Ballon lâché vers l'avant dans le champ de jeu aplati dans l'en-but	<i>Si après un en-avant dans le champ de jeu, le ballon entre dans l'en-but adverse où le joueur fautif ou un de ses coéquipiers l'aplatit, le jeu reprendra par une mêlée à l'endroit où a eu lieu l'en-avant sauf après le cinquième tenu (voir chapitre 12, paragraphe 10).</i>

CHAPITRE 11

LE PLAQUAGE ET LE TENU

Plaquage du joueur en possession du ballon	1. Un joueur qui est en possession du ballon peut être plaqué par un ou plusieurs joueurs adverses. Il est interdit de plaquer un joueur qui n'est pas en possession du ballon ou de pratiquer une obstruction à son encontre.
Définition du tenu :	2. Un joueur en possession du ballon est considéré comme tenu :
o tenu au sol	a) quand il est plaqué par un ou plusieurs joueurs adverses et que le ballon, la main ou le bras porteur du ballon entre en contact avec le sol.
o tenu debout	b) quand il est plaqué par un ou plusieurs joueurs adverses de telle manière qu'il ne peut ni progresser ni passer le ballon.
o acceptation du tenu	c) quand, étant plaqué par un adversaire, le porteur du ballon manifeste qu'il a succombé au plaquage et souhaite être lâché pour jouer le tenu.
o main sur le joueur déjà au sol	d) quand, étant accidentellement tombé au sol, un adversaire pose la main sur le joueur plaqué.
NOTES	
Actions dangereuses sur le plaqué et protection du porteur du ballon	1. a) <i>Le plaqueur ne doit avoir recours à aucune prise ou faire aucune action susceptible de causer des blessures. Il ne doit pas se servir de ses genoux au cours d'un plaquage. Il pourra mettre le porteur du ballon au sol en le faisant basculer par-dessus une jambe tendue à condition que le défenseur saisisse en premier les deux bras du porteur du ballon avant qu'il n'y ait eu de contact avec la jambe du défenseur.</i>
Plaquage en l'air	b) <i>Il est interdit de plaquer un joueur adverse tentant de s'emparer du ballon quand il est en l'air. Le joueur ayant saisi le ballon doit avoir atteint le sol pour pouvoir être plaqué. (Voir chapitre 15)(sauf si le ballon a déjà rebondi au sol)</i>
Joueur plaqué en mouvement	2. a) <i>Lorsque des défenseurs n'arrivent pas à effectuer un plaquage efficace de la façon la plus rapide possible mais essaient de pousser, tirer ou déplacer le porteur du ballon, les coéquipiers du joueur plaqué peuvent lui apporter leur soutien en le poussant afin d'éviter de perdre du terrain. Dès que cela se produira, l'arbitre criera immédiatement 'tenu'.</i> b) <i>Lorsqu'un joueur plaqué est tenu en position debout, le ballon ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait décidé si le tenu a été effectif.</i>
Plaquage interrompu	<i>Lorsque le porteur du ballon est mis au sol, le tenu n'est pas effectif si le joueur plaqué est lâché avant qu'il ne se retrouve au sol. L'arbitre devra bien s'assurer que le plaquage a vraiment été interrompu pour permettre la poursuite du jeu. En effet, un plaqueur qui, jouant dans l'esprit du jeu, lâche le plaqué dès qu'il se retrouve au sol, sera injustement désavantagé par la poursuite du jeu si le plaquage a été, à tort, considéré comme interrompu.</i>

Pas de déplacement du joueur plaqué	<p>3. Lorsque le joueur en possession du ballon est plaqué, il est interdit à tout autre joueur de le déplacer ou d'essayer de le déplacer de l'endroit où le plaquage a eu lieu.</p>
Tenu volontaire	<p>4. Il est interdit au joueur en possession du ballon de provoquer volontairement son plaquage en se laissant tomber au sol alors qu'il n'est pas tenu par un adversaire. Si un joueur se laisse tomber sur un ballon perdu, il ne devra pas rester au sol en attendant d'être plaqué s'il a le temps de se relever et de continuer à jouer.</p>
Plaquage glissé	<p>5. Si en raison de son élan, le joueur plaqué glisse sur le sol au cours du plaquage, le tenu sera considéré comme effectif à l'endroit où s'arrête la glissade (voir chapitre 6, paragraphe 3.c).</p>
Lever le doute sur un plaquage	<p>6. Si un doute apparaît lors d'un plaquage, l'arbitre pourra, selon le cas, clarifier la situation. Il ordonnera la poursuite du jeu en disant 'jouez !' ou il fera jouer le tenu en disant 'tenu !'. Si l'arbitre juge que le porteur du ballon n'a pu entendre cette dernière instruction avant de poursuivre sa course ou de passer le ballon, l'arbitre lui indiquera d'aller jouer le tenu à l'endroit où le directeur de jeu a dit 'tenu' à moins que cette action n'ait eu lieu au cinquième tenu ce qui donnera lieu à un tenu de transition.</p>
NOTES	
Joueur succombant au plaquage	<p>2. c) <i>Un joueur qui est plaqué et souhaite jouer le tenu, peut manifester qu'il accepte clairement le plaquage en posant le ballon au sol. C'est dans l'intérêt du joueur de procéder ainsi afin qu'il évite l'éventuelle intervention d'un autre adversaire qui rendra le plaquage effectif.</i></p>
Deuxième mouvement après plaquage	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p><i>Si le porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but et fait un deuxième mouvement pour marquer un essai sur ou au-delà de la ligne de but, il sera pénalisé.</i></p> </div> </div>
	<p><i>Si en se faisant plaquer, le porteur du ballon se retrouve à terre à proximité de la ligne de but et que le ballon n'est pas entré en contact avec le sol, il pourra l'aplatir sur ou au-delà de la ligne pour marquer un essai. Dans ce cas précis, le plaquage sera considéré comme n'ayant pas été effectif.</i></p> 
Marqueur du tenu plongeant sur le ballon	<p>4. <i>Lors d'un tenu, si le marqueur du joueur plaqué, plonge derrière celui-ci afin de s'emparer du ballon au moment où il a été talonné, on considérera que ce joueur s'est rendu coupable d'un tenu volontaire et sera ainsi pénalisé. S'il n'y a pas de demi de tenu, le marqueur pourra plonger derrière le joueur plaqué afin de s'emparer du ballon au moment où il a été talonné, à condition qu'il se relève immédiatement s'il n'a pas entre-temps été plaqué.</i></p>
Sixième tenu	<p>7. a) Une équipe en possession du ballon pourra jouer cinq tenus successivement. Un tenu de transition aura lieu <u>après</u> le cinquième tenu si :</p> <ul style="list-style-type: none"> o l'équipe en possession est plaquée six fois de suite o l'équipe en possession commet une faute accidentelle qui aurait

	<p>normalement donné lieu à une mêlée.</p> <ul style="list-style-type: none"> o un attaquant est immobilisé dans l'en-but adverse. o le ballon est botté en touche directe. <p>Le tenu de transition aura lieu soit à l'emplacement du sixième tenu soit à au moins 20 mètres de la touche : pas de choix de l'emplacement du tenu de transition = « <i>Fix handover</i> »</p> <p>Le tenu de transition ne sera pas comptabilisé dans le décompte des tenus et sera joué selon les règles énoncées au paragraphe 10 de ce chapitre.</p>
Faute accidentelle Tenu zéro	b) Si la possession du ballon change de camp suite à une faute accidentelle (en-avant, passe en avant), le tenu suivant sera comptabilisé comme tenu zéro, même si l'équipe récupérant le ballon a pu en tirer un avantage territorial.
Perte du ballon : o intentionnelle o accidentelle	8. Un joueur plaqué ne peut libérer le ballon intentionnellement qu'en le remettant en jeu de la manière prescrite. S'il perd accidentellement le ballon après le plaquage, une mêlée sera ordonnée sauf au cinquième tenu.
NOTES	
Point de la faute (touche directe) Indication du dernier tenu	7. <i>Lorsque le ballon sort directement en touche après le cinquième tenu, le point de la faute sera l'endroit d'où le ballon a été botté. L'arbitre doit signaler le cinquième tenu en levant le bras en l'air, les cinq doigts de la main écartés ainsi que le sixième tenu en donnant un coup de sifflet, non pas pour arrêter le jeu mais pour faire savoir aux joueurs que le ballon doit être lâché afin que l'adversaire puisse jouer le tenu de transition.</i>
Ballon touché par l'adversaire	<i>On entend par toucher le ballon, le fait de jouer intentionnellement le ballon avec une quelconque partie du corps quand il n'est pas en possession d'un joueur adverse. Un ricochet ou un rebond ne constitue pas un toucher.</i>
Décompte des tenus annulé par un contre	<i>Contre un coup de pied constitue un toucher. Faire un toucher annule le décompte des tenus. Ainsi, le tenu qui suit un toucher, sera comptabilisé comme étant le premier tenu.</i>
Perte du ballon	8. <i>Si un joueur en possession perd le ballon au moment où il entre en contact avec l'adversaire ou avec le sol, le jeu se poursuivra, à moins qu'il ne soit arrêté pour une autre raison, par exemple, si le ballon a été projeté vers l'avant. Après être entré en contact avec l'adversaire, le porteur du ballon qui se retrouvera à genoux ou sur le dos, pourra passer le ballon dans la mesure où il n'aura pas manifesté son acceptation du plaquage. Il ne devra pas être injustement pénalisé sinon les joueurs seront peu disposés à passer le ballon avant la réalisation complète du plaquage de peur de se faire pénaliser à leur tour. La continuité et la fluidité du jeu ne serait pas ainsi véritablement assurée.</i>

Arrachage du ballon	9. Une fois que les conditions du tenu sont remplies, aucun joueur ne peut prendre ou essayer de prendre le ballon du joueur plaqué.
Obligations :	10. Le tenu doit être joué comme suit :
o Lâcher immédiatement le joueur plaqué	a) le joueur plaqué doit être immédiatement lâché et ne doit pas être touché jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu.
o Se relever le ballon en main ou sous le bras	b) le joueur plaqué doit immédiatement se relever avec le ballon à l'endroit même du plaquage, faire face à la ligne de but adverse puis doit poser le ballon devant le pied le plus avancé.
Marqueur	c) un joueur adverse peut se tenir immédiatement en face du joueur qui a été plaqué. d) le joueur plaqué ne doit pas jouer le ballon avant que les joueurs ayant effectué le plaquage n'aient eu le temps de s'écarter du tenu.
Remise en jeu au pied	e) quand le ballon a touché le sol, il doit être talonné vers l'arrière par le joueur plaqué. Le marqueur ne doit ni donner un coup de pied ni talonner le ballon remis en jeu par le joueur plaqué.
Demi de tenu	f) un joueur de chaque équipe, nommé demi de tenu, peut se tenir immédiatement et directement derrière son coéquipier prenant part au tenu. Ils doivent rester dans cette position jusqu'à ce que le tenu ait été joué.
NOTES	
Arrachage du ballon	9. <i>Lorsqu'un joueur arrache le ballon à un autre joueur alors qu'il le plaque, le jeu pourra se poursuivre. Lorsque deux joueurs ou plus plaquent le porteur du ballon comme dans le premier cas et que par la suite le joueur plaqué est dépossédé du ballon, une pénalité sera accordée contre le ou les joueurs ayant participé au plaquage et ce même si un des plaqueurs initiaux reste le seul joueur à prendre part au plaquage.</i>
Possession contestée	10. <i>Si un doute apparaît pour savoir qui doit jouer le tenu, la possession du ballon étant contestée, l'arbitre en décidera en disant 'ballon aux verts' par exemple, pour clarifier quelle équipe est en possession du ballon. Lorsqu'un joueur allongé à terre ne tient pas le ballon avec ses deux mains ou ses bras, la question peut se poser de savoir s'il est vraiment en possession du ballon. S'il bloque de la main ou du bras le ballon de manière raisonnable contre une quelconque partie de son corps, on pourra considérer qu'il est en possession du ballon.</i>

<p>Obligation de se retirer à 10 mètres du tenu</p>	<p>g) Les joueurs de l'équipe ne bénéficiant pas de la possession du ballon, autres que le marqueur et le demi de tenu, seront hors-jeu s'ils ne se retirent pas à 10 mètres par rapport à l'endroit où est joué le tenu ou bien derrière leur propre ligne de but. Les joueurs de l'équipe bénéficiant de la possession du ballon, autres que le plaqué et le demi de tenu doivent se retirer derrière leurs coéquipiers participant au tenu ou derrière leur ligne de but.</p> <p>h) S'étant reculé conformément à la distance prescrite ci-dessus, aucun joueur de l'équipe ne bénéficiant pas de la possession du ballon ne pourra avancer avant que le ballon ne soit clairement talonné vers l'arrière. Un joueur qui est hors-jeu ne pourra reprendre part au jeu que lorsque l'avantage qu'il aura obtenu en ne se retirant pas aura disparu.</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Intervention en talonnant</p>	<p><i>Si après un plaquage, un des plaqueurs se trouve toujours en contact avec le joueur plaqué, il devra s'en retirer le plus vite possible de sorte qu'il ne gêne pas le talonnage du ballon. S'il intervient lors de la réalisation du tenu en talonnant le ballon, il sera pénalisé.</i></p>
<p>Obligation de se relever et de talonner le ballon</p>	<p><i>Aucune partie du corps du joueur plaqué, autre que ses pieds, ne doit toucher le sol lorsqu'il joue le tenu Il est demandé au joueur jouant le tenu de talonner correctement le ballon en le touchant avec son pied.</i></p>
<p>Interdiction de maintenir ou de laisser le ballon au sol</p>	<p><i>Tout joueur plaqué qui se relève en maintenant ou en laissant le ballon au sol sera sanctionné d'un « en avant ». une mêlée sera ordonnée pour l'équipe non fautive</i></p>
<p>Talonnage incorrect</p>	<p><i>Si en essayant de jouer le tenu vers l'arrière, un joueur plaqué talonne accidentellement le ballon vers l'avant, un tenu de transition sera donné à l'équipe adverse pour tenu mal joué</i></p>
<p>Tenu mal joué</p>	<p><i>Lorsqu'un tenu est mal joué (non ou mal talonné, joueur s'écartant de la marque du tenu, joueur enjambant un marqueur au sol, perte d'équilibre,...), un tenu de transition sera accordé à l'équipe adverse.</i></p>
<p>Demi(s) de tenu</p>	<p><i>Deux joueurs se faisant face prennent part au tenu. Tous les autres joueurs, à l'exception des deux demis de tenu, seront en jeu s'ils se retirent à la distance prescrite. Les deux demis de tenu devront prendre position directement et immédiatement derrière leurs coéquipiers participant au tenu.</i></p>
<p>Absence de marqueur</p>	<p><i><u>En l'absence de marqueur</u> face au joueur plaqué et de demi de tenu derrière le plaqué, on considérera que le ballon sera jouable dès qu'il sera talonné par le joueur plaqué qui pourra à son tour immédiatement récupérer le ballon en faisant le « tour » du ballon et poursuivre le jeu.</i></p>

<p>Rapidité d'exécution essentielle</p>	<p>10. Le tenu doit être joué aussi rapidement que possible. Tout défenseur qui retarde intentionnellement la remise en jeu du tenu (Flop, main sur ballon, 2nd effort, ralentissement,...) sera pénalisé : par une pénalité dans les 40m de l'équipe attaquante ou par un 6 again dans le reste du terrain.</p>
<p>Plaqué sur ou près de la ligne de but</p>	<p>11. Si une quelconque partie du corps du joueur plaqué se trouve sur la ligne de but ou dans l'en-but mais que le ballon est dans le champ de jeu, le joueur plaqué jouera le tenu à l'endroit où se trouve le ballon. Si un joueur plaqué debout a un pied dans le champ de jeu et l'autre dans l'en-but, il sera considéré comme étant plaqué dans l'en-but.</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Pénaliser les interventions intentionnelles</p>	<p><i>Si le ballon est joué rapidement, tous les joueurs n'auront pas nécessairement le temps de se retirer à la distance prescrite. Ils ne seront pénalisés que s'ils interviennent délibérément dans le jeu passivement ou activement.</i></p>
<p>Intervention accidentelle</p>	<p><i>Si l'intervention dans le jeu est accidentelle, une mêlée sera ordonnée. Par contre, si un joueur n'a pas saisi l'occasion de se retirer de l'espace de jeu où se déroulait l'action, son intervention ne sera pas considérée comme accidentelle.</i></p>
<p>Joueurs hors-jeu levant les mains en l'air</p>	<p><i>Un joueur situé près de l'action se rendant compte qu'il est hors-jeu devra lever les mains au-dessus de la tête. Cependant, ce geste n'empêchera pas le défenseur qui prendra part au jeu d'être pénalisé si l'arbitre estime que l'intervention du joueur était évitable.</i></p>
<p>Indication des 10 mètres</p>	<p><i>L'arbitre doit, en général, se placer à 10 mètres derrière le point où se joue le tenu afin de servir de repère à l'équipe qui n'est pas en possession du ballon. Si les plaquages sont excessivement appuyés ou que le jeu se durcit de façon inattendue, l'arbitre délaissera sa position à 10 mètres afin de se rapprocher des joueurs prenant part au plaquage.</i></p>
<p>En dehors du jeu sur tenu</p>	<p><i>Tout attaquant ne s'étant pas retiré derrière le point du dernier tenu, ne pourra en aucun cas participer au jeu jusqu'au tenu suivant. Il est considéré en dehors du jeu (« down town »)</i></p>
<p>Faute non imputable à une équipe</p>	<p><i>Si une faute ne peut être imputée à aucune des 2 équipes (contact d'un joueur avec l'arbitre), alors le jeu reprendra au le tenu précédent (lieu et décompte des tenus précédent le contact)</i></p>

CHAPITRE 12

LA MÊLÉE

Quand former une mêlée	1. Une mêlée est formée pour reprendre le jeu chaque fois qu'il n'est pas repris par un coup d'envoi ou de renvoi (chapitre 8), un coup de pied de pénalité (chapitre 13) ou un tenu (chapitre 11).
Formation de la mêlée	2. Pour former une mêlée, pas plus de trois avants de chaque équipe doivent s'appuyer bras contre têtes de manière à former un tunnel bien dégagé qui doit être ouvert à angle droit avec la ligne de touche. L'avant au centre de la première ligne, le talonneur, doit se soutenir avec les bras placés autour des épaules des piliers, les deux avants le soutenant. Pas plus de deux avants de seconde ligne de chaque équipe doivent se placer derrière leur première ligne respective en entrecroisant leurs bras et en plaçant leurs têtes dans les deux espaces libres laissés entre le talonneur et les deux piliers. L'avant jouant en troisième ligne de chaque équipe doit se placer derrière les avants de seconde ligne en plaçant la tête dans l'espace libre laissé entre ces deux joueurs. Tous les avants doivent former un bloc, leurs corps et leurs jambes étant perpendiculaires au tunnel et la partie supérieure de leurs corps positionnée à l'horizontale. Une fois le ballon introduit dans la mêlée, aucun autre joueur ne pourra venir y exercer une poussée.
Pieds des piliers et sortie du ballon de la mêlée	Les deux piliers du côté où le ballon est introduit <u>doivent</u> avoir le pied intérieur avancé et le demi de mêlée doit introduire le ballon dans l'espace libre entre les pieds de son pilier. Tous les joueurs doivent rester en mêlée jusqu'à ce que le ballon en sorte.
Nombre d'arrières et de joueurs en mêlée	3. Six joueurs au maximum de chaque équipe pourront participer à la formation de la mêlée. Dès que le ballon a été introduit dans la mêlée, pas plus de sept joueurs de chaque équipe pourront jouer dans les lignes arrières.
NOTES	
Joueur attaquant immobilisé dans l'en-but	1. <i>Lorsqu'un joueur attaquant en possession du ballon est dans l'impossibilité d'aplatir le ballon dans l'en-but adverse, le jeu reprendra par un tenu à 10 mètres de la ligne de but face à l'endroit où le joueur a été immobilisé. Il y jouera le tenu et le décompte des tenus se poursuivra sauf s'il s'agit du 5^{ème} tenu auquel cas, le jeu reprendra par un tenu de transition (voir chapitre 11, paragraphe 7).</i>
Bras détaché	2. <i>L'arbitre doit s'assurer que les talonneur n'ont pas un bras libre.</i>
Pack incomplet	3. <i>La formation 3-2-1 est la formation obligatoire s'il y a six avants pour former le pack. Si des blessures ou cartons affectent une équipe, les avants restant pourront se réorganiser pour former la mêlée comme suit : 3-2-0, 3-1-0 ou 3-0-0. Cela sera possible à condition qu'il n'y ait pas plus de sept joueurs dans les lignes arrières (voir paragraphe 3 ci-dessus). Il doit toujours y avoir au moins trois avants pour former une mêlée.</i>
Joueur du pack se détachant de la mêlée	3. <i>Un avant pourra se détacher de la mêlée à tout moment à condition qu'il n'y ait pas déjà sept joueurs opérant dans les lignes arrières de son équipe. Si le ballon sort de la mêlée entre les jambes des secondes lignes, le troisième ligne pourra se détacher de la mêlée et s'emparer du ballon.</i>

Mêlée et poussée	3. Les avants peuvent pousser dès que la mêlée a été correctement formée mais si la mêlée se déplace de telle façon qu'elle désavantage l'une ou l'autre équipe avant que le ballon ne soit introduit, l'arbitre ordonnera qu'elle soit reformée à l'endroit initial.
Tête et introduction	4. a) L'équipe non fautive aura la tête et l'introduction. b) Dans le cas où la responsabilité d'une faute n'est imputable à aucune équipe, le jeu reprendra par une mêlée au cours de laquelle l'équipe attaquante bénéficiera de la tête et de l'introduction.
Introduction en mêlée	5. a) Le ballon pourra être introduit dans les pieds du pilier par le demi de mêlée qui tiendra le ballon des deux mains et se placera face au tunnel du côté où se trouvera l'arbitre. b) Le ballon ne sera pas introduit avant que la mêlée ne soit correctement formée. c) Dès que la mêlée sera formée, le ballon sera introduit sans aucun délai. d) Le demi de mêlée ne devra ni hésiter ni faire une feinte. Après avoir introduit le ballon, il devra se retirer immédiatement derrière sa mêlée.
NOTES	
Poussée et introduction	4. <i>Pour éviter de recommencer inutilement la mêlée, l'arbitre pourra empêcher les deux packs de se mettre en mêlée jusqu'à ce que le ballon soit disponible et puisse être introduit sans délai.</i>
Équipe fautive	5. <i>L'équipe fautive est celle qui aura causé l'arrêt du jeu en ayant effectué une passe en avant, un en-avant...</i>

<p>Autres joueurs ne participant pas à la mêlée</p>	<p>6. Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se tenir immédiatement juste à côté du dernier joueur de sa mêlée. Tous les autres joueurs qui n'y participent pas, excepté le demi de mêlée qui introduit le ballon, doivent se tenir à au moins 10 mètres du point d'introduction du ballon en mêlée jusqu'à ce que le ballon en soit correctement sorti.</p>
<p>Joueurs participant à la mêlée</p>	<p>7. Lorsque le ballon est dans la mêlée, il ne peut être joué qu'avec le pied. Les six avants en première ligne ne doivent ni avancer leurs pieds dans le tunnel ni avoir un pied levé avant que le ballon ne soit introduit, ni le frapper avant les talonneurs. Les talonneurs pourront talonner le ballon avec n'importe quel pied dès que le ballon aura touché le sol dans la mêlée. Dès que les talonneurs auront touché le ballon, les autres avants dans la mêlée pourront le disputer en le frappant du pied ou le talonner. Aucun joueur ne doit intentionnellement ni provoquer l'effondrement de la mêlée ni avoir aucune partie du corps autre que les pieds en contact avec le sol. Un joueur ne peut volontairement retarder la formation correcte d'une mêlée.</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Placement de l'arbitre</p>	<p>6. a) <i>L'arbitre a la possibilité de se tenir, à sa discrétion, d'un côté ou de l'autre de la mêlée. Il est recommandé de privilégier le côté fermé.</i></p>
<p>Repli du demi de mêlée</p>	<p>d) <i>En admettant que le ballon ait été correctement introduit, le demi de mêlée aura le droit de s'en saisir au moment où il se retire à condition qu'il ait commencé son retrait immédiatement après l'introduction. Étant donné que le demi de mêlée qui introduit le ballon doit se retirer derrière son pack, il n'y a qu'une très faible probabilité qu'il puisse plaquer le demi de mêlée adverse dans l'éventualité où ce dernier gagnait le ballon. Si le demi de mêlée se faisait plaquer, l'arbitre devra s'assurer que le demi de mêlée qui a introduit avait bien amorcé un mouvement de retrait derrière ses avants.</i></p>
<p>Talonneurs</p>	<p>8. <i>Une des fautes les plus courantes en mêlée est l'intervention prématurée des talonneurs. Si un talonneur intervient prématurément et ne se fait pas pénaliser, l'autre talonneur sera tenté de commettre la même infraction. L'arbitre s'efforcera de déterminer et de punir le premier fautif.</i></p>

Ballon en jeu	<p>9. Pour être en jeu, le ballon doit sortir de la mêlée après être passé entre et derrière les pieds intérieurs des joueurs de la seconde ligne. Les avants ne pourront pas se détacher de la mêlée avant que l'arbitre n'ait dit 'jouez'.</p> <p>Si le ballon ne sort pas correctement et que la faute ne puisse être imputée à aucune des deux équipes, il devra être réintroduit une nouvelle fois.</p>
Où former la mêlée	<p>10. Lorsqu'une mêlée est ordonnée, le capitaine (ou un autre joueur désigné en début de match) aura 5 secondes pour indiquer à l'arbitre la position de la mêlée. Il aura le choix entre 10m, 20m de la touche (coté de la faute commise) ou milieu. Si pas de choix par l'équipe, l'arbitre ordonnera la mêlée à 20m de la touche. La mêlée ne pourra pas être formée à moins de 10m des en-butts.</p>
Mêlée se déplaçant de la marque	<p>11. Si un coup de pied de pénalité est accordé pour faute en mêlée suite à son déplacement par rapport à sa position initiale, la marque de la faute sera à l'endroit où la mêlée a été initialement formée.</p>
Mêlée tournée	<p>12. Si le ballon sort correctement de la mêlée, il est jouable même si la mêlée a tourné. N'importe quel avant peut alors se détacher de la mêlée pour attraper ou frapper le ballon. De même, n'importe quel joueur des lignes arrières peut jouer le ballon à condition qu'il soit resté derrière la mêlée jusqu'au moment où le ballon en est sorti régulièrement.</p>
NOTES	
Mouvement du ballon en mêlée	<p>9. <i>Les pieds des joueurs étant continuellement en mouvement dans la mêlée, il est difficile de définir d'une façon précise le moment exact où le ballon est considéré comme étant vraiment sorti de la mêlée.</i></p>
Obligation pour l'équipe fautive de se placer à la marque de la mêlée	<p>10. <i>C'est au pack de l'équipe fautive que revient la responsabilité de se mettre à l'emplacement correct où la mêlée sera formée. Le pack adverse ira se positionner à cet emplacement pour se mettre en mêlée.</i></p>
Rentrée en bélier	<p><i>Les avants de la première ligne qui rentreront violemment en mêlée seront pénalisés.</i></p>

CHAPITRE 13

LE COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

<p>Quand accorder un coup de pied de pénalité</p>	<p>1. a) Un coup de pied de pénalité est accordé à l'encontre de tout joueur qui se rend coupable de mauvaise conduite (chapitre 15) dans la mesure où cela n'est pas au désavantage de l'équipe non fautive. Sauf cas contraire, la marque se situe à l'endroit où la faute a été commise. Selon l'endroit où a lieu la faute répréhensible, la marque est :</p> <ul style="list-style-type: none"> - pour une faute en touche ; dans le champ de jeu à 10 mètres face à l'endroit de la faute. - pour une obstruction ; dans le champ de jeu à l'endroit où le ballon rebondit en premier ou bien à l'endroit où il est récupéré par l'adversaire, soit à 10 mètres face au point d'entrée en touche si le ballon sort directement en touche, soit à 10 mètres de la ligne de but si le ballon entre directement dans l'en-but mais dans tous les cas à l'endroit qui avantage le plus l'équipe non fautive. <p>Si la faute est commise par un défenseur dans son propre en-but ou par un attaquant dans l'en-but adverse, la marque se situera à 10 mètres dans le champ de jeu face au point de faute.</p> <p>Si l'équipe fautive commet à nouveau une faute répréhensible, l'arbitre avancera une seule fois la marque de 10 mètres vers la ligne de but de l'équipe fautive.</p> <p>b) Si l'équipe bénéficiant du coup de pied de pénalité commet une entorse au règlement, une mêlée sera formée à l'endroit où la pénalité a été accordée. Si l'équipe adverse commet une entorse au règlement, une autre pénalité sera accordée au point de la faute sur une ligne parallèle à la ligne de but et à 10 mètres de l'endroit où le coup de pied de pénalité a été accordé.</p>
NOTES	
<p>Règle de l'avantage</p>	<p>1. <i>Pour que l'arbitre puisse permettre la poursuite du jeu, il faut que l'avantage dont bénéficie le camp non fautif soit tout à fait évident. La poursuite du jeu ne signifie pas que le joueur fautif ne puisse pas être sanctionné par la suite. Sauf circonstances très exceptionnelles, une pénalité pour faute en mêlée sera beaucoup plus bénéfique à l'équipe non fautive que la poursuite du jeu.</i></p>
<p>Pénalité différentielle</p>	<p>1. <i>Une pénalité différentielle sera accordée pour une position de Hors jeu d'un joueur des lignes arrières (qui doivent se retirer à 10m du point d'introduction du ballon en mêlée). Pour tout autre faute en mêlée, l'arbitre accordera une pénalité « pleine »</i></p>

Comment le jouer	2. Tout joueur peut jouer un coup de pied de pénalité en donnant un coup de pied de volée, un coup de pied tombé ou un coup de pied placé qui aura lieu sur un point quelconque situé sur ou derrière le point de marque équidistant de la ligne de touche. A l'exception de la tentative de but (voir paragraphe 11, chapitre 6, joueur prétendant tirer au but), le ballon peut être frappé du pied dans n'importe quelle direction après quoi il est en jeu.
Position des joueurs	3. Les coéquipiers du botteur doivent se trouver derrière le ballon quand il sera botté. Les adversaires se retireront en défense sur leur ligne de but ou à 10 mètres ou plus de la marque et ils ne devront rien tenter soit pour essayer de gêner le botteur soit pour essayer de détourner son attention. Ils pourront s'avancer dès que le ballon aura été botté.
Recherche de la touche après un coup de pied de pénalité	4. a) Si le ballon est botté en touche sans avoir touché aucun autre joueur, l'équipe du botteur remettra le ballon en jeu par un coup franc à 10m de la touche. Les joueurs de l'équipe adverse devront se retirer à 10 mètres du point de sortie du ballon en touche ou sur leur propre ligne de but. b) Si avant de sortir en touche, le ballon touche dans sa trajectoire un adversaire, un tenu de transition sera formé à 10, 20, milieu face à l'endroit où le ballon est sorti en touche pour l'équipe du botteur
NOTES	
La marque	2. <i>Comme la marque ne peut pas être indiquée avec précision sur le sol, le joueur qui botte le ballon de volée ou tente un coup de pied tombé peut s'en écarter légèrement. Cette pratique sera tolérée à condition qu'aucun avantage déloyal n'en résulte. Si le botteur place le ballon en retrait de la marque pour tenter un but, la marque initiale sera annulée et la nouvelle marque se trouvera à l'endroit où le ballon sera botté. Les adversaires pourront s'avancer à 10 mètres de cette nouvelle marque.</i>
Retrait à 10 mètres	3. &4. <i>Si le botteur joue rapidement le coup de pied de pénalité ou le coup franc qui s'en suit, les joueurs adverses peuvent ne pas avoir eu le temps de se retirer à 10 mètres. Ils ne seront pénalisés que s'ils interviennent dans le jeu. Ces joueurs-là pourront reprendre part au jeu quand l'avantage qu'ils avaient pu obtenir en ne s'étant pas retirés, aura complètement disparu. Le juge de touche pourra servir de repère à l'équipe opposée à celle du botteur en se plaçant à 10 mètres de la marque (chapitre 16, paragraphe 17).</i>
Coup franc : second coup de pied	4. <i>Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction et de n'importe quelle manière quand il est remis en jeu après être sorti en touche. Le botteur pourra reprendre le ballon pour lui-même après l'avoir botté.</i>
Ballon botté dans l'en-but après coup de pied de pénalité	4. <i>Si le ballon va en touche d'en-but ou en ballon mort après un coup de pied de pénalité, le jeu reprendra par un renvoi aux 20 mètres en coup de pied tombé.</i>

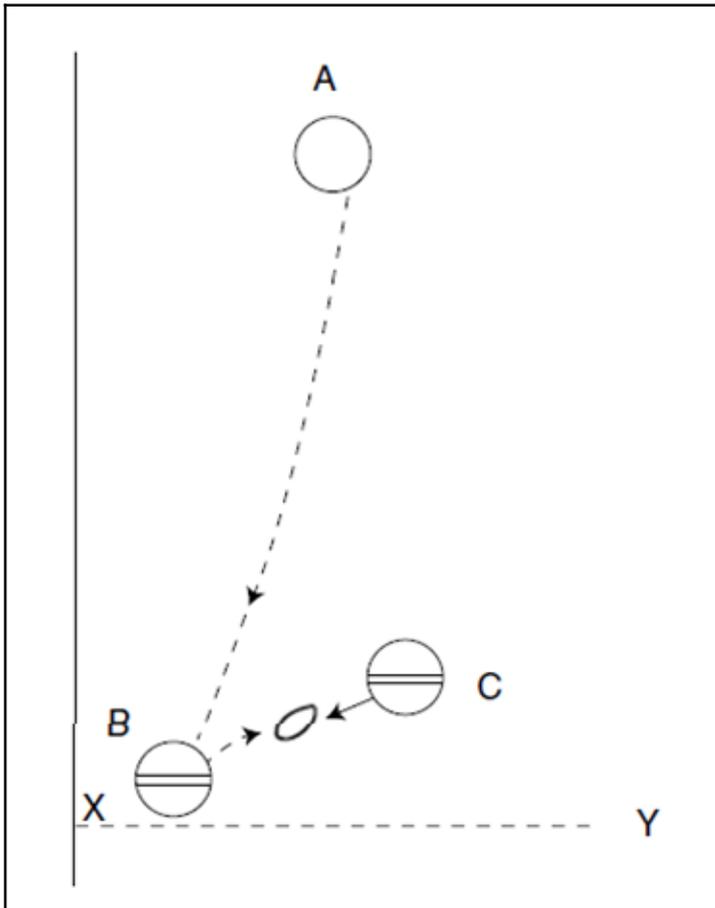
Aucun retard permis	5. Aucun joueur ne peut délibérément entreprendre une action visant à retarder l'exécution d'une pénalité.
Infraction du camp du botteur	6. Si le coup de pied de pénalité n'est pas exécuté comme il se doit ou si un coéquipier du botteur commet une infraction, une mêlée sera ordonnée à l'endroit de la marque.
Explication de la faute	7. Quand un arbitre pénalise un joueur, il doit lui expliquer la nature de la faute commise.
Pénalité pour faute dans l'en-but	8. Si une pénalité doit être accordée pour faute de l'équipe attaquante dans l'en-but adverse, la marque se situera à 10 mètres dans le champ de jeu face au point de faute. Pour une faute commise dans son propre en-but par l'équipe défendante impliquant une pénalité, la marque se situera à 10 mètres dans le champ de jeu face au point de faute, sauf pour brutalité sur le marqueur d'essai (voir paragraphe 9 ci-dessous).
Faute sur le marqueur d'essai	9. Si un joueur commet une brutalité sur un adversaire qui marque un essai, un coup de pied de pénalité sera accordé sous forme de tir au but face aux poteaux qui aura lieu après la tentative de transformation de l'essai. A la suite du coup de pied de pénalité, le ballon sera considéré comme mort et le jeu reprendra par un renvoi au milieu du terrain. Cette règle ne s'applique qu'au moment où le ballon est aplati et non à la période qui suit l'essai.
Brutalité sur le botteur d'un drop goal	10. <ul style="list-style-type: none"> a) Si un joueur commet une brutalité sur un adversaire qui tente un drop goal, un coup de pied de pénalité sera accordé face aux poteaux. b) Si le drop goal est réussi, la pénalité devra être jouée en tentative de but. Le jeu reprendra au centre de la ligne médiane quel que soit le résultat du tir au but. c) Si le drop goal est manqué, le coup de pied de pénalité pourra être joué d'une des manières autorisées par le règlement. Le jeu se poursuivra en fonction de la façon dont l'équipe non fautive aura choisi de jouer la pénalité.
<i>NOTES</i>	
<i>Refus de donner le ballon</i>	<i>5. Quand un coup de pied de pénalité est accordé, l'arbitre doit s'assurer que le joueur adverse ne garde, ni ne jette ou ne botte le ballon délibérément pour l'éloigner de la marque.</i>
<i>Pénalité dans l'en-but</i>	<i>9. Suivant la gravité de la faute commise par l'équipe défendante dans son propre en-but, un essai de pénalité pourra être accordé (voir chapitre 6, paragraphe 3 (d)).</i>

CHAPITRE 14

LE HORS-JEU

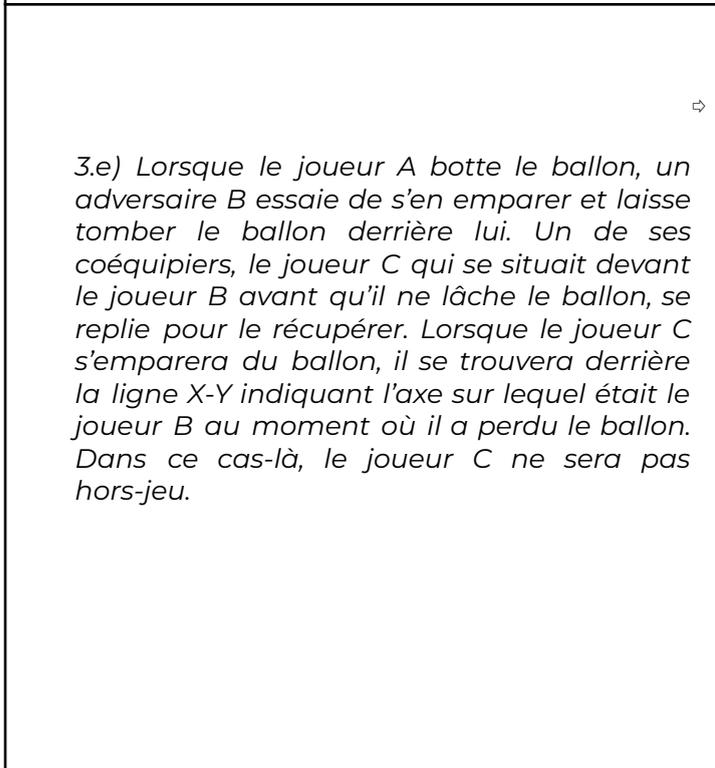
Définition du hors-jeu	1. Un joueur est hors-jeu quand il touche le ballon après que celui-ci a été touché, porté ou botté par un de ses coéquipiers placé derrière lui. Une seule exception : un joueur n'est pas hors-jeu s'il est dans son propre en-but.
Hors-jeu	2. Un joueur en position de hors-jeu ne peut prendre part au jeu ni tenter d'avoir une quelconque influence sur son déroulement. Il ne peut s'approcher à moins de 10 mètres d'un joueur adverse attendant de réceptionner le ballon et doit se retirer immédiatement à au moins 10 mètres de tout joueur adverse qui, le premier, s'assurera le contrôle du ballon.
Retrait à 10 mètres	3. Un joueur en position de hors-jeu est remis en jeu dans les cas suivants :
Joueur remis en jeu	<ul style="list-style-type: none"> a) un joueur adverse parcourt 10 mètres ou plus avec le ballon. b) un joueur adverse touche le ballon et ne parvient pas à s'en saisir. c) un de ses coéquipiers en possession du ballon, court devant lui. d) un de ses coéquipiers, après avoir botté ou bien avoir perdu le contrôle du ballon vers l'avant, le dépasse dans le champ de jeu. e) il se retire derrière le point où le ballon a été touché en dernier par un de ses coéquipiers.
NOTES	
Recherche abusive du hors-jeu par le porteur du ballon	1. <i>Un joueur qui se saisit du ballon à proximité d'un adversaire hors-jeu ne doit pas dévier sa course dans le seul but de rendre inévitable le contact avec le joueur hors-jeu. Il devra continuer à jouer normalement et faire confiance à l'arbitre qui pénalisera le joueur hors-jeu si ce dernier intervient dans le cours du jeu. Si le joueur qui s'est emparé du ballon court délibérément et inutilement vers le joueur hors-jeu, le jeu se poursuivra.</i>
Hors-jeu accidentel	<i>Si l'arbitre estime que l'intervention d'un joueur hors-jeu est accidentelle, il ordonnera une mêlée.</i>
Intervention sur le réceptionneur	2. <i>Sur un coup de pied à suivre de sa propre équipe, on estimera que tout joueur hors-jeu demeurant à l'intérieur d'un rayon de 10 mètres autour du réceptionneur du ballon, aura gêné ou aura tenté de gêner le réceptionneur du ballon. Il sera pénalisé à moins que l'équipe non fautive n'en retire un avantage immédiat.</i>
En dehors du jeu par opposition à hors-jeu	3. <i>Les joueurs en dehors du jeu sur tenu (chapitre 11), ne peuvent être remis en jeu comme il est stipulé dans le paragraphe 3 ci-dessus (se référer au chapitre concerné).</i>
Coéquipiers devant le botteur sur coup de pied à suivre	<i>Suite à un coup de pied à suivre dans le cours du jeu, tout joueur attaquant se trouvant devant le botteur ne pourra suivre la progression du ballon au-delà du précédent tenu que lorsque le ballon botté l'aura dépassé. Sinon il sera en dehors du jeu. Cette règle a pour but de retarder le mouvement d'encerclement des joueurs hors-jeu autour du réceptionneur du ballon.</i>

Exemples de joueurs en position de hors-jeu récupérant le ballon (3.d et 3.e de la page 40)



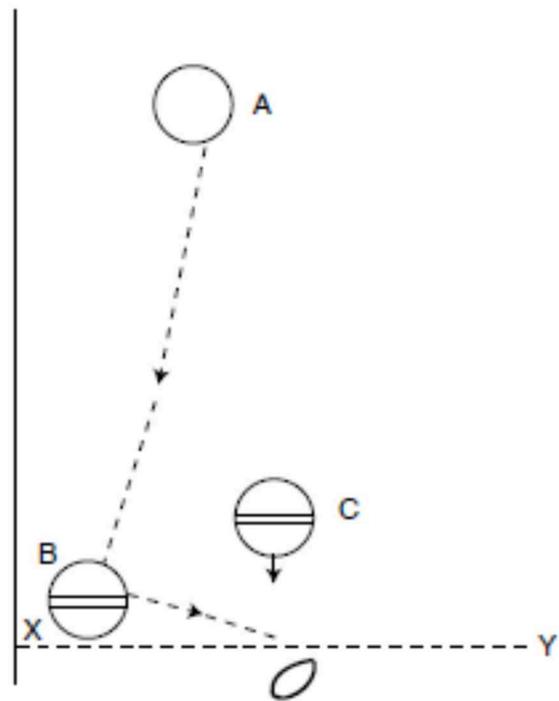
⇨

3.d) Lorsque le joueur A botte le ballon, un adversaire B essayant de s'en emparer manque le ballon qui lui échappe vers l'avant. Son coéquipier C en position de hors-jeu sera hors-jeu, s'il joue le ballon. En revanche, le coéquipier C ne sera plus en position de hors-jeu si le joueur B se porte à la hauteur du ballon avant que le joueur C ne le saisisse. Le joueur C sera ainsi remis en jeu par l'action du joueur B. Dans ce cas-là, une mêlée sera ordonnée pour un en-avant du joueur B.



⇨

3.e) Lorsque le joueur A botte le ballon, un adversaire B essaie de s'en emparer et laisse tomber le ballon derrière lui. Un de ses coéquipiers, le joueur C qui se situait devant le joueur B avant qu'il ne lâche le ballon, se replie pour le récupérer. Lorsque le joueur C s'emparera du ballon, il se trouvera derrière la ligne X-Y indiquant l'axe sur lequel était le joueur B au moment où il a perdu le ballon. Dans ce cas-là, le joueur C ne sera pas hors-jeu.

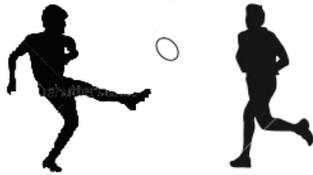


CHAPITRE 15

ACTIONS RÉPRÉHENSIBLES DU JOUEUR

Actions répréhensibles	<p>1. Un joueur commet une action répréhensible lorsqu' :</p> <p>a) il fait un croc en jambe à un adversaire, lui donne un coup de pied ou le frappe.</p> <p>b) en effectuant ou en essayant d'effectuer un plaquage, le plaqueur entre en contact avec la tête, la nuque ou le cou de l'adversaire que ce soit intentionnellement, par imprudence ou par négligence.</p> <p>c) il se laisse tomber les genoux en avant sur un adversaire au sol.</p> <p>d) il projette dangereusement un joueur au sol en le plaquant.</p> <p>e) il enfreint à multiples reprises et délibérément les règles du jeu.</p> <p>f) il utilise un langage offensant, grossier ou injurieux.</p> <p>g) il discute les décisions de l'arbitre ou d'un juge de touche.</p> <p>h) il revient sur le champ de jeu sans la permission de l'arbitre ou du juge de touche, après avoir momentanément quitté le terrain.</p> <p>i) il se conduit d'une manière contraire au véritable esprit du jeu.</p> <p>j) il se rend coupable d'une obstruction sur un adversaire non porteur du ballon.</p> <p>k) il assène un coup d'épaule à un opposant (voir définition dans le lexique page 7).</p>
NOTES	
Tricheurs	<p>1. e) <i>Quand un joueur enfreint continuellement les règles propres au poste qu'il occupe (talonneur ou demi de mêlée), l'arbitre doit en lui adressant le dernier avertissement en informer le capitaine du joueur fautif. Ce dernier peut alors, s'il le juge nécessaire, mettre le joueur fautif à un autre poste. L'arbitre ne peut donner l'ordre à un joueur de changer de poste.</i></p>
Plaquage dangereux : joueur projeté au sol	<p>d) <i>Si au cours d'un plaquage ou au contact avec l'adversaire, un attaquant est soulevé du sol de telle sorte que la tête ou le cou du joueur risquent de heurter le sol en premier (position à risque), ce type de plaquage ou de contact consistant à projeter le plaqué au sol sera considéré comme une action dangereuse. Sauf si cette position à risque s'est produite malgré toutes les précautions raisonnables prises par le plaqueur.</i></p>
Explication de la faute	<p>g) <i>Un joueur peut demander à l'arbitre les raisons qui ont motivé une pénalité à condition qu'il le fasse respectueusement.</i></p>
Retarder la reprise du jeu	<p>i) <i>Retarder délibérément la reprise du jeu au cours de phases de renvoi sous les poteaux, à 20 mètres ou au milieu du terrain constitue un acte répréhensible et sera sanctionner d'un carton Jaune.</i></p>
Obstruction après un coup de pied	<p>j) <i>Une forme commune d'obstruction est celle qu'on observe quand un joueur, après avoir botté le ballon vers l'avant, est plaqué ou gêné par un adversaire. Cependant, on ne peut pas demander au défenseur de retarder son plaquage parce que le joueur en possession va peut-être décider de botter le ballon. Il incombe au botteur de donner son coup de pied avant que l'adversaire ne commence à réaliser le plaquage.</i></p>

Si une fois le ballon botté, l'adversaire tente de plaquer le botteur, il sera pénalisé pour



obstruction.

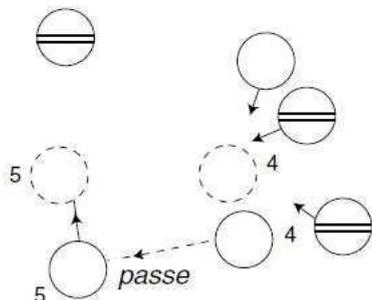
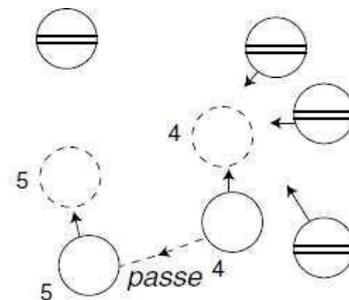
Si le porteur du ballon retarde le coup de pied attendant le moment où le plaqueur commence à plonger, le plaqueur ne doit pas être pénalisé.



Obstructions sur passe.

Quelquefois, il est possible qu'une obstruction se produise au cours d'une passe comme dans les cas ci-dessous.

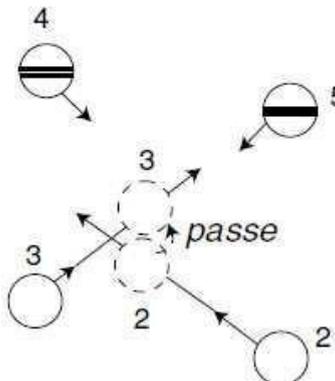
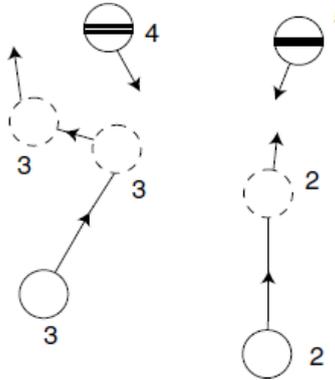
Le numéro 4 passe le ballon à son coéquipier, le numéro 5 mais le numéro 4 continue sa course vers l'avant afin de faire obstruction sur les défenseurs qui arrivent en travers pour plaquer le porteur du ballon. Le numéro 4 doit être pénalisé.



Dès que le numéro 4 aura passé le ballon, il pourra ralentir sa course pour se replacer afin de recevoir le ballon du numéro 5. Il devra laisser le champ libre aux défenseurs situés devant lui qui viennent sur sa droite pour plaquer le numéro 5. Cependant, il n'aura pas commis d'obstruction sur les défenseurs qui viennent derrière lui en courant.

Obstruction passive ou accidentelle

Une obstruction peut être soit active, passive ou accidentelle. Il y a obstruction passive lorsqu'un joueur gêne délibérément un adversaire en restant sur sa trajectoire alors qu'il aurait pu s'en écarter. Si un joueur est placé de telle sorte qu'il est probable qu'il commette une obstruction et que tout mouvement de sa part risque d'aggraver la situation, il devra placer les mains au-dessus de la tête pour indiquer ainsi à l'arbitre qu'il ne prendra aucune part à l'action. Des exemples d'obstruction accidentelle sont illustrés ci-après. Lorsqu'une obstruction accidentelle affectera défavorablement le jeu, l'arbitre arrêtera l'action et ordonnera une mêlée. Si le cours du jeu n'est pas affecté, l'action se poursuivra.

<p>Passe croisée</p>	<p>Le numéro 3, porteur du ballon, décide de changer de direction vers l'aile faisant ainsi venir vers lui son adversaire direct, le numéro 4 et son autre adversaire, le 5 qui se dirige vers lui. Son coéquipier, le numéro 2, court en travers et reçoit le ballon juste au moment où il passe derrière le numéro 3. Après cette passe croisée, l'élan emporte le joueur numéro 3 dans la direction où il courait. Il est assez facile d'envisager qu'il va certainement heurter le numéro 5. Il ne serait pas juste de le pénaliser pour obstruction délibérée. Toutefois, une mêlée sera ordonnée pour obstruction involontaire dans le cas où l'action du numéro 3 a effectivement empêché le numéro 5 de plaquer le numéro 2.</p>	
<p>Feinte</p>	<p>Le numéro 3, porteur du ballon, décide de changer de direction vers l'aile. Cette fois, il fait une feinte de passe au numéro 2 suivie d'un contre-pied sur sa gauche et s'échappe vers l'intérieur. Le numéro 2 qui s'attendait à recevoir une passe, a fixé le ballon tout en se laissant emporter vers l'avant par son élan. Vu la situation, il se peut tout à fait qu'il heurte le numéro 5 sans toutefois commettre d'obstruction. Dans ce cas l'arbitre laissera le jeu se poursuivre, sauf si le numéro 5 a été gêné en voulant plaquer le numéro 3, auquel cas il ordonnera une mêlée.</p>	
<p>Obstruction :</p> <ul style="list-style-type: none"> o sur joueur hors-jeu o après un en-avant 	<p>Il est interdit de faire obstruction sur un joueur qui n'est pas en possession du ballon, même si ce joueur est hors-jeu ou essaie de s'emparer du ballon qui a été projeté vers l'avant ou a été perdu suite à un en-avant.</p>	
<p>Impossibilité pour le porteur du ballon de commettre une obstruction</p>	<p>Le joueur qui est en possession du ballon ne peut pas commettre d'obstruction. Il peut utiliser les poteaux pour éviter de se faire plaquer ou peut se protéger derrière un groupe de joueurs ou bien peut se frayer un passage à travers son propre pack.</p>	

CHAPITRE 16

DEVOIRS DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

<p>Un arbitre</p> <p>Deux juges de touche</p>	<p>1. Pour tous les matches, un arbitre et deux juges de touche seront désignés ou bien nommés d'un commun accord par les équipes en présence.</p>
<p>Application des règles</p>	<p>2. L'arbitre et les juges de touche devront faire respecter les règles du jeu et auront le pouvoir d'infliger des pénalités pour tout manquement délibéré aux règles du jeu. L'arbitre est le seul juge de ce qui se passe sur le terrain de jeu à l'exception de ce qui concerne la touche et la touche d'en-but (voir paragraphe 11 ci-dessous).</p>
<p>Chronométrateur</p>	<p>3. L'arbitre est le seul responsable du chronométrage sauf si cette tâche a été confiée à une autre personne (voir chapitre 7).</p>
<p>Faculté d'arrêter le jeu</p>	<p>4. À sa discrétion, il peut suspendre temporairement ou arrêter définitivement un match à cause du mauvais temps, du comportement excessif de spectateurs, de la mauvaise tenue de joueurs ou de toute autre cause qui font que, d'après lui, sa capacité à contrôler le match est compromise.</p>
<p>Entrée de joueurs sur l'aire de jeu</p>	<p>5. A l'exception des joueurs, personne ne pourra entrer sur l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre ².</p>
<p>NOTES</p>	
<p>Arbitre blessé</p>	<p>1. <i>Lorsqu'un arbitre n'est plus en mesure de continuer à arbitrer, il doit désigner un remplaçant, de préférence un juge de touche neutre. Si l'arbitre n'est pas en état de désigner un remplaçant, les deux capitaines s'entendront pour qu'à défaut, le juge de touche qui a le plus d'expérience assure l'arbitrage de la partie. Si la blessure subie par l'arbitre ne lui permet pas d'arrêter le jeu, on considérera que la partie a été arrêtée au moment où il s'est blessé.</i></p>
<p>Consultation des juges de touche</p>	<p>2. <i>Avant de prendre une décision, l'arbitre a la possibilité de consulter un juge de touche ou les deux.</i></p>
<p>Joueur regagnant le terrain</p>	<p>5. <i>Un joueur qui a quitté temporairement le terrain de jeu, doit informer le juge de touche le plus proche de lui avant de pouvoir y pénétrer.</i></p>

² Se référer aux directives de la RLIF et de la FFRXIII: 'Personnes habilitées à entrer sur le terrain de jeu'.

Faculté d'expulser un joueur	6. Dans le cas où un joueur commet un acte répréhensible, l'arbitre peut, à sa discrétion, avertir, expulser pendant 10 minutes, ou exclure définitivement le fautif.
Contrôle des joueurs	7. Les joueurs sont placés sous l'autorité de l'arbitre à partir du moment où ils entrent sur l'aire de jeu et jusqu'au moment où ils la quittent.
NOTES	
Avertissement	6. <i>Un avertissement peut être donné à toute une équipe. Ainsi, chacun des joueurs sera considéré comme ayant reçu un avertissement à titre individuel.</i>
Expulsion temporaire	6. <i>La possibilité d'expulser temporairement un joueur ne doit pas conduire l'arbitre à être indulgent envers un acte répréhensible qui mériterait l'expulsion définitive.</i>
Fin de l'expulsion temporaire	6. <i>Un joueur expulsé temporairement ne peut revenir sur le terrain de jeu qu'après en avoir reçu l'autorisation de l'arbitre. Si un chronométrateur est présent, l'arbitre s'en remettra à lui sinon il déterminera lui-même la fin de l'expulsion.</i>
Exclusion définitive	6. <i>Un joueur exclu définitivement ne peut plus prendre part au jeu. Il lui sera interdit de rester près de l'aire de jeu où sa présence pourrait susciter d'autres incidents.</i>
Carton Vert	6. <i>Si le jeu est arrêté par l'arbitre suite à une blessure qui ne gêne pas le cours du jeu et hors protocole commotion, à la demande du soigneur ou du médecin rentré sur le terrain, l'arbitre adresse un carton vert au joueur blessé qui lui impose de sortir des limites du terrain pour une durée réelle de 2 minutes ou d'être remplacé (1 des 10 changements). L'exclusion commence lorsque le joueur franchit la ligne de touche.</i>
Changement de poste d'un joueur	6. <i>Lorsque l'arbitre donnera le dernier avertissement à un joueur pour manquement au règlement de façon répétée, il en informera le capitaine afin que ce dernier puisse, s'il le souhaite, mettre le fautif à un autre poste dans l'équipe.</i>
Aire de jeu	7. <i>En l'absence de barrières, l'autorité de l'arbitre s'exerce à l'intérieur des limites naturelles de la surface sur laquelle se trouve l'aire de jeu.</i>
Harcèlement de l'arbitre	7. <i>Si un arbitre ou un juge de touche venait à être agressé ou harcelé de façon outrancière par une quelconque personne échappant à son autorité, il devra en rendre compte aux autorités compétentes sur son rapport officiel, même si l'incident a lieu après le match.</i>

Utilisation du sifflet

- 8.1. L'arbitre doit être muni d'un sifflet avec lequel il siffle le commencement et la fin de chaque mi-temps. En dehors de ces cas, l'arbitre sifflera pour arrêter temporairement le jeu. L'arbitre doit donner un coup de sifflet :
- a) lorsqu'un essai est marqué ou un but réussi.
 - b) lorsque le ballon est envoyé hors des limites du terrain.
 - c) lorsque le jeu reprend autrement que par une mêlée.
 - d) lorsqu'il note une infraction aux règles du jeu sauf si l'arrêt du jeu peut être au désavantage du camp non fautif.
 - e) lorsque la bonne conduite du jeu est perturbée car le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre, un juge de touche ou toute personne ne participant pas au match ou tout objet qui ne se trouve pas normalement sur un terrain de jeu.
 - f) lorsqu'une irrégularité non prévue par les règles du jeu se produit et qu'une des deux équipes en tire injustement un avantage.
 - g) lorsqu'un arrêt est nécessaire afin de faire respecter les règles du jeu ou pour tout autre raison.
- 8.2. Lorsque l'arbitre arrêtera le jeu pour donner un avertissement à un ou plusieurs joueurs, il indiquera que des arrêts de jeu ont été déduits et signalera la reprise du jeu en sifflant.

NOTES

Coup de sifflet accidentel	<p>8. <i>Si un coup de sifflet accidentel est donné, le jeu devra s'arrêter et recommencera par une mêlée. Elle aura lieu à l'endroit du champ de jeu où le ballon a été touché en dernier par un joueur avant le coup de sifflet accidentel. L'équipe de ce joueur bénéficiera de la tête et de l'introduction.</i></p>
Application de la règle de l'avantage	<p>8. <i>La règle de l'avantage s'applique à toutes les phases de jeu mais si une équipe commet une faute alors qu'elle bénéficie d'un fort avantage tactique, l'avantage sera accordé à condition que l'équipe non fautive prenne immédiatement possession du ballon.</i></p> <p><i>L'arbitre est le seul juge pour décider ce qui constitue un avantage territorial ou tactique. Une faute n'est pas annulée par le simple fait qu'un adversaire ait touché le ballon ou qu'il soit touché par le ballon. Pour que le jeu puisse se poursuivre, il faut que l'adversaire ait eu une occasion raisonnable de bénéficier d'un avantage ou du moins qu'il ait essayé d'en tirer profit.</i></p> <p><i>L'application de la règle de l'avantage n'empêche pas l'arbitre de prendre par la suite la décision qui lui semble appropriée à l'encontre du joueur fautif.</i></p>

Changement de décision	9. Lorsque l'arbitre se prononce sur un fait, il ne pourra pas par la suite changer d'avis. Cependant, il peut revenir sur une décision qu'il a prise si des brutalités dont il n'avait pas connaissance, lui sont rapportées par un juge de touche.
Acceptation des décisions des juges de touche	10. L'arbitre acceptera les décisions d'un juge de touche officiel relatives à la touche, la touche d'en-but ou les tirs au but.
Juges de touche	11. Les juges de touche doivent se tenir en touche près de la ligne, occupant chacun un côté du terrain de jeu, excepté : a) lorsqu'ils doivent juger une tentative de but (voir chapitre 6). b) lorsqu'ils doivent signaler la mauvaise conduite d'un joueur qui a échappé à la vigilance de l'arbitre.
Drapeau	12. Chaque juge de touche doit être muni d'un drapeau homologué.
NOTES	
Faute de l'équipe attaquante	<i>Si l'équipe attaquante commet une faute alors qu'elle occupe une position territoriale ou tactique très favorable, l'arbitre arrêtera le jeu rapidement à moins que le camp défendant ne s'empare immédiatement du ballon. En effet, un ballon perdu ne peut être considéré comme un avantage pour l'équipe qui est en faible position de défense. L'application de la règle de l'avantage n'empêche pas l'arbitre de prendre par la suite la décision qui lui semble appropriée.</i>
Essai accordé	9. <i>L'impossibilité de changer d'avis décrite dans le paragraphe 9 ci-dessus ne s'applique pas lorsqu'un essai est marqué. En effet dans ce cas, l'arbitre aura d'abord consulté du regard les deux juges de touche avant d'accorder l'essai.</i>
Juges de touche sous le contrôle de l'arbitre	10. <i>Un juge de touche est, à tout moment, sous le contrôle de l'arbitre. Il peut être expulsé et remplacé si, d'après l'opinion de l'arbitre, il ne peut plus être considéré comme impartial. Dans ce cas, toute décision du juge de touche justifiant son expulsion ne sera pas prise en compte. Toute mauvaise conduite d'un juge de touche fera l'objet d'un rapport de la part de l'arbitre aux autorités compétentes.</i>
Signalement rapide de la mauvaise conduite d'un joueur	11. b) <i>Si un juge de touche désire signaler le mauvais comportement d'un joueur, il devra attirer l'attention de l'arbitre aussi rapidement que possible afin d'éviter la poursuite inutile du jeu. Toute pénalité survenue suite à cette intervention sera accordée à l'endroit de la faute et non à l'endroit où le jeu a été arrêté en dernier.</i>
Pas d'intervention injustifiée	<i>Un juge de touche ne doit pas intervenir inopportunément pour signaler des incidents qui de toute évidence ont été déjà vus par l'arbitre.</i>

Indication de la touche	13. Le juge de touche devra indiquer où et quand le ballon est sorti en touche en levant son drapeau en face du point de sortie, excepté dans le cas de touche directe (voir chapitre 9, paragraphe 4). Dans ce cas, le juge de touche doit indiquer qu'aucun gain de terrain n'a été acquis par le botteur. Il signalera la touche directe en agitant le drapeau au-dessus de la tête et en accentuant ce mouvement dans la direction de la ligne de but du botteur.
Indication de la touche d'en-but	14. Si le ballon sort en touche d'en-but, le juge de touche devra agiter le drapeau sous la taille devant lui et de l'autre main devra montrer du doigt soit les poteaux de but soit la ligne des 20 mètres selon l'endroit où le jeu devra reprendre.
Jugement des tentatives de but	15. Les juges de touche doivent assister l'arbitre dans le jugement des tirs au but (voir chapitre 6, paragraphe 10).
Indication des 10 mètres	16. Quand un coup franc est joué, le juge de touche côté coup franc se placera près de la ligne de touche à la marque de la pénalité alors que l'autre juge de touche et l'arbitre se placeront à 10 mètres pour servir de repère à l'équipe qui doit se retirer.
Enquête officielle	17. Dans le cas où des événements relatifs à un match doivent faire l'objet d'une enquête officielle, l'arbitre et les juges de touche se limiteront à faire un rapport aux autorités officielles et s'abstiendront de formuler toute critique ou commentaire par toute autre voie.
NOTES	
Ballon rabattu dans le terrain de jeu	13. <i>Un juge de touche ne doit pas lever immédiatement son drapeau quand le ballon passe au-dessus d'une ligne dans la mesure où le ballon peut revenir sur le terrain de jeu soit par l'effet du coup de pied soit à cause du vent. En effet, si le ballon retombe sur le terrain de jeu, le jeu se poursuivra.</i>
Décision controversée	15. <i>Si une décision prise par l'arbitre semble devoir donner lieu à controverse, l'arbitre pourra expliquer les raisons qui ont motivé son choix afin d'éviter tout malentendu ou controverse inutiles.</i>

CHAPITRE 17

GESTUELLE DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

Gestuelle de la nature de la faute	<p>1. Lorsqu'un arbitre prend une décision, il doit, dans la mesure du possible, indiquer la nature de sa décision en utilisant la gestuelle correspondante.</p>
Indication de la reprise du jeu	<p>2. Lorsque l'arbitre désire arrêter temporairement le jeu, il doit indiquer, après avoir sifflé, la nature de la faute et signaler par un geste comment le jeu doit reprendre. Le jeu ne reprendra que lorsque l'arbitre aura sifflé (sauf sur mêlée).</p>
Exemple	<p>Par exemple, si le demi de mêlée introduit le ballon en seconde ligne, l'arbitre :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) sifflera et signalera que le ballon a été introduit irrégulièrement. 2) fera le geste indiquant qu'une pénalité a été accordée. 3) sifflera la reprise du jeu. <p>Si nécessaire, l'arbitre pourra répéter le geste indiquant la nature de la faute pour éviter de devoir l'expliquer à nouveau aux joueurs. Ceci s'applique plus particulièrement aux fautes commises en mêlée puisque les avants ont au moment de la faute la tête en mêlée et ne peuvent pas par conséquent voir la première gestuelle de l'arbitre.</p>
	<p>3. La gestuelle utilisée par l'arbitre est codifiée comme suit :</p>
Gestuelle relative à la reprise du jeu	<p>Mêlée. Les bras courbés, les paumes des mains se faisant face au niveau des épaules, les doigts joints et légèrement courbés, plier le bout des doigts d'un léger mouvement et indiquer l'équipe qui bénéficiera de la tête et de l'introduction.</p> <p>Coup de pied de pénalité. Faire face au camp non fautif et tendre le bras en avant, la main légèrement plus haute que l'épaule et la paume de la main à angle droit avec le sol.</p> <p>Pénalité différentielle. Tendre le bras en avant comme pour une pénalité classique et bouger le bras vers le haut en position verticale. Faire ce mouvement deux fois de manière continue et décisive.</p> <p>Renvoi sous les poteaux. Designner l'endroit d'où le coup de pied de renvoi devra être donné.</p>
Gestuelle relative au score	<p>Essai. Designner l'endroit où l'essai a été accordé. Indiquer au juge de touche de se tenir temporairement à cet endroit pour servir de repère au botteur qui va tenter la transformation.</p> <p>Essai de pénalité. Designner le milieu des poteaux et prendre temporairement position à cet endroit pour servir de repère au botteur.</p> <p>Essai à huit points. Ce terme est utilisé lorsqu'une pénalité a été accordée pour brutalité sur le marqueur. Indiquer à un juge de touche de se placer à 10 mètres face aux poteaux avant de se retirer derrière les poteaux pour juger la tentative de la transformation.</p> <p>But. Lever le bras tendus au-dessus de la tête.</p>

<p>Gestuelle à utiliser pour des actions pas nécessairement suivies d'un arrêt dans la poursuite du jeu</p>	<p>Essai non accordé. Agiter les mains, les paumes à l'intérieur en les croisant devant soi et sous la ceinture.</p> <p>Poursuite du jeu. Agiter les mains, le buste en avant, les paumes à l'extérieur à la hauteur de la poitrine et devant le corps.</p> <p>Ballon touché en l'air. Lever une main au-dessus de la tête et taper le bout des doigts d'une main avec ceux de l'autre main.</p> <p>Décompte des tenus annulé. Lever le poing serré au-dessus de la tête et l'agiter de gauche à droite.</p> <p>Joueur plaqué suivi d'un tenu. Indiquer aux joueurs ne participant pas au tenu de se retirer en faisant un signe à la hauteur de la poitrine semblable à celui de la brasse en natation.</p>
<p>Gestuelle indiquant des fautes</p>	<p>1. En-avant. Les mains devant le corps au-dessous de la ceinture et légèrement de côté, les paumes se faisant face en avant avec les doigts dirigés vers le sol, faire deux ou trois mouvements vers l'avant avec les mains.</p> <p>2. Passe en avant. Faire un mouvement vers l'avant, le bras tendu indiquant la ligne de la trajectoire du ballon.</p>
<p>Mêlée</p>	<p>3. Le demi de mêlée introduit en seconde ligne. Avec les mains et les bras mimer l'action du demi de mêlée introduisant le ballon en mêlée mais en exagérant l'angle sous lequel il l'a lancé.</p> <p>4. Le demi de mêlée feinte. Mimer l'action du demi de mêlée mais amplifier le mouvement de recul des mains.</p> <p>5. Le demi de mêlée ne revient pas derrière sa mêlée. Faire un mouvement avec la main indiquant la direction que le demi de mêlée aurait dû prendre.</p> <p>6. Le demi de mêlée introduit le ballon vers le haut du tunnel. Mimer l'action du demi de mêlée en exagérant le mouvement ascendant des mains.</p> <p>7. Talonnage prématuré du pilier. Lever un pied du sol vers l'avant, la jambe raide.</p> <p>8. Bras détaché du talonneur. Lever un bras de côté avec le coude en avant de telle sorte que la main pende vers le sol.</p> <p>9. Pied levé du pilier. Lever un pied du sol, la jambe tendue sur le côté.</p> <p>10. Talonnage à la main. Faire le geste d'écoper le ballon en arrière avec la main.</p> <p>11. La mêlée s'écroule. Faire un mouvement d'élévation avec la main.</p> <p>12. Plus de sept joueurs dans les lignes arrières. Désigner le joueur qui s'est détaché de la mêlée et qui normalement aurait dû être dans le pack puis lever les mains en l'air et indiquer le chiffre sept avec les mains.</p> <p>13. Plus de six joueurs poussent en mêlée. Désigner le joueur qui pousse en mêlée et qui ne doit pas y être normalement puis lever les mains en l'air et indiquer le chiffre sept avec les mains.</p>
<p>Tenu</p>	<p>14. Le joueur plaqué tarde à se mettre sur ses pieds. D'un geste rapide de la main, faire un mouvement ascendant.</p>

<p>Tenu (suite)</p>	<p>15. Le joueur plaqué feinte au moment de lâcher le ballon. Mimer l'action du joueur fautif en exagérant avec les mains le mouvement ascendant de la feinte.</p> <p>16. Le joueur plaqué ne laisse pas tomber le ballon correctement au sol. Si le ballon a été lâché entre les jambes du joueur, mimer la trajectoire du ballon par un geste vers l'arrière un bras entre les jambes. Si le ballon a été lâché de côté, faire un geste sur le côté avec la main imitant l'action du joueur.</p> <p>17. Le joueur plaqué ne lève pas nettement le ballon du sol. Faire un mouvement d'élévation avec la main.</p> <p>18. Le joueur plaqué ne fait pas face à la ligne de but du camp adverse. Adopter le même angle que le joueur fautif lors du tenu et se tourner face à la ligne de but du camp adverse.</p> <p>19. Le joueur plaqué ne joue pas le tenu vers l'arrière ou fait une passe alors qu'il aurait dû jouer le tenu. Mimer le geste de jouer le tenu.</p> <p>20. Le joueur plaqué fait une obstruction sur le marqueur ou le pousse avec la tête après avoir exécuté le tenu. Mimer son action.</p> <p>21. Tenu volontaire. Faire un mouvement d'élévation avec la main.</p> <p>22. Le marqueur donne un coup de pied dans le ballon ou essaie de le talonner. Faire le mouvement de botter le ballon.</p> <p>23. Le marqueur maintient sa prise sur le plaqué. Faire un vif mouvement en arrière avec la main. Cette gestuelle s'applique à toute intervention du marqueur au moment où le ballon est effectivement joué par le plaqué à l'exception du marqueur qui donne un coup de pied dans le ballon d'une manière prématurée et dangereuse (voir paragraphe 22 ci-dessus).</p> <p>24. Le plaqueur tarde à relâcher le plaqué. Faire un mouvement vers le sol avec les mains en avant du corps et en-dessous de la ceinture.</p> <p>25. Hors-jeu sur le tenu. Indiquer à l'aide d'un mouvement du bras vers l'arrière que le joueur devrait se trouver en arrière.</p> <p>26. Le ballon est arraché au joueur plaqué. Mimer l'action de déposséder l'adversaire du ballon.</p> <p>27. Le joueur plaqué est traîné alors que le plaquage est effectif. Mimer l'action de traîner le joueur.</p> <p>28. Une équipe est plaquée 5 fois de suite. Lever le bras verticalement au-dessus de la tête les 5 doigts écartés.</p> <p>29. Une équipe est plaquée 6 fois de suite. Siffler et lever le bras verticalement au-dessus de la tête puis indiquer quelle équipe bénéficiera de la possession du ballon ensuite mimer l'action de jouer le tenu. La restitution du ballon sera désignée par le terme '<i>tenu de transition</i>'.</p> <p>30. Le décompte des tenus est annulé et recommence. Agiter le poing fermé de gauche à droite au-dessus de la tête</p>
<p>Coup de renvoi en coup de pied tombé ou pénalité</p>	<p>31. Le botteur ne touche pas le ballon du pied. Taper le pied avec la main.</p>

<p>Autres infractions</p>	<p>32. Hors-jeu. Désigner</p> <p>33. Le joueur qui aurait dû se trouver plus en arrière.</p> <p>34. Le joueur en possession heurte l'arbitre ou un juge de touche. Désigner le joueur en possession et se taper la poitrine avec les mains.</p> <p>35. Obstruction. Mimer l'action du joueur coupable.</p> <p>36. Croc en jambe. Tendre un pied en avant comme pour faire un croc en jambe.</p> <p>37. Plaquage avec le bras tendu. Lever un bras devant le corps avec le poing serré et frapper l'avant-bras avec l'autre main.</p> <p>38. Contestation des décisions de l'arbitre. Placer la main sur la bouche.</p> <p>39. Ballon en touche. Désigner le juge de touche concerné.</p> <p>40. Arrêt de jeu. Lever les deux bras verticalement au-dessus de la tête.</p> <p>41. Fin des arrêts de jeu. Agiter le bras au-dessus de la tête.</p> <p>42. Expulsion temporaire d'un joueur. Lever les bras, les dix doigts des deux mains écartés pour signaler l'expulsion de 10 minutes.</p> <p>43. Joueur invité à quitter le terrain pour se faire soigner après saignement. Agiter une main devant la poitrine de gauche à droite.</p>
<p>Gestuelle des juges de touche</p>	<p>Le juge de touche ne peut pas arrêter le jeu pour une faute mais il peut la signaler à l'arbitre si ce dernier ne l'a pas vue et désire faire appel à l'assistance du juge de touche.</p> <p>La gestuelle qui peut être employée par les juges de touche et qui n'est pas répertoriée dans le paragraphe 3 ci-dessus est la suivante :</p> <p>44. Touche indirecte. Lever le drapeau au-dessus de la tête à l'endroit où le ballon est sorti.</p> <p>45. Touche directe. Agiter le drapeau au-dessus de la tête en accentuant le mouvement en arrière.</p> <p>46. Touche d'en-but. Agiter le drapeau de haut en bas sous la ceinture, indiquer ensuite de l'autre main les poteaux de but ou la ligne des 20 mètres suivant l'endroit où le jeu doit reprendre. Ne pas indiquer le joueur responsable de la sortie du ballon de l'en-but.</p> <p>47. But réussi. Lever le drapeau au-dessus de la tête.</p> <p>48. But manqué. Agiter le drapeau de gauche à droite devant le corps au-dessous de la ceinture. Si le ballon va au-delà de la ligne de ballon mort, taper le sol avec la hampe du drapeau.</p> <p>49. Sortie en ballon mort. Agiter le drapeau de haut en bas entre les épaules et les genoux pour ensuite indiquer l'endroit approprié où reprendra le jeu.</p>

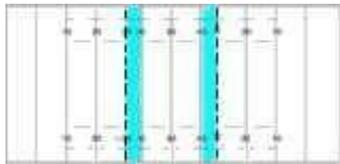
Annexe

TRACÉ ET DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU

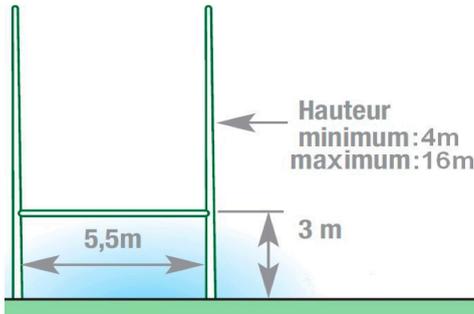
AVERTISSEMENT

Le plan du terrain de jeu de la page 4 et les notes de la page 5 constituent les seules références officielles relatives au tracé et aux dimensions du terrain de jeu au sein du règlement international.

Cependant de nombreuses directives sur les dimensions et le tracé du terrain peuvent être établies par déduction des pages 4 et 5. Ces règles officielles seront en caractères normaux dans le texte de l'annexe ci-dessous.

Introduction	Les directives ci-dessous définissent le tracé et les dimensions du terrain de jeu qui devront être respectées pour qu'un match de rugby à XIII puisse avoir lieu.			
Dimensions	Tout terrain de jeu sur lequel se déroule un match de rugby à XIII aura les dimensions suivantes (voir plan p.4) :			
	Largeur maximum du champ de jeu	D'une ligne de touche à l'autre	68 mètres	
	Longueur maximum du champ de jeu	D'une ligne de but à l'autre	100 mètres	
	En-but	Longueur	6 à 11 mètres	
	(voir croquis page suivante)	Poteaux de but	Hauteur	4 à 16 mètres
		Écart entre les poteaux	5,50 mètres	
Barre transversale (à partir du sol)		3 mètres		
Minima tolérés : (longueur et largeur)	Pour les matchs d'adultes, les dimensions devront s'approcher le plus possible des maxima. <i>Si toutefois, pour des raisons particulières, les dimensions de la longueur et de la largeur ne peuvent pas être respectées, celles-ci pourront être réduites.</i>			
<i>Distances minimales tolérées</i>	<i>Largeur du champ de jeu</i>	65 mètres *		
	<i>Longueur du champ de jeu</i>	95 mètres *		
<i>Description de la seule zone que l'on est autorisé à raccourcir (voir ci-dessous)</i>	<i>La distance entre la ligne des 30 mètres et la ligne des 40 mètres (voir ci-dessous)</i>		Jusqu'à 6 mètres pourront être enlevés (de chaque côté du terrain) sur les 10 mètres du segment entre les 30 et 40 mètres	
				 <p><i>Pour indiquer que la distance entre les lignes des 30 et 40 mètres a été réduite, les lignes tracées aux 30 m seront discontinues (plan à gauche) 34 tirets d'un mètre/34 espacés d'un mètre</i></p>
* Minima agréés par la mission technique de l'équipement du ministère de la jeunesse et des sports. Le Moniteur, 'Stades et terrains de sports', p.251, (1996)				

Les directives sur les dimensions et le tracé du terrain qui ne sont pas officielles mais des recommandations sont écrites *en italique*, il est cependant fortement conseillé de les suivre. On notera que *les directives en italique* bien qu'officieuses correspondent à ce qui doit être la pratique. Le but de cette annexe est de clarifier en un seul et même document toutes les directives concernant les dimensions et le tracé du terrain de rugby à XIII. Ainsi, l'annexe qui suit, ne fait pas partie des règles internationales cependant son contenu demeure aussi pertinent que pratique et fait force de loi.

<p>Les poteaux de but</p>	 <p>Hauteur minimum : 4m maximum : 16m</p> <p>5,5m</p> <p>3 m</p> <p>Les poteaux de but sont considérés comme indéfiniment prolongés en hauteur. Il est recommandé que chaque poteau soit rembourré sur une hauteur de 2 mètres à partir du sol. Des poteaux de but similaires à ceux de football américain sont autorisés à condition que les dimensions réglementaires soient respectées (voir note 3 page 5).</p>
<p>Tracé au sol</p>	<p>Tout terrain de jeu sur lequel se déroule un match de rugby à XIII doit posséder le tracé suivant :</p> <p>a) Lignes au sol. Lignes pleines continues de couleur blanche de 15 centimètres de largeur aux emplacements qui suivent :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. lignes aux 10 mètres, 20 mètres, 30 mètres, 40 mètres et ligne médiane. 2. lignes de but, lignes de ballon mort, lignes de touche et de touche d'en-but.

**Lignes
rouges :
règle des
40/20**

3. deux lignes rouges continues de 10 centimètres de large doivent être tracées sur toute la largeur du champ de jeu parallèlement aux lignes blanches des 40 mètres déjà existantes. Ces lignes rouges doivent être tracées du côté le plus proche de la ligne médiane et au contact des lignes blanches des 40 mètres. Elles servent de repère pour l'application de la règle des 40/20.

b) **Distances inscrites sur le sol.** Des indicateurs métriques de couleur blanche cerclés de rouge doivent être insérés sur les lignes suivantes (voir croquis p.67 et plan p.4) :

1. 10 mètres, 20 mètres, 30 mètres, 40 mètres et 50 mètres.
2. les chiffres doivent mesurer 2 mètres de hauteur.
3. *les côtés des triangles équilatéraux placés près des chiffres ne doivent pas dépasser 2 mètres. Il n'y a pas de triangle aux 50 mètres.*

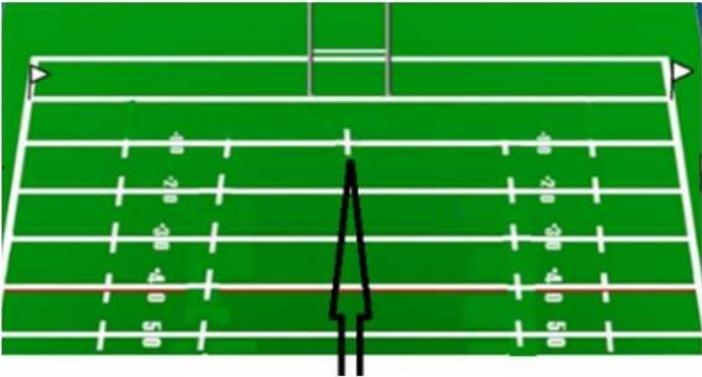
c) **Tirets au sol.** Le règlement ne mentionne pas la longueur de ces tirets (appelées aussi lignes discontinues) mais si on considère qu'ils doivent être tracés sur 80 mètres, la manière la plus simple de tracer 12 tirets (4 fois) sur cette distance sans obtenir des longueurs à décimales peu pratiques est *de tracer des tirets de 1,90 mètre de long espacés du suivant de 5,20 mètres.*

1. Ces tirets blancs sont tous parallèles à la ligne de touche et doivent mesurer 10 centimètres de largeur
2. Ces lignes discontinues doivent être situées respectivement à 10 mètres et à 20 mètres de la ligne de touche.
3. Les tirets des 10 mètres servent de repère pour jouer les pénalités. Ils sont au nombre de 12 de chaque côté du terrain s'il fait 100m.
4. Les tirets des 20 mètres servent de repère pour former les mêlées. Ils sont au nombre de 12 de chaque côté du terrain s'il fait 100m.
5. Les tirets aux 10 et 20 mètres se font face deux à deux.

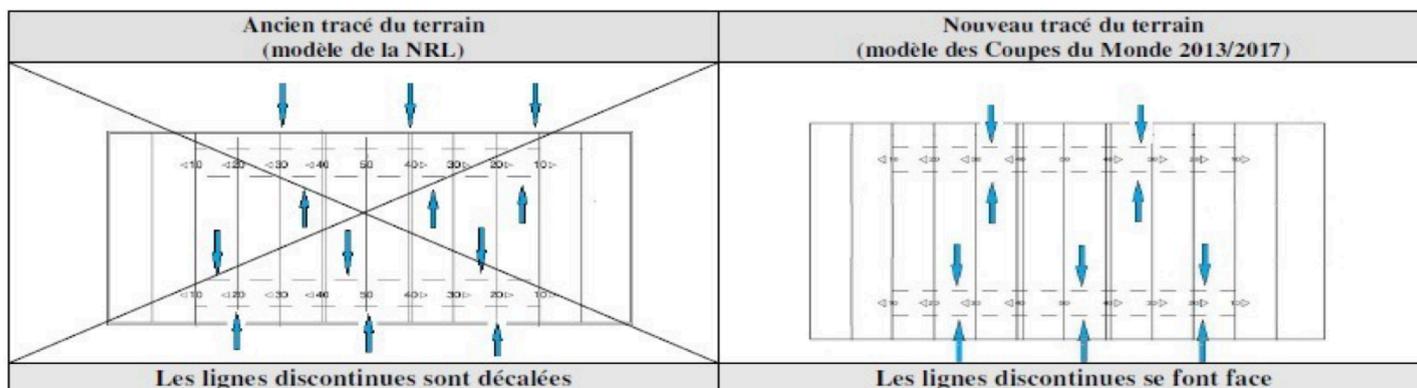
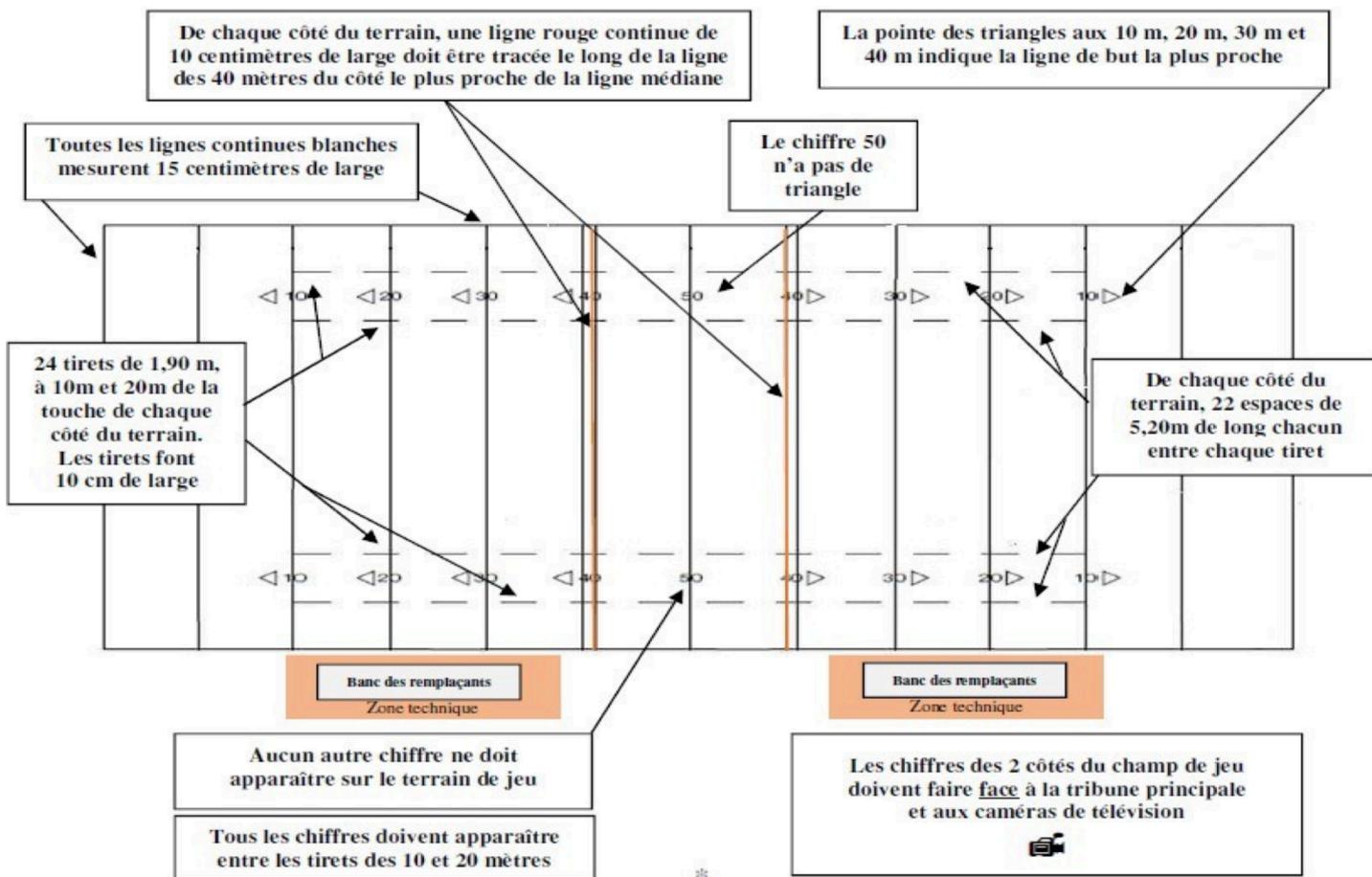
6. Il n'y a pas de tirets dans la zone des 10 mètres avant l'en-but.

7. Les 48 tirets mesurent 1,90 mètre de long chacun, les 44 espaces entre chaque turet mesurent 5,20 mètres chacun. (voir croquis page 67).

8. A noter que les lignes discontinues de 1,90 mètre et celles de 5,20 mètres représentées sur les plans aux pages 4 et 67 ne sont pas tout à fait à l'échelle. Ainsi lors du traçage, les tirets ne croiseront donc pas exactement les lignes continues de la façon indiquée sur le plan.

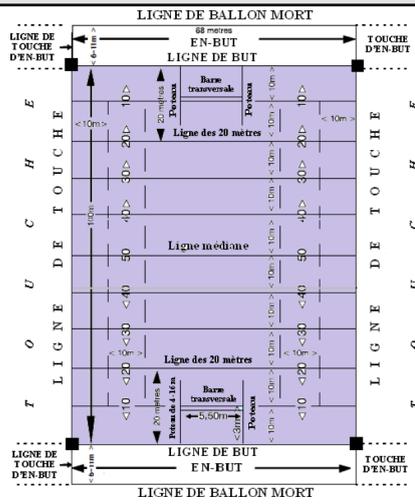
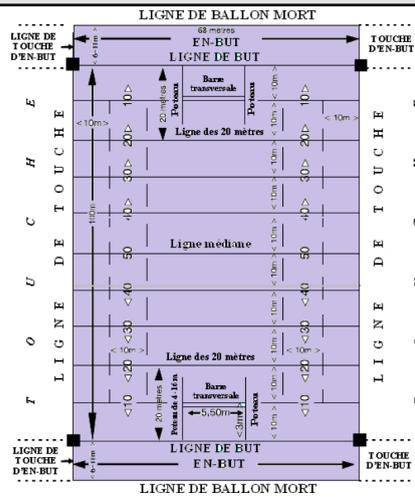
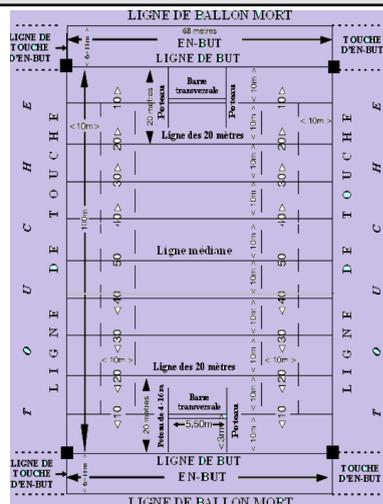
	<p>d) Lignes pour la presse et les médias. Pour chaque match, une ligne rouge de 10 centimètres de largeur doit être tracée sur toute la longueur du champ de jeu à 1,50 mètre le long de chaque ligne de touche. Les représentants des médias ne devront pas la franchir.</p> <p>Périmètre de sécurité. La distance de sécurité minimum recommandée entre la ligne de touche et la limite de l'aire de jeu est de 3,50 mètres.</p>			
<p>Poteaux de coin</p>	<p>f) Poteaux de coin. Drapeaux et croix aux 20 mètres</p> <table border="1" data-bbox="363 600 1503 875"> <tr> <td data-bbox="363 600 630 875">4 poteaux de coin obligatoires</td> <td data-bbox="630 600 1082 875">A l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche. Les drapeaux à 1 m en retrait de la ligne de touche aux 20m ne sont pas obligatoires</td> <td data-bbox="1082 600 1503 875">Hauteur minimum : 1,25 m.</td> </tr> </table> <p>Une croix de chaque côté du terrain au milieu de la ligne des 20 mètres. Ces deux croix ne sont pas obligatoires.</p> <p>Un trait de 30 cm formera une croix au milieu de la ligne des 20 mètres. Elle servira de repère à l'arbitre et au joueur qui fera le renvoi aux 20 mètres de ce point précis.</p> 	4 poteaux de coin obligatoires	A l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche. Les drapeaux à 1 m en retrait de la ligne de touche aux 20m ne sont pas obligatoires	Hauteur minimum : 1,25 m.
4 poteaux de coin obligatoires	A l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche. Les drapeaux à 1 m en retrait de la ligne de touche aux 20m ne sont pas obligatoires	Hauteur minimum : 1,25 m.		
<p>Zone technique</p>	<p>Zone technique des bancs de touche. Un périmètre de 2 à 3 mètres sera tracé autour des bancs de touche. 2 mètres seront autorisés s'il n'y a pas d'objets entre la ligne de touche et la zone. Le personnel sportif et médical et les joueurs habilités à y être ne pourront quitter cette zone que lors des phases de jeu autorisées (remplacements, aide médicale, porteur d'eau, tee, échauffement...).</p>			
	<p>Inscriptions, logos ou publicité à même le sol. A déterminer selon les besoins. Ces ajouts ne doivent en aucun cas cacher ni le tracé au sol ni les indicateurs métriques.</p>			

CROQUIS D'UN TERRAIN RÉGLEMENTAIRE DE RUGBY A XIII



A noter que lors des Coupes du monde, des matches internationaux ou des rencontres de championnat (NRL, RFL, Elite...) le tracé du terrain est peu ou partiellement respecté. Les clubs, le personnel responsable des stades, les mairies et les Fédérations doivent s'efforcer de suivre ou de faire suivre scrupuleusement toutes les instructions ci-dessus pour atteindre une harmonisation aussi nécessaire que souhaitable dans ce domaine, gage du professionnalisme de notre discipline.

LES DIFFÉRENTES SURFACES DE JEU

LE CHAMP DE JEU	LE TERRAIN DE JEU	L'AIRE DE JEU
		
<p>Surface délimitée par les lignes de touche et les lignes de but, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie.</p> <p><i>(définition du lexique page 7)</i></p>	<p>Surface délimitée par les lignes de touche, d'en-but et de ballon mort, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie.</p> <p><i>(définition du lexique page 10)</i></p>	<p>Surface incluant le terrain de jeu et délimitée par des barrières ou toute autre limite qui empêchent les spectateurs d'y pénétrer.</p> <p><i>(définition du lexique page 6)</i></p>

