

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII



*

RÈGLES INTERNATIONALES DU JEU

*

Saison 2010-2011

*

Fédération Française de Rugby à XIII
30, rue de l'Echiquier – 75010 Paris – FRANCE
Tél. : + (33) 01 48 00 92 56 - Fax : + (33) 01 48 00 07 02 – Mail : ffrxiii@wanadoo.fr

AVANT-PROPOS

LES RÈGLES INTERNATIONALES DU JEU ET LES NOTES CORRESPONDANTES ONT ÉTÉ APPROUVÉES PAR LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY À XIII ET LA COMMISSION CENTRALE DE L'ARBITRAGE

- 1. Ce document officiel constitue la traduction fidèle des règles internationales en vigueur en France et à l'étranger au moment de la publication.**
- 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 Centrale de l'Arbitrage (CCA) pour la saison en cours.**
- 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 consignes de la Commission Centrale de l'Arbitrage (CCA) publiées chaque année viennent compléter ce document officiel.**
- 5. Les règles modifiées concernant les écoles de rugby à XIII (débutants, benjamins, rugby à VII, rugby à IX...) les tournois et le rugby à XIII féminin font l'objet de publications séparées.**
- 6. L'annexe ne fait pas partie des règles internationales.**

Septembre 2010

Table des matières

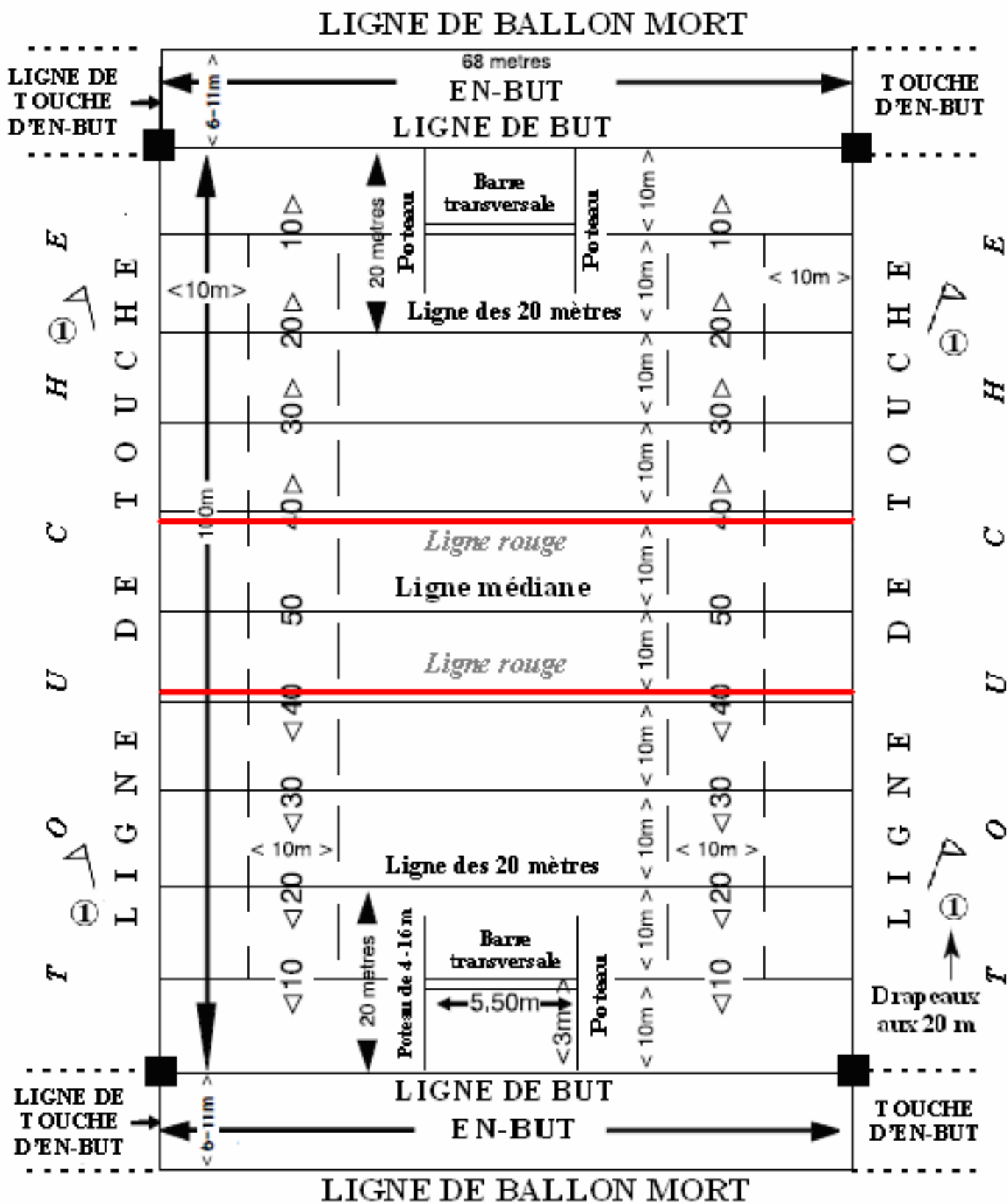
	Page
AVANT-PROPOS	02
CHAPITRE 1 TERRAIN DE JEU.....	04
CHAPITRE 2 LEXIQUE.....	06
CHAPITRE 3 BALLON.....	11
CHAPITRE 4 JOUEURS & ÉQUIPEMENT DES JOUEURS.....	12
CHAPITRE 5 MANIÈRE DE JOUER.....	13
CHAPITRE 6 ETABLISSEMENT DU SCORE.....	15
CHAPITRE 7 DURÉE DE LA PARTIE.....	19
CHAPITRE 8 COUPS D'ENVOI & 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 PÉNALTÉ.....	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
CHAPITRE 18 INDEX.....	54
ANNEXE TRACÉ & DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU.....	63

CHAPITRE 1

*


LE TERRAIN DE JEU

Le PLAN ci-dessous et les notes relatives à ce plan font partie intégrante des règles du jeu.



CHAPITRE 1
*
LE TERRAIN DE JEU

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 la ligne de ballon mort est 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 soient 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 de 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.
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. 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.

CHAPITRE 2

*

LEXIQUE

Le vocabulaire rugbystique des règles internationales du jeu s'entend tel qu'il est défini ci-après.

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. (voir annexe page 65)

Aplatir le ballon
(*to ground the ball*)

Signifie placer le ballon au sol avec une ou deux mains, exercer une pression de haut en bas avec la main ou le bras sur le ballon se trouvant déjà au sol ou 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'

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.

But
(*goal*)

Voir chapitre 6.

C

Champ de jeu
(*field of play*)

Surface délimitée par les lignes de touche et les lignes de but, ces mêmes lignes n'en faisant pas partie. (voir annexe page 65)

CHAPITRE 2

*

LEXIQUE

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 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 de pied (<i>kick</i>)	Frapper ou toucher le ballon avec les parties de la jambe situées entre le genou et le bout du pied, à l'exception du talon.
Coup de pied avec option (<i>optional kick</i>)	Reprise du jeu réalisée aux 20 mètres. Ce coup de pied peut être joué de n'importe quelle façon et botté dans n'importe quelle direction. Le ballon est en jeu dès qu'il est botté.
Coup de pied de pénalité (<i>penalty kick</i>)	Voir chapitre 13.
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 donnée 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.

CHAPITRE 2

*

LEXIQUE

D

Derrière / Devant
(*behind / in front*)

Appliqué à un joueur, cela 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
(*drop goal*)

Coup de pied donné au ballon, lâché des mains ou d'une main, qui est botté immédiatement après le rebond.

E

En-avant
(*knock-on*)

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
(*in-goal*)

Voir le Plan du chapitre 1.

En jeu
(*on side*)

Signifie que le joueur n'est pas hors-jeu.

En possession
(*in possession*)

Signifie porter ou tenir le ballon.

Equipe attaquante
(*attacking team*)

Equipe 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.

Equipe défendante
(*defending team*)

C'est l'équipe opposée à l'équipe attaquante.
(voir 'équipe attaquante').

Essai
(*try*)

Voir chapitre 6.

F

Feinte
(*dummy*)

Geste qui consiste à faire semblant de passer le ballon ou de s'en débarrasser.

H

Hors-jeu
(*off-side*)

Se dit d'un joueur qui est temporairement en dehors du jeu et qui ne peut momentanément plus participer au jeu de par sa position. Ce joueur peut être pénalisé s'il prend part au jeu. (voir chapitre 14)

I

Introduction
(*put-in or feeding the scrum*)

Geste de mettre le ballon au milieu du tunnel de la mêlée en le faisant rouler au sol.

M

Marque
(*mark*)

Endroit où un coup de pied de pénalité est accordé, un coup franc est joué ou une mêlée est formée.

CHAPITRE 2

*

LEXIQUE

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.
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>pénaliser</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 de la pénalité 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.
Poteau de coin (<i>corner post</i>)	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. Les poteaux de coin sont en touche d'en-but.
R Rebond et ricochet (<i>rebound and ricochet</i>)	Voir 'contact accidentel avec le ballon'.
Renvoi en drop (<i>drop-out</i>)	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.

CHAPITRE 2

*

LEXIQUE

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 règlementaire écoulé

(*full time*)

Fin de partie.

Tenu

(*play-the-ball*) - [GB]
(*ruck*) - [AUS - NZ]

C'est l'action de la remise en jeu du ballon après un plaquage.

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.

Tenu volontaire

(*voluntary tackle*)

Lorsque le porteur du ballon s'arrête 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. (voir annexe page 65)

Touche directe

(*ball back*)

Remise en jeu du ballon par une mêlée au point de départ du coup de pied.

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.

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 Fédération. 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 Fédération. |
| 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. |
-

NOTES

- | | |
|--------------------------|--|
| Couleur du ballon | 1. <i>Au cours des compétitions en catégorie sénior, 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 se crève, le jeu sera arrêté, le ballon sera remplacé et une mêlée sera formée pour recommencer la partie à l'endroit où le ballon s'est 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'EQUIPEMENT 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

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 12 changements sera autorisé parmi la liste des 17 joueurs indiqués sur la feuille de match.
Tout changement de joueur doit être agréé par l'arbitre ou par une personne désignée pour superviser la gestion des remplaçants.

Numérotation et noms des postes des joueurs

b) Dans le cas où un joueur blessé saigne¹, 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 12 changements autorisés.

3. 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:

Les arrières

- (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

Les avants

- (8) Pilier
- (9) Talonneur
- (10) Pilier
- (11) Seconde ligne
- (12) Seconde ligne
- (13) Troisième ligne

NOTES

Remplaçants

2. *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.*

Arrivée en retard d'un joueur

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.

¹ Se référer aux consignes de la CCA à l'attention du corps arbitral (paragraphe sur le saignement).

CHAPITRE 4

*

LES JOUEURS ET L'EQUIPEMENT DES JOUEURS

- L'équipement des joueurs***
4. a) Un joueur ne doit rien porter qui puisse constituer un danger pour les autres joueurs.
- 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.
- c) Des équipements protecteurs peuvent être portés par les joueurs à condition qu'ils ne contiennent rien de rigide ou de dangereux.
- Equipement dangereux***
- 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.
- Couleurs semblables***
- 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 peut à sa discrétion ordonner à une équipe de changer de maillot et ceci conformément aux règles qui régissent la compétition pour le compte de laquelle se joue le match.
- Crampons***
- f) Les crampons des chaussures ne feront pas moins de 8 mm de diamètre au sommet. S'ils sont en métal, leurs bords devront être arrondis.

NOTES

- Inspection des équipements***
4. 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.*
- Couleurs***
- 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.*
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.

CHAPITRE 5

*

MANIERE 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 procèdent à un tirage au sort à l'aide d'une pièce. Le vainqueur du tirage au sort décide soit de donner le coup d'envoi soit de choisir le côté du terrain que son équipe défendra. Le perdant accepte l'option qui reste.
- Manière de jouer** 3. Une fois la partie commencée, tout joueur qui est en jeu ou qui n'est pas en dehors du 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

- Charge de l'épaule** 5. *Si deux joueurs courent côte à côte vers le ballon, ils peuvent se charger l'un l'autre, épaule contre épaule.*

CHAPITRE 6

*

ETABLISSEMENT DU SCORE – ESSAIS ET BUTS

Valeur de l'essai et des buts	1. Un essai vaut 4 points. Un but de transformation ou un but sur pénalité vaut 2 points. Un drop vaut 1 point.
Désignation du vainqueur	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.
Comment marquer un essai	3. Un essai est marqué quand : 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. 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.
Essai glissé	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.

NOTES

<i>Joueur ramassant le ballon dans l'en-but</i>	3) a) <i>Ramasser le ballon n'est pas 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>
<i>Ballon sur la ligne de but</i>	<i>Etant 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>
<i>Mise au sol incorrecte</i>	<i>Quand un joueur attaquant ne réussit pas à aplatir correctement le ballon au sol, le jeu se poursuit 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>
<i>Ballon lâché après l'avoir mis au sol</i>	<i>Un essai ne peut pas être refusé si le joueur qui a correctement aplatit le ballon en perd ensuite le contrôle.</i>
<i>Champ de vision de l'arbitre restreint</i>	<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>

CHAPITRE 6

*

ETABLISSEMENT DU SCORE – ESSAIS ET BUTS

- 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 points précédents 3 (a) et 3 (b).
 - b) où le ballon franchit en premier lieu la ligne de but comme décrit au point précédent 3 (c).
 - c) entre les poteaux si c'est un essai de pénalité.
 - d) où le contact a lieu comme décrit au point 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 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 l'octroi d'un coup de pied de pénalité qui compte pour 2 points.

NOTES

- Pas d'essai pendant une mêlée*** *Un essai ne peut être marqué en aplatissant le ballon pendant qu'il est en mêlée.*
- Porteur du ballon se frayant un passage à travers les avants*** *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.*
- Ballon rabattu en arrière par le vent*** 6. *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.*

CHAPITRE 6

*

ETABLISSEMENT DU SCORE – ESSAIS ET BUTS

- | | |
|---|--|
| Drop goal | 7. Un drop peut être marqué en cours de jeu de n'importe quel endroit du terrain en bottant le ballon en coup de pied tombé. Il compte pour 1 point. Toutefois, un drop sera accordé si lors de sa trajectoire, le ballon touche un opposant ou un opposant touche le ballon. |
| 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 | 9. 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). Il est interdit de distraire le botteur qui tente un coup de pied au but. |
| Interdiction de distraire le botteur | |
| Poteaux de but | 10. 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. 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.</i> |
| Perte de temps | |
| 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) | 9. <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, pour toute tentative de but.</i> |

CHAPITRE 6

*

ETABLISSEMENT DU SCORE – ESSAIS ET BUTS

Jugement des tirs au but

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, en-dessous de la ceinture. 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.

NOTES

Acceptation de la décision du juge de touche

11. *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.*

Joueur prétendant tirer au but sur coup de pied de pénalité

Un joueur commet une faute si suite à l'octroi 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 l'octroi d'un coup de pied de pénalité, le botteur ne pourra pas revenir sur sa décision.

CHAPITRE 7

*

LA DUREE DE LA PARTIE

- Durée de la partie** 1. La durée normale d'une partie est de 80 minutes.
- Pause** Après la première mi-temps, on observera une pause de cinq 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 allongée pour que la pénalité soit jouée.

NOTES

- Durée de partie réduite** 1. *La durée de la partie peut être réduite après accord mutuel et si les règles de la compétition en vigueur le permettent. 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. Dans le cas de mauvaises conditions atmosphériques, il est quelquefois recommandé de réduire ou de supprimer la pause.*
- Modification de la durée de la pause**
- Recours à un chronométrateur** 3. *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. 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). 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.*
- Permission de jouer le coup franc** *Si une déduction de temps de jeu s'applique, on comptera des arrêts de jeu dans le cas où un ou plusieurs joueurs reçoivent un avertissement.*
- Mêlée à la fin du temps imparti**
- Arrêts de jeu pour cause d'avertissement**

CHAPITRE 7

*

LA DUREE DE LA PARTIE

Arrêts de jeu

4. La durée de la partie pourra être allongée 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 chronométreur.

Reprise du jeu après blessure

5. a) Si la poursuite du jeu met en danger un joueur blessé, l'arbitre peut 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 qui, blessé suite à un plaquage, est dans l'incapacité de jouer le tenu, il demandera à un de ses coéquipiers de le jouer à 5 mètres à l'intérieur du champ de jeu par rapport à l'endroit où se trouve le joueur blessé.

NOTES

Indication des arrêts de jeu

4. *Si un chronométreur est utilisé, l'arbitre doit signaler que des arrêts de jeu ont été accordés en levant les deux bras en l'air, à la suite de quoi le chronométreur 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.*

Limitation des arrêts de jeu

5. *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 doit placer aucun objet sur le sol qui soit susceptible de gêner le jeu. Il ne doit transporter aucun objet rigide de nature à blesser quiconque dans le cas où un revirement rapide dans le cours du jeu causerait une collision inattendue.*

CHAPITRE 8

*

COUPS D'ENVOI & DE RENVOI

Coup d'envoi

1. Le coup d'envoi est un coup de pied placé donné au milieu de la ligne médiane. L'équipe qui gagne le tirage au sort décidera soit de donner le coup d'envoi soit de choisir le côté du terrain. L'équipe adverse donnera le coup d'envoi de la seconde mi-temps.

Lorsque des points sont marqués contre une équipe, c'est cette même équipe qui donne le coup de renvoi sur la ligne médiane pour recommencer la partie. Sur cette phase de jeu, si l'équipe du botteur trouve une touche indirecte, elle bénéficiera d'une mêlée avec tête et introduction en sa faveur. On notera que cette règle s'applique aussi bien aux renvois sous les poteaux qu'aux renvois aux 20 mètres.

Renvoi aux 20 mètres en coup de pied avec option (tout type de coup de pied)

2. Le jeu reprend par un coup de pied avec option au milieu de la ligne des 20 mètres lorsque :
 - 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 (point 3 ci-après) ou après un coup d'envoi donné du centre de la ligne médiane (point 4 (g) et 5 (b) ci-dessous).
 - 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.

Le ballon peut être botté² 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 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'une des deux équipes sera sanctionnée par une pénalité accordée au centre de la ligne des 20 mètres.

NOTES

Coup d'envoi symbolique

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.*

² Voir dans le lexique la définition du mot 'botter' page 6.

CHAPITRE 8

*

COUPS D'ENVOI & DE RENVOI

Renvoi aux 20 mètres en coup de pied tombé

3. Si le ballon sort de l'en-but adverse sur un coup de pied placé après une tentative de but manquée ou sur 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.

Renvoi sous les poteaux en coup de pied tombé

4. Le jeu reprend par coup de pied tombé donné par un défenseur depuis le milieu de sa ligne de but lorsque :
- 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.
 - i) le ballon botté par l'opposition est réceptionné par un défenseur qui a un pied dans l'en-but et l'autre soit en touche d'en-but soit sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Ballon réceptionné dans l'en-but

5. Voir le paragraphe 2 de ce chapitre concernant le ballon réceptionné de volée avant que le ballon ne sorte de l'en-but.

NOTES

Infraction intentionnelle dans l'en-but

4. *b) 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).*

CHAPITRE 8

*

COUPS D'ENVOI & DE RENVOI

Fautes entraînant une pénalité contre le botteur

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 :
- 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

7. Après 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) une pénalité sera accordée contre tout autre joueur qui:
- a) touche volontairement le ballon avant qu'il n'ait franchi la distance des 10 mètres dans le champ de jeu.
 - b) se déplace devant son coéquipier avant qu'il n'ait botté le ballon.
 - c) s'approche à moins de 10 mètres de la ligne d'où l'adversaire bottera le ballon.

Où accorder les pénalités

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 faute commise sur tout coup de renvoi aux 20 mètres, un coup de pied de pénalité sera accordé au milieu de la ligne des 20 mètres.
Pour toute faute commise sur un coup de renvoi sous les poteaux, un coup de pied de pénalité sera accordé à 10 mètres en face du milieu de la ligne de but.

NOTES

Joueurs ne se retirant pas à 10 mètres

- 6 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.*

Ballon frappant un poteau

- b) *Le fait que le ballon heurte un poteau ou la barre transversale n'annule pas la faute.*

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 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. Le ballon est en touche d'en-but lorsque le ballon, un joueur qui le touche ou le porte, entre en contact avec la ligne de touche d'en-but ou touche tout objet situé sur la ligne de touche d'en-but ou au-delà de cette ligne.
- 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 l'en-but, voir chapitre 8, paragraphe 4.e) et va directement en touche, une mêlée sera formée à l'endroit où le ballon a été botté sauf après le cinquième tenu.
- Si le ballon botté vers l'avant en touche directe rebondit sur un joueur, une mêlée sera ordonnée à l'endroit où le ballon a rebondi sur le joueur sauf après le cinquième tenu.
- Toute mêlée aura lieu à au moins 20 mètres de la ligne de touche et à au moins 10 mètres de la ligne de but (voir chapitre 12).

NOTES

- Un joueur n'est pas un 'objet'***
1. & 2. *Un joueur n'est pas considéré comme un 'objet'. Par exemple, le ballon n'est pas en touche quand le joueur en possession du ballon qui se trouve dans le champ de jeu entre en contact avec un autre joueur qui est en touche.*
- Ballon rendu injouable***
1. *Si un joueur situé en touche, en touche d'en-but ou en ballon mort entre en contact avec le ballon situé dans le terrain de jeu, le ballon sera considéré comme ayant été rendu injouable par ce joueur.*
- Poteau de coin***
2. *La hampe du drapeau placé à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but est en touche d'en-but. Il est du devoir du juge de touche de remettre en place un poteau de coin qui aurait été déplacé pendant le jeu.*
- Recherche de touche depuis l'en-but***
3. *Voir chapitre 8, paragraphe 4(e) pour le coup de pied en touche directe à partir de l'en-but.*

CHAPITRE 9

*

LA TOUCHE ET LA TOUCHE D'EN-BUT

Recherche de la touche après l'octroi d'une pénalité

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.

Mêlée à 20 mètres

6. A l'exception des points 4 et 5 décrits précédemment, lorsque le ballon sort en touche, le jeu reprend par une mêlée qui a lieu dans le champ de jeu à 20 mètres en face du point de sortie du ballon et à au moins 10 mètres de la ligne de but (voir chapitre 12).

Ricochet et rebond

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 sur lui pour ensuite sortir en touche, en touche d'en-but ou en ballon mort, on considèrera 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.

NOTES

CHAPITRE 10

*

EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

- | | |
|---|---|
| Délibéré | 1. Un joueur qui fait un en-avant ou une passe en avant délibérément doit être 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 une 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 dans le ballon vers l'avant | 4. Donner un coup de tête dans le ballon vers l'avant est contraire aux règles du jeu. |

NOTES

- | | |
|---|--|
| <i>Direction de la passe</i> | 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 déplacera 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> |
| <i>Mêlée pour passe en avant</i> | <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 reprend par une mêlée après une telle infraction accidentelle.</i> |
| <i>Pénalité pour certaines passes en avant</i> | <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 a toutes les raisons de considérer qu'il s'agit bien d'une passe en avant délibérée.</i> |
| <i>Ballon poussé par le vent ou rebondissant vers l'avant</i> | <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> |
| <i>Ballon lâché vers l'avant dans le champ de jeu aplati dans l'en-but</i> | <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 :

○ tenu au sol

2. Un joueur en possession du ballon est considéré comme tenu :

○ tenu debout

a) quand il est pris par un ou plusieurs joueurs adverses et que le ballon, la main ou le bras porteur du ballon entre en contact avec le sol.

○ acceptation du tenu

b) quand il est pris par un ou plusieurs joueurs adverses de telle manière qu'il ne peut ni progresser ni passer le ballon.

○ main sur le joueur déjà au sol

c) quand, étant pris par un adversaire, le joueur plaqué manifeste qu'il a succombé au plaquage et souhaite être lâché pour jouer le tenu.

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) *Le plaqueur ne doit utiliser 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.*

Plaquage en l'air

b) *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)*

Joueur plaqué en mouvement

2. a) *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'.*

b) *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.*

Plaquage interrompu

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.

CHAPITRE 11

*

LE PLAQUAGE ET LE TENU

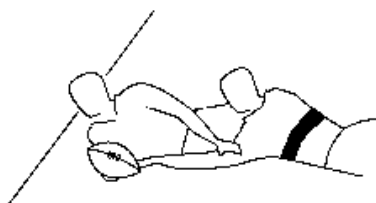
- Pas de déplacement du joueur plaqué**
3. Lorsque le joueur en possession du ballon est plaqué, il est interdit à tout joueur de le déplacer ou d'essayer de le déplacer de l'endroit où le plaquage a eu lieu.
- Tenu volontaire**
4. Il est interdit au joueur en possession du ballon de provoquer volontairement 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.
- Plaquage glissé**
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).
- Lever le doute sur un plaquage**
6. Si un doute surgit lors d'un plaquage, l'arbitre pourra, selon le cas, soit ordonner la poursuite du jeu en disant '*jouez !*' soit faire jouer le tenu en disant '*tenu !*'.

NOTES

Joueur succombant au plaquage

2. c) *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.*

Deuxième mouvement après plaquage



⇒ *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.*

Si le porteur du ballon est projeté à terre à proximité de la ligne de but et que le ballon n'est pas entré en contact avec le sol, il pourra aplatir le ballon sur ou au-delà de la ligne pour marquer un essai. Dans ce cas précis, le plaquage est considéré comme n'ayant pas été effectif.

⇐



Marqueur du tenu plongeant sur le ballon

4. *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 considèrera 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.*

CHAPITRE 11

*

LE PLAQUAGE ET LE TENU

Sixième tenu

7. a) Une équipe en possession du ballon pourra jouer cinq tenus successivement. Un tenu de transition aura lieu **après** le cinquième tenu si :
- l'équipe en possession est plaquée six fois de suite
 - l'équipe en possession commet une faute accidentelle qui aurait normalement donné lieu à une mêlée.
 - un attaquant est bloqué dans l'en-but adverse.
 - le ballon est botté en touche directe.

Le tenu de transition aura lieu soit à l'emplacement du sixième tenu soit à l'endroit où la mêlée aurait dû être normalement formée et à au moins 20 mètres de la touche.

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.

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 :

- intentionnelle
- accidentelle

8. Un joueur plaqué ne doit pas se débarrasser intentionnellement du ballon autrement 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

7. *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 un 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.*

Ballon touché par l'adversaire

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.

Décompte des tenus annulé par un contre

Contre un coup de pied constitue un toucher. Faire un toucher annule le décompte des tenus. Ainsi, le tenu qui suit, sera comptabilisé comme étant le premier tenu.

Perte du ballon

8. *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. Si le porteur du ballon est mis à genoux ou projeté sur le dos, il peut passer le ballon dans la mesure où il n'a pas manifesté son acceptation du plaquage. Il ne devra pas être injustement pénalisé sinon tous 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 du jeu ne serait pas ainsi véritablement assurée.*

CHAPITRE 11

*

LE PLAQUAGE ET LE TENU

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.

Obligation de lâcher le joueur plaqué

10. Le tenu doit être joué comme suit :

a) le joueur plaqué doit être immédiatement lâché et ne doit pas être touché jusqu'à ce que le ballon soit remis en jeu.

Obligation de se remettre debout sur ses pieds

b) le joueur plaqué doit immédiatement se remettre debout sur ses pieds à l'endroit où il a été plaqué, tenir le ballon dans les mains, faire face à la ligne de but adverse et doit soit poser le ballon au sol soit le laisser tomber 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 touche 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. Le ballon est en jeu quand il a été clairement talonné vers l'arrière.

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. *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 le plaquent 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.*

Possession contestée

10. a) *Si un doute surgit 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.*

CHAPITRE 11

*

LE PLAQUAGE ET LE TENU

Obligation de se retirer à 10 mètres sur le tenu

- g) les joueurs de l'équipe ne bénéficiant pas de la possession du ballon, autres que le marqueur et le demi de tenu, seront en dehors du jeu s'ils ne se retirent pas derrière leur propre ligne de but ou à 10 mètres par rapport à l'endroit où est joué le tenu. Les joueurs de l'équipe bénéficiant de la possession du ballon, autres que le marqueur et le demi de tenu doivent se retirer derrière leurs coéquipiers participant au tenu ou derrière leur ligne de but.
- 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 en dehors du jeu pourra reprendre part au jeu lorsque l'avantage qu'il aura obtenu en ne se retirant pas aura disparu.

NOTES

Intervention en talonnant

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.

Obligation de se remettre debout

- 10. b) *Aucune partie du corps du joueur plaqué, autre que ses pieds, ne doit être en contact avec le sol lorsqu'il joue le tenu en lâchant le ballon.*

Obligation de se relever en tenant le ballon dans les mains

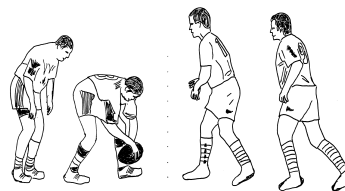
Tout joueur plaqué doit se relever en tenant le ballon dans les mains pour jouer le tenu sinon il sera pénalisé.

Talonnage

- 10. e) *Si en essayant de jouer le tenu vers l'arrière, un joueur plaqué talonne accidentellement le ballon vers l'avant, une mêlée s'en suivra avec tête et introduction au camp non fautif.*

Demi de tenu

- 10. f) *Deux joueurs prennent part au tenu. Tous les autres joueurs, à l'exception des demis de tenu sont en jeu s'ils se retirent à la distance prescrite. Les demis de tenu devront prendre position directement et immédiatement derrière leurs coéquipiers participant au tenu.*



Absence de marqueur

- 10. f) *En l'absence de marqueur face au joueur plaqué et de demi de tenu derrière lui, on considèrera que le ballon sera jouable dès qu'il sera talonné par le joueur plaqué qui pourra à son tour immédiatement récupérer le ballon et poursuivre le jeu.*

CHAPITRE 11

*

LE PLAQUAGE ET LE TENU

- Rapidité d'exécution essentielle** 12. Le tenu doit être joué aussi rapidement que possible. Tout joueur qui retarde intentionnellement la remise en jeu du tenu sera pénalisé.
- Plaqué sur ou près de la ligne de but** 13. 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.
-

NOTES

- Pénaliser les interventions intentionnelles** 10. g) *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.*
- Intervention accidentelle** *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.*
- Joueurs hors-jeu levant les mains en l'air** *Un joueur situé près de l'action se rendant compte qu'il est en dehors du 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.*
- Indication des 10 mètres** *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.*
- En dehors du jeu sur tenu** 10. h) *Lorsque le ballon est botté dans le cours du jeu, tout joueur attaquant se trouvant devant le botteur ne pourra suivre la progression du ballon au-delà du tenu précédent que lorsque le ballon l'aura dépassé.*

CHAPITRE 12

*

LA MELEE

- Quand former une mêlée**
- Formation de la mêlée**
- Pieds des piliers et sortie du ballon de la mêlée**
- Nombre d'arrières et de joueurs en 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).
 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 ses 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.
 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**
- Bras détaché**
- Pack incomplet**
- Joueur du pack se détachant de la mêlée**
1. *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 (voir chapitre 11, paragraphe 7).*
 2. *L'arbitre doit s'assurer que les talonneurs n'ont pas un bras libre.*
 3. *La formation 3-2-1 est la formation obligatoire s'il y a six avants pour former le pack. Si des blessures 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.*
 3. *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.*

CHAPITRE 12

*

LA MELEE

Mêlée et poussée

4. 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

5. 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, c'est l'équipe attaquante qui bénéficiera de la tête et de l'introduction.
c) Après un coup d'envoi ou de renvoi au cours duquel le ballon a parcouru la distance réglementaire, toute équipe qui trouvera une touche autre que directe, sera considérée comme l'équipe non fautive.

Règle des 40/20

- d) Si dans le cours du jeu, un joueur évoluant dans son propre camp botte le ballon d'un point situé dans la zone délimitée par la ligne de ballon mort, la ligne de touche et celle des 40 mètres et trouve dans le camp adverse une touche autre que directe entre la ligne des 20 mètres et celle de but, l'équipe de cet attaquant sera considérée comme l'équipe non fautive.
- e) Si un attaquant donne un coup de pied ou fait une passe qui avant de sortir en touche entre accidentellement en contact avec un joueur adverse, l'équipe de cet attaquant sera considérée comme l'équipe fautive.

Introduction en mêlée

6. a) Le ballon est introduit du côté où se trouve l'arbitre. Le ballon doit être tenu à l'horizontale, une main à chaque extrémité pour le faire rouler sur le sol à l'intérieur du tunnel formé par les piliers.
b) Le ballon ne sera pas introduit avant que la mêlée ne soit correctement formée.
c) Dès que la mêlée est formée, le ballon sera introduit sans aucun délai.
d) Le demi de mêlée ne devra ni hésiter ni faire une feinte et après avoir introduit le ballon, devra se retirer immédiatement derrière sa mêlée.

NOTES

Poussée et introduction

4. *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.*

Equipe fautive

5. *L'équipe fautive est celle qui a causé l'arrêt du jeu en ayant effectué une passe en avant, un en-avant, un coup de pied direct en touche... Si une faute imputable à aucune équipe se produit exactement sur la ligne médiane, la dernière équipe en possession du ballon bénéficiera d'une mêlée et sera considérée comme l'équipe non fautive.*

CHAPITRE 12

*

LA MELEE

- Autres joueurs ne participant pas à la mêlée**
7. Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se tenir immédiatement derrière le dernier joueur de sa mêlée. Tous les autres joueurs qui n'y participent pas, excepté le demi de mêlée qui introduit, doivent se tenir à au moins 5 mètres ou plus derrière le dernier joueur participant à la mêlée de leur équipe respective jusqu'à ce que le ballon en soit correctement sorti.
- Joueurs avants dans la mêlée**
8. 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 le tunnel.
Dès que les talonneurs auront touché le ballon, les autres avants dans la mêlée pourront le disputer en le frappant du pied ou du talon.
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.

NOTES

- Placement de l'arbitre**
6. a) *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.*
- Repli du demi de mêlée**
- d) *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. Etant 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 pour 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.*
- Talonneurs**
8. *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.*

CHAPITRE 12

*

LA MELEE

Ballon en jeu

9. Pour être en jeu le ballon doit sortir de la mêlée après être passé entre et derrière les pieds intérieurs des avants de la seconde ligne. 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.

Où former la mêlée

10. Lorsqu'une mêlée est ordonnée, elle doit normalement être formée à l'endroit où la faute a été commise. Si la faute a été commise à moins de 20 m de la ligne de touche ou à moins de 10 m de la ligne de but, la mêlée sera formée à 20 m de la ligne de touche ou à 10 m de la ligne de but.

Mêlée se déplaçant de la marque

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.

Mêlée tournée

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.

NOTES

Mouvement du ballon en mêlée

9. *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.*

Obligation pour l'équipe fautive de se placer à la marque de la mêlée

10. *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.
Si une mêlée est ordonnée suite à une faute imputable à aucune équipe, ce sera au pack de l'équipe défendante que reviendra la responsabilité de se mettre à l'emplacement correct de la mêlée.*

Rentrée en bélier

Les avants de la première ligne qui rentreront violemment en mêlée seront pénalisés.

Règle des 40/20

Lorsque dans le cours du jeu, une équipe trouve une touche autre que directe en bottant de sa zone des 40 mètres dans les 20 mètres adverses, une mêlée sera ordonnée avec tête et introduction au bénéfice de l'équipe du botteur.

CHAPITRE 13

*

LE COUP DE PIED DE PENALITE

Quand accorder un coup de pied de pénalité

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 :

- 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.

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.

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.

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 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.

NOTES

Règle de l'avantage

1. *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.*

Pénalité différentielle

1. *Pour toute faute lors d'une mêlée (à part une conduite répréhensible pour brutalité, langage obscène ou grossier), l'arbitre accordera une pénalité différentielle qui se différencie du coup de pied de pénalité parce qu'elle ne donne pas droit au tir au but. La pénalité différentielle s'appliquera à tous les joueurs, même à ceux qui ne sont pas en mêlée et seront pénalisés à l'endroit où ils auront commis une faute. Une pénalité classique sera accordée pour toute faute survenant avant que la mêlée ne soit correctement formée.*

CHAPITRE 13

*

LE COUP DE PIED DE PENALITE

- 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 distraire 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. 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.
Si l'équipe du botteur commet une infraction, une mêlée sera ordonnée à 20 mètres de la touche à l'intérieur du champ de jeu face à l'endroit où le coup franc a été accordé mais à au moins 10 mètres de la ligne de but. Si l'équipe adverse commet une entorse au règlement, une pénalité sera accordée au point de faute sur une ligne parallèle à la ligne de but et à 10 mètres de l'endroit où le coup franc a été accordé.
b) Si avant de sortir en touche, le ballon touche dans sa trajectoire un adversaire, une mêlée sera formée à 20 mètres de la touche face à l'endroit où le ballon est sorti en touche avec tête et introduction à l'équipe du botteur.

NOTES

- La marque** 2. *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.*
- Retrait à 10 mètres** 3.&4. *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).*
- Coup franc : second coup de pied** 4. *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.*
- Ballon botté dans l'en-but après coup de pied de pénalité** 4. *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.*

CHAPITRE 13

*

LE COUP DE PIED DE PENALITE

- | | |
|--|--|
| 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. 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 reprendra selon le résultat de l'action suivant le coup de pied de pénalité. |

NOTES

- | | |
|----------------------------------|---|
| Refus de donner le ballon | 5. <i>Quand un coup de pied de pénalité est accordé, l'arbitre doit s'assurer que le joueur adverse ne garde, ne jette ou ne botte le ballon délibérément pour l'éloigner de la marque.</i> |
| Pénalité dans l'en-but | 9. <i>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.
- En dehors du 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 la possession du ballon.
- Retrait à 10 mètres**
- Joueur remis en jeu** 3. Un joueur en position de hors-jeu est remis en jeu dans les cas suivants :
- 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

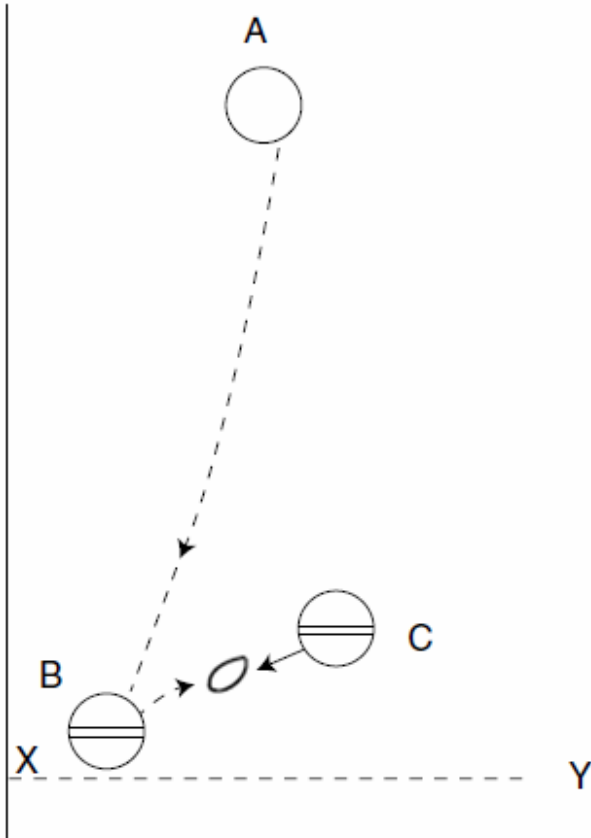
- Recherche abusive du hors-jeu par le porteur du ballon** 1. *Un joueur qui se saisit du ballon à proximité d'un adversaire hors-jeu ne doit pas dévier sa course dans le seul but de rendre inévitable le contact avec le joueur hors-jeu. Il devra continuer à jouer normalement et faire confiance à l'arbitre 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. Si l'arbitre estime que l'intervention d'un joueur hors-jeu est accidentelle, il ordonnera une mêlée.*
- Hors-jeu accidentel**
- Intervention sur le réceptionneur** 2. *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.*
- En dehors du jeu par opposition à hors-jeu** 3. *Les joueurs en dehors du jeu sur tenu (chapitre 11), sur mêlée (chapitre 12), sur un coup d'envoi ou de renvoi (chapitre 8) ou sur un coup de pied de pénalité (chapitre 13) ne peuvent être remis en jeu comme il est stipulé dans le paragraphe 3 ci-dessus (se référer aux chapitres concernés).*
- Coéquipiers devant le botteur sur coup de pied à suivre** *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 tenu précédent que lorsque le ballon l'aura dépassé. Sinon il sera en dehors du jeu. Cette règle a pour but de retarder le mouvement d'encercllement des joueurs hors-jeu autour du réceptionneur du ballon.*

CHAPITRE 14

*

LE HORS-JEU

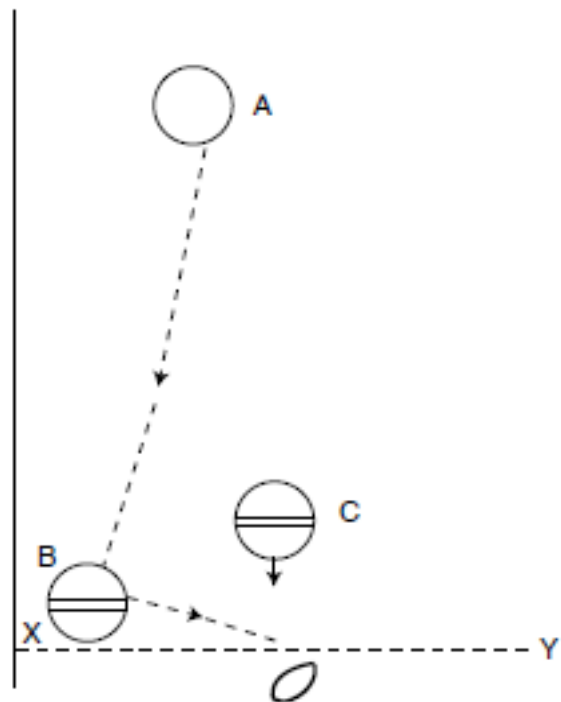
Exemples de joueurs hors-jeu récupérant le ballon (3.d et 3.e)



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 sera hors-jeu, s'il joue le ballon. En revanche, le coéquipier C ne sera pas hors-jeu si le joueur B se porte à la hauteur du ballon avant que le joueur C ne le saisisse. Dans ce cas, une mêlée sera ordonnée pour un en-avant.



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 REPREHENSIBLES DU JOUEUR

- Actions répréhensibles**
1. Un joueur commet une action répréhensible lorsqu':
 - a) il fait un croc en jambe à un adversaire, lui donne un coup de pied ou le frappe.
 - b) en faisant un plaquage ou en tentant d'en faire un, il entre en contact avec la tête ou le cou de l'adversaire soit intentionnellement soit par imprudence ou par négligence.
 - c) il se laisse tomber les genoux en avant sur un adversaire au sol.
 - d) il commet une action dangereuse en effectuant un plaquage.
 - e) il enfreint à multiples reprises et délibérément les règles du jeu.
 - f) il utilise un langage grossier ou obscène.
 - g) il discute les décisions de l'arbitre ou d'un juge de touche.
 - 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.
 - i) il se conduit d'une manière contraire au véritable esprit du jeu.
 - j) il se rend coupable d'une obstruction sur un adversaire non porteur du ballon.

NOTES

- Tricheurs** 1. e) *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.*
- Plaquage dangereux** d) *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 sera considéré comme une action dangereuse. Sauf si cette position à risque s'est produite malgré toutes les précautions raisonnables prises par le plaqueur.*
- Explication de la faute** g) *Un joueur peut demander à l'arbitre les raisons qui ont motivé une pénalité à condition qu'il le fasse respectueusement.*
- Retarder la reprise du jeu** 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.*
- Obstruction après un coup de pied** j) *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.*

CHAPITRE 15

*

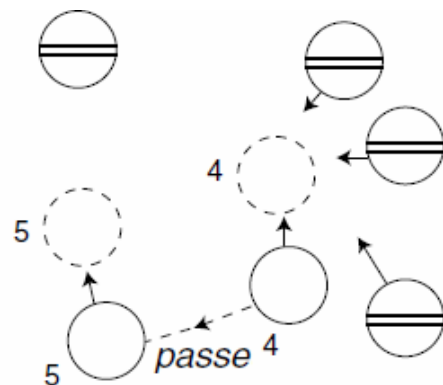
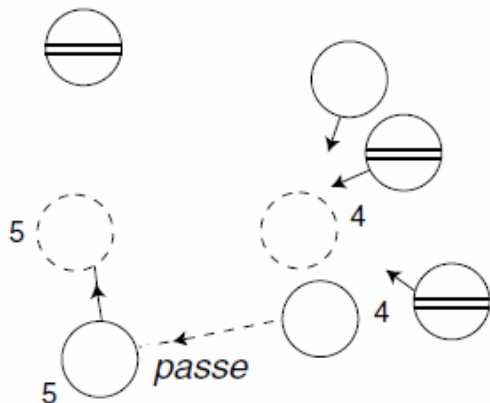
ACTIONS REPREHENSIBLES DU JOUEUR

- Si une fois le ballon botté, l'adversaire tente de plaquer le botteur, il sera pénalisé.
- Si le porteur du ballon retarde un coup de pied jusqu'à ce que le plaqueur ait commencé 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 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.

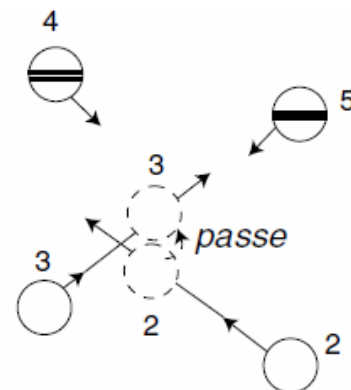
CHAPITRE 15

*

ACTIONS REPREHENSIBLES DU JOUEUR

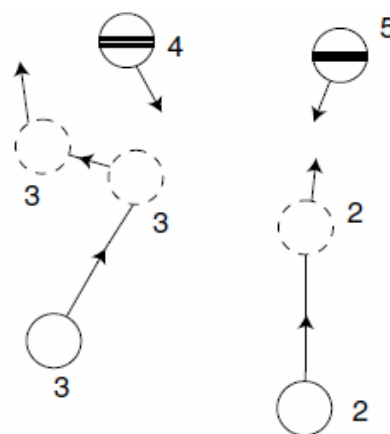
Passé croisée

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 se heurter au 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.



Feinte

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.



Obstruction :

- sur joueur hors-jeu
- après un en-avant

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.

Impossibilité pour le porteur du ballon de commettre une obstruction

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 se protéger derrière un groupe de joueurs ou bien il peut se frayer un passage à travers son propre pack.

CHAPITRE 16

*

DEVOIRS DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

- | | |
|--|--|
| Un arbitre
Deux juges de touche | 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. |
| Application des règles | 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). |
| Chronométrage | 3. L'arbitre est le seul responsable du chronométrage sauf si cette tâche a été confiée à une autre personne (voir chapitre 7). |
| Faculté d'arrêter le jeu | 4. A 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, le contrôle du jeu lui échappe. |
| Entrée de joueurs sur l'aire de jeu | 5. A l'exception des joueurs, personne ne peut entrer sur l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre ³ . |
-

NOTES

- | | |
|---|--|
| Arbitre blessé | 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 considèrera que la partie a été arrêtée au moment où il s'est blessé.</i> |
| Consultation des juges de touche | 2. <i>Avant de prendre une décision, l'arbitre a la possibilité de consulter un ou deux juges de touche.</i> |
| Joueur regagnant le terrain | 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> |

³ Se référer à la directive de la Fédération Internationale : 'Personnel habilité à entrer sur le champ de jeu'.

CHAPITRE 16

*

DEVOIRS DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 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

- | | |
|---|--|
| <i>Avertissement</i> | 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. Lorsqu'un dernier avertissement est donné, la nature de la faute et l'heure doivent être enregistrées par l'arbitre et consignées sur le rapport si par la suite le joueur est exclu définitivement.</i> |
| <i>Expulsion temporaire</i> | 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> |
| <i>Fin de l'expulsion temporaire</i> | 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> |
| <i>Exclusion définitive</i> | 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> |
| <i>Changement de poste d'un joueur</i> | 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> |
| <i>Aire de jeu</i> | 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> |
| <i>Harcèlement de l'arbitre</i> | 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> |

CHAPITRE 16

*

DEVOIRS DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

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 siffler :
- 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 perturbé 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 le code de jeu se produit et qu'une des deux équipes en retire 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

8. *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.*

Application de la règle de l'avantage

8. *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 prennent immédiatement possession du ballon. 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. 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.*

CHAPITRE 16

*

DEVOIRS DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

- 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

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 à l'encontre du joueur fautif.

Essai accordé

9. *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.*

Juges de touche sous le contrôle de l'arbitre

10. *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.*

Signalement rapide de la mauvaise conduite d'un joueur

11. b) *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.*

Pas d'intervention injustifiée

Un juge de touche ne doit pas intervenir inopportunément pour signaler des incidents qui de toute évidence ont été déjà vus par l'arbitre.

CHAPITRE 16

*

DEVOIRS DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

- | | |
|---|--|
| 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 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

- | | |
|---|--|
| <i>Ballon rabattu dans le terrain de jeu</i> | 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> |
| <i>Décision controversée</i> | 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

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.

Indication de la reprise du jeu

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 être repris. Le jeu ne reprendra que lorsque l'arbitre aura sifflé (sauf sur mêlée).

Exemple

Par exemple, si le demi de mêlée introduit le ballon en deuxième ligne, l'arbitre :

- 1) sifflera et signalera que le ballon a été introduit irrégulièrement.
- 2) fera le geste indiquant qu'une pénalité différentielle a été accordée.
- 3) sifflera la reprise du jeu.

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.

3. La gestuelle utilisée par l'arbitre est codifiée comme suit :

Gestuelle relative à la reprise du jeu

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.

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.

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.

Renvoi sous les poteaux. Designner l'endroit d'où le coup de pied de renvoi doit être donné.

Gestuelle relative au score

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.

Essai de pénalité. Designner le milieu des poteaux et prendre temporairement position à cet endroit pour servir de repère au botteur.

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.

But. Lever les bras tendus au-dessus de la tête.

CHAPITRE 17

*

GESTUELLE DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

Gestuelle à utiliser pour des actions pas nécessairement suivies d'arrêt de jeu

Essai non accordé. Agiter les mains, les paumes à l'intérieur en les croisant devant soi et sous la ceinture.

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.

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.

Décompte des tenus annulé. Lever le poing serré au-dessus de la tête et l'agiter de gauche à droite.

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.

Gestuelle indiquant des fautes

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.

2. **Passe en avant.** Faire un mouvement vers l'avant, le bras tendu indiquant la ligne de la trajectoire du ballon.

Mêlée

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.

4. **Le demi de mêlée feinte.** Mimer l'action du demi de mêlée mais amplifier le mouvement de recul des mains.

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.

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.

7. **Talonnage prématuré du pilier.** Lever un pied du sol vers l'avant, la jambe raide.

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.

9. **Pied levé du pilier.** Lever un pied du sol, la jambe tendue sur le côté.

10. **Talonnage à la main.** Faire le geste d'écoper le ballon en arrière avec la main.

11. **La mêlée s'écroule.** Faire un mouvement d'élévation avec la main.

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 montrer sept doigts.

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 montrer sept doigts.

Tenu

14. **Le joueur plaqué tarde à se mettre sur ses pieds.** D'un geste rapide de la main, faire un mouvement ascendant.

CHAPITRE 17

*

GESTUELLE DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

Tenu (suite)

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.
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.
17. **Le joueur plaqué ne lève pas nettement le ballon du sol.** Faire un mouvement d'élévation avec la main.
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.
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.
20. **Le joueur plaqué fait une obstruction sur le marqueur ou le pousse avec la tête après avoir exécuté le tenu.** Mimer son action.
21. **Tenu volontaire.** Faire un mouvement d'élévation avec la main.
22. **Le marqueur donne un coup de pied dans le ballon ou essaie de le talonner.** Faire le mouvement de botter le ballon.
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 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).
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.
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.
26. **Le ballon est arraché au joueur plaqué.** Mimer l'action de déposséder l'adversaire du ballon.
27. **Le joueur plaqué est traîné alors que le plaquage est effectif.** Mimer l'action de traîner le joueur.
28. **Une équipe est plaquée 5 fois de suite.** Lever le bras verticalement au-dessus de la tête les 5 doigts écartés.
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 '*tenu de transition*'.
30. **Le décompte des tenus est annulé et recommence.** Agiter le poing fermé de gauche à droite au-dessus de la tête.
31. **Le botteur ne touche pas le ballon du pied.** Taper le pied avec la main.

Coup de renvoi en coup de pied tombé ou pénalité

CHAPITRE 17

*

GESTUELLE DE L'ARBITRE ET DES JUGES DE TOUCHE

- Autres infractions**
- 32. **Hors-jeu.** Designer le joueur qui aurait dû se trouver plus en arrière.
 - 33. **Le joueur en possession heurte l'arbitre ou un juge de touche.** Designer le joueur en possession et se taper la poitrine avec les mains.
 - 34. **Obstruction.** Mimer l'action du joueur coupable.
 - 35. **Croc en jambe.** Tendre un pied en avant comme pour faire un croc en jambe.
 - 36. **Plaquage avec le bras tendu.** Lever un bras devant le corps avec le poing serré et frapper l'avant-bras avec l'autre main.
 - 37. **Contestation des décisions de l'arbitre.** Placer la main sur la bouche.
 - 38. **Ballon en touche.** Désigner le juge de touche concerné.
 - 39. **Arrêt de jeu.** Lever les deux bras verticalement au-dessus de la tête.
 - 40. **Fin des arrêts de jeu.** Agiter le bras au-dessus de la tête.
 - 41. **Expulsion temporaire d'un joueur.** Lever les bras, les dix doigts des deux mains écartés pour signaler l'expulsion de 10 minutes.
 - 42. **Joueur invité à quitter le terrain pour se faire soigner après saignement.** Agiter une main devant la poitrine de gauche à droite.
- Gestuelle des juges de touche**
- 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.
- 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 :
- 43. **Touche indirecte.** Lever le drapeau au-dessus de la tête à l'endroit où le ballon est sorti.
 - 44. **Touche directe.** Agiter le drapeau au-dessus de la tête en accentuant le mouvement en arrière.
 - 45. **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.
 - 46. **But réussi.** Lever le drapeau au-dessus de la tête.
 - 47. **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.
 - 48. **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.

CHAPITRE 18

*

INDEX

INDEX DES REGLES INTERNATIONALES DE RUGBY A XIII

Cet index permet de retrouver les termes utilisés dans les règles internationales du jeu. Pour chaque terme, se référer selon le cas à l'annexe, au croquis, au lexique (Lq.), aux chapitres (C.), aux paragraphes (§), aux notes (N.) et aux pages (p.) qui correspondent au mot recherché.

A	
Actions dangereuses sur le plaqué et protection du porteur du ballon	C.11, N.1.a, p.27
Actions répréhensibles du joueur	C.15/§1, p.42
Aire de jeu	Lq. p.6 ■ C.16, N.7, p.46 ■ Annexe p. 65
Aplatir le ballon	Lq. p.6
Arbitre	Voir 'Devoirs de l'arbitre' ■ C.16, p.46-49
Arrachage du ballon	C.11, N.9, p.30
Arrière	Lq. p.6
Avant	Lq. p.6
Avantage	Lq. p.6
➤ Application de la règle de l'avantage	C.16, N.8, p.47 ■ C.16, N, p.48
➤ Règle de l'avantage	C.13, N.1, p.37
Avertissement	C.16, N.6, p.46 ■ C.7, N.3, p.19
Avoir la tête	Lq. p.6 ■ C.12/§4.a, p.34
B	
Ballon (forme & taille)	C.3/§1, p.11
➤ Crevé	C.3, N.2, p.11
➤ Dégonflé	C.3/§3, p.11
Ballon attrapé de volée dans l'en-but	C.8/§2.c, p.21
Ballon libre	Lq. p.6
Ballon mort ou injouable	Lq. p.6
Ballon poussé par le vent ou rebondissant vers l'avant	C.10, N.1, p.26
Ballon touche l'arbitre	Voir 'Contact avec l'arbitre'
Ballon touché par l'adversaire	C.11, N.7, p.29 ■ C.9/§7, p.25 ■ C.12/§5.e, p.34 ■ C.13/§4.b, p.38
Barre transversale	PLAN p.4 ■ Annexe p.63
Bras détaché ou libre	Lq. p.6 ■ C.12, N.2, p.33
Brutalité	Lq. p.6
But	Lq. p.6
➤ Ballon frappant un poteau	C.8, N.6.b, p.23
➤ Ballon rabattu en arrière par le vent	C.6, N.6, p.16
➤ Coéquipier tenant le ballon	C.6, N.9.a, p.17

➤ Comment marquer un but	C.6/§6, p.16
➤ Emplacement du tir au but	C.6/§8, p.17
➤ Interdiction de distraire le botteur	C.6/§9, p.17
➤ Joueur prétendant tirer au but sur pénalité	C.6, N.11, p.18
➤ Jugement des tirs au but	C.6/§11, p.18 ■ C.6, N.11, p.18
➤ Perte de temps	C.6, N.8, p.17
➤ Position des joueurs	C.6/§9, p.17
➤ Sur coup d'envoi ou de renvoi au centre du terrain	C.6, N.7, p.17
But du jeu	C.5/§1, p.14
C	
Champ de jeu	Lq. p.7 ■ Annexe p.65
Changement de côté	C.7/§2, p.19
Charge de l'épaule	C.5, N.5 p.14
Chronométrage	C.7, N.3, p.19 ■ C.7/§4 et N.4, p.20 ■ C.16/§3, p.45 ■ C.16, N.6, p.46
Coéquipiers devant le botteur sur coup de pied à suivre	C.14, N.3, p.40
Contact accidentel (d'un joueur) avec le ballon	C.9/§7, p.25 ■ C.11, N.10.g, p.32 ■ C.12/§5.e, p.34
Contact avec l'arbitre	C.12/§5.b, p.34
➤ D'un attaquant dans l'en-but	C.6/§3.e, p.16 ■ C.6/§4.d, p.16
➤ D'un défenseur dans l'en-but	C.8/§4.g, p.22
➤ Cours du jeu perturbé (ballon ou joueur en contact avec l'arbitre, un juge de touche, un objet ou toute autre personne)	C.16/§8.1.e, p.47
➤ Gestuelle	C.17, Point 33, p.53
➤ Faute imputable à aucune équipe	C.12/§5.b, p.34
Contre d'un coup de pied	Lq. p.7 ■ C.10/§3, p.26 ■ C.11, N.7, p.29
Côté fermé	Lq. p.7
Côté ouvert	Lq. p.7
Coup d'envoi	Lq. p.7 ■ C.5/§2, p.14 ■ C.8/§1, p.21
➤ Coup d'envoi symbolique	C.8, N.1 p.21
Coup de pied	Lq. p.7
Coup de pied avec option	C.8/§2, p.21
Coup de pied de pénalité	Lq. p.7 ■ C.13, p.37
➤ Aucun retard permis pour le jouer	C.13/§5, p.39
➤ Avance de la marque	C.13/§1.a, p.37
➤ Comment le jouer	C.13/§2, p.38
➤ Coup franc (second coup de pied)	C.13, N.4, p.38
➤ Différentielle	C.13, N.1, p.37
➤ Entorse de l'équipe attaquante / défendante	C.13/§1.b, p.37 ■ C.13/§4.a, p.38
➤ Explication de la faute	C.13/§7, p.39

➤ Faute sur le marqueur d'essai	C.13/§9, p.39
➤ Marque	C.13/§1, p.37 ■ C.13, N.12, p.38
➤ Pénalité pour faute dans l'en-but	C.13/§8.9, p.39 ■ C.13, N.9, p.39
➤ Position des joueurs	C.13/§3, p.38
➤ Pour mauvaise conduite / faute	C.13/§1, p.37
➤ Pour obstruction	C.13/§1.a, p.37
➤ Quand l'accorder	C.13/§1, p.37
➤ Recherche de la touche	C.13/§4, p.38
➤ Refus de donner le ballon	C.13, N.5, p.39
➤ Règle de l'avantage	C.13, N.1, p.37
Coup de pied de volée	Lq. p.7
Coup de pied direct	Lq. p.7
Coup de pied placé	Lq. p.7
Coup de pied tombé	Lq. p.7
Coup franc	Lq. p.7
➤ Pas de but sur coup franc	C.6, N.7, p.17
➤ Quand l'accorder	Lq. p.7
Coup de tête dans le ballon vers l'avant	C.10/§4, p.26
Cours du jeu (jeu courant)	Lq. p.7
D	
Derrière/Devant	Lq. p.8
Devoirs de l'arbitre	C.16, p.45-48
➤ Acceptation des décisions des juges de touche	C.16/§10, p.48
➤ Application des règles	C.16/§2, p.45
➤ Arbitre blessé	C.16, N.1, p.45
➤ Avertissement	C.16, N.6, p.46
➤ Changement de décision	C.16/§9, p.46
➤ Chronométrage	C.16/§3, p.45
➤ Consultation des juges de touche	C.16, N.2, p.45
➤ Contrôle des joueurs	C.16/§7, p.46
➤ Décision controversée	C.16, N.15, p.49
➤ Essai accordé	C.16, N.9, p.48
➤ Expulsion temporaire	C.16, N.6, p.46
➤ Faculté d'arrêter le jeu	C.16/§4, p.45
➤ Faculté d'expulser un joueur	C.16/§6, p.46
➤ Gestuelle	C.17, p. 50-53
Devoirs des juges de touche	C.16, p.48-49
➤ Ballon rabattu dans le terrain de jeu	C.16, N.13, p.49
➤ Enquête officielle	C.16/§17, p.49
➤ Gestuelle	C.17, Points 42-48, p.53
➤ Indication de la touche	C.16/§13, p.49
➤ Indication de la touche d'en-but	C.16/§14, p.49
➤ Indication des tentatives de but	C.16/§15, p.49
➤ Indication des 10 mètres	C.16/§16, p.49
➤ Juges de touche sous contrôle de l'arbitre	C.16, N.10, p.48

➤ Pas d'intervention injustifiée	C.16, N.11 (dernier paragraphe), p.48
➤ Signalement rapide d'une mauvaise conduite	C.16, N.11.b, p.48
Dimensions du terrain de jeu	Annexe p. 63 ■ PLAN, p.4 ■ C.1, N.4, p.5
Drapeau de coin	Voir 'Poteau de coin'
Drapeau de juge de touche	C.16/§12, p.48
Drapeau aux 20 mètres	Annexe p.64.f ■ PLAN, p.4
Drop goal	Lq. p.8
➤ Ballon touché par l'adversaire sur drop goal	C.6/§7, p.17
➤ Brutalité sur le botteur d'un drop goal	C.13/§10, p.39
Durée de la partie	C.19/§1, N.1, p.19
➤ Arrêts de jeu	C.7/§4, p.20
➤ Coup franc après le temps réglementaire (permission de le jouer)	C.7, N.3, p.19
➤ Durée de partie réduite	C.7, N.1, p.19
➤ Indication des arrêts de jeu	C.7, N.4, p.20
➤ Limitation des arrêts de jeu	C.7, N.5, p.20
➤ Mêlée à la fin du temps imparti	C.7, N.3, p.19
➤ Modification de la durée de la pause	C.7, N.1, p.19
➤ Reprise du jeu après blessure	C.7/§5, p.20
E	
En-avant	Lq. p.8 ■ C.10, p.26
➤ Accidentel	C.10/§2, p.26
➤ Ballon lâché vers l'avant dans le champ de jeu aplati dans l'en-but	C.10, N.1, p.26 (dernier paragraphe)
➤ Délibéré	C.10/§1, p.26
➤ Tenu zéro (après faute accidentelle)	C.11/§7.b, p.29
En-but	Lq. p.8 ■ PLAN, p.4 ■ Annexe p.63
➤ Infraction intentionnelle dans l'en-but	C.8, N.4, p.22
En dehors du jeu	C.5/§3, p.14 ■ C.14/§2, p.40 ■ Voir 'Hors-jeu', Lq. p.8 ■ C.14, N.3, p.40 (dernier paragraphe)
➤ Coéquipiers devant le botteur sur coup de pied à suivre	C.14, N.3, p.40 (dernier paragraphe)
➤ Par opposition à hors-jeu	C.14, N.3, p.40
➤ Sur tenu	C.11, N.10.h, p.32 ■ C.11/§10g et 10h, p.31 ■ C.11, N.10g, p.32
En jeu	Lq. p.8 ■ C.5/§3, p.14
En possession	Lq. p.8 ■ C.11, N.10.a, p.30
Enquête officielle	C.16/§17, p.49
Equipe attaquante	Lq. p.8
Equipe défendante	Lq. p.8
Essai	Lq. p.8
➤ Arbitre, seul juge	C.6/§5, p.16
➤ Ballon aplati au pied du poteau	C.6, N.3.a, p.15 (paragraphe 2)

➤ Ballon lâché après l'avoir mis au sol	C.6, N.3.a, p.15
➤ Ballon sur la ligne de but	C.6, N.3.a, p.15
➤ Comment marquer un essai	C.6/§3, p.15 ■ C.6, N.3.a, p.15
➤ Contact avec l'arbitre ou toute autre personne	C.6/§3.e, p.16
➤ Essai de pénalité	C.6/§3.d, p.16
➤ Essai glissé	C.6/§3.c, p.15
➤ Mise au sol incorrecte	C.6, N.3.a, p.15
➤ Où accorder l'essai	C.6/§4, p.16
➤ Pas d'essai pendant une mêlée	C.6, Notes (paragraphe 1), p.16
➤ Porteur du ballon à travers les avants	C.6, Notes (paragraphe 2), p.16
➤ Valeur	C.6/§1, p.15
Essai de pénalité	C.6/§3.d, p.16
Expulsion temporaire	C.16, N.6, p.46
F	
Faute accidentelle	C.11/§7.b, p.29
Faute imputable à aucune équipe	C.12/§5.b, p.34 ■ C.12, N.5, p.34
➤ Définition 'équipe attaquante'	Lq. p.8
Faute sur le marqueur d'essai	C.13/§9, p.39
Feinte	Lq. p.8
Fin de mi-temps	C.7/§3, p.19
G	
Gestuelle de l'arbitre et des juges de touche	C.17, p.50-53
H	
Harcèlement de l'arbitre	C.16, N.7, p.46
Hors-jeu	Lq. p.8 ■ C.14, p.40
➤ Accidentel	C.14, N.1, p.40
➤ Définition du hors-jeu	C.14/§1, p.40
➤ Exemples	C.14, p.41
➤ Intervention sur le receveur	C.14, N.2, p.40
➤ Joueur remis en jeu	C.14/§3, p.40
➤ Par opposition à 'en dehors du jeu'	C.14, N.3, p.40
➤ Recherche abusive du hors-jeu par le porteur du ballon	C.14, N.1, p.40
➤ Retrait à 10 mètres	C.14/§2, p.40
I	
Introduction	Lq. p.8
J	
Joueur	
➤ Arrivée en retard	C.4, N.2, p.12
➤ Blessé	C.4/§2.b, p.12 ■ C.7/§5, p.20
➤ Couleur des maillots	C.4/§4.e, p.13 ■ C.4, N.4.e, p.13
➤ Equipement	C.4/§4, p.13 ■ C.4, N.4.d, p.13
➤ Exclusion définitive	C.16, N.6, p.46
➤ Informer l'arbitre / les juges de touche (entrée des joueurs)	C.16/§5, p.45 ■ C.16, N.5, p.45

➤ Joueur n'est pas un 'objet'	C.9, N.1 et N.2, p.24
➤ Joueur regagnant le terrain	C.16/§5, p.45 ■ C.16, N.5, p.45
➤ Numérotation	C.4/§3, p.12
➤ Saignement	C.4/§2.b, p.12
➤ Tentative de but	C.4, N.2, p.12
➤ Touche l'arbitre/spectateur sur essai	Voir 'Contact avec l'arbitre'
L	
Lignes (tracé au sol)	Voir 'Annexe p.63-65' ■ C.1, N.1, 2, 5, 6 p.5
Lignes de but	C.1, N.1, p.5 ■ annexe p. 63
Lignes de touche	C.1, N.1, p.5 ■ annexe p. 63
Lignes de touche d'en-but	C.1, N.1, p.5 ■ annexe p. 63
Lignes rouges	Annexe p.64 ■ C.1, N.6, p.5
Longueur et largeur du terrain de jeu	PLAN p.4 ■ Annexe p.63 ■ C.1, N.4, p.5
M	
Marque	Lq. p.8
Mauvaise conduite (faute/action répréhensible)	C.6, N.11, p.18 ■ C.13/§1.a et N.1, p.37 ■ C.15/§1, p.42
➤ Tricheurs	C.15, N.1.e, p.42
➤ Types d'actions répréhensibles	C.15, p.42
Mêlée	Lq. p.9 ■ C.12, p.33
➤ Action des joueurs avants dans la mêlée	C.12/§8, p.35
➤ Avoir la tête	C.12/§5.a, p.34 ■ Lq. p.6
➤ Ballon en jeu	C.12/§9, p.36
➤ Bras détaché ou libre	C.12, N.2, p.33
➤ Equipe fautive	C.12, N.5, p.34 ■ C.12, N.10, p.36
➤ Faute imputable à aucune équipe	C.12/§5.b, p.34 ■ C.12, N.5, p.34
➤ Formation	C.12/§2, p.33
➤ Introduction	C.12/§6, p.34
➤ Joueur attaquant immobilisé dans l'en-but	C.12, N.1, p.33
➤ Joueur du pack se détachant de la mêlée	C.12, N.3, p.33
➤ Mêlée se déplaçant de la marque	C.12/§11, p.36
➤ Mêlée tournée	C.12/§12, p.36
➤ Mouvement du ballon en mêlée	C.12, N.9, p.36
➤ Nombre d'arrières et de joueurs en mêlée	C.12/§3, p.33
➤ Où former la mêlée	C.12/§10, p.36
➤ Pack incomplet	C.12, N.3, p.33
➤ Pieds des avants	C.12/§2, p.33
➤ Placement de l'arbitre (côté de l'introduction)	C.12, N.6.a, p.35
➤ Poussée	C.12/§4, p.34 ■ C.12/N.4, p.34
➤ Quand former une mêlée	C.12/§1, p.33
➤ Rentrée en bélier	C.12, N.10, p.36

➤ Repli (incomplet) du demi de mêlée	C.12/§6.d, p.34 ■ C.12, N.6.d, p.35
➤ Retrait des lignes arrières à 5 mètres	C.12/§7, p.35
➤ Talonneurs	C.12, N.8, p.35
Mi-temps	Lq. p.9
O	
Objet (un joueur n'est pas un 'objet')	C.9, N.1 et N.2, p.24
Objet sur le terrain	C.16/§8.1.e, p.47 ■ C.7, N.5, p.20
Obstruction	Lq. p.9 ■ C.5/§5, p.14
➤ Accidentelle (ou active ou passive)	C.15/§1.j, p.42 ■ C.15, N.1.j, p.42 ■ C.15, p.43
➤ Après un coup de pied ou un drop goal	C.15, N.1.j, p.42 ■ C.13/§10, p.39
➤ Exemples	C.15, p.43-44
➤ Plaquage sur joueur sans ballon	C.11/§1, p.27
➤ Protection derrière un groupe de joueurs	C.15, p.44 (dernier paragraphe)
➤ Se frayer un passage à travers son propre pack	C.15, p.44 (dernier paragraphe)
➤ Utilisation des poteaux de but	C.15, p.44 (dernier paragraphe)
Option	Voir 'Renvoi aux 20 mètres en coup de pied avec option'
P	
Paquet ou pack d'avants	Lq. p.9
Passe	Lq. p.9
Passe en avant	Lq. p.9
➤ Mêlée	C.10, N.1, p.26
➤ Pénalité	C.10, N.1, p.26 (paragraphe 3)
Pause	C.7/§1, p.19
Pénaliser	Lq. p.9
Pénalité	Voir 'Coup de pied de pénalité'
Pénalité différentielle	Lq. p.9 ■ C.13, N.1, p.37
Perte du ballon	C.11/§8, p.29 ■ C.11, N.8 p.29
Périmètre de sécurité	Annexe p.64.e
Pilier	Lq. p.9
Plaquage	Lq. p.10 ■ C.5/§4, p.14 ■ C.11, p.27
➤ Actions dangereuses sur le plaqué et protection du porteur du ballon	C.11, N.1.a, p.27
➤ Arrachage du ballon	C.11/§9, p.30 ■ C.11, N.9, p.30
➤ Ballon touché par un adversaire	C.11, N.7, p.29
➤ Contre du ballon	Lq. p.7 ■ C.11, N.7 p.29
➤ Décompte des tenus annulé	C.11, N.7 p.29
➤ Définition du tenu	C.11/§2, p.27
➤ Deuxième mouvement après plaquage	C.11, N.2 : 2 croquis, p.28
➤ Indication du dernier tenu	C.11, N.7, p.29
➤ Joueur succombant au plaquage	C.11, N.2.c, p.28

➤ Lever le doute sur un plaquage	C.11/§6, p.28
➤ Marqueur du tenu plongeant sur le ballon	C.11, N.4, p.28
➤ Perte du ballon	C.11/§8, p.29 ■ C.11, N.8, p.29
➤ Plaquage d'un joueur qui n'est pas en possession du ballon	C.11/§1, p.27
➤ Plaquage dangereux	C.15, N.1.d, p.42
➤ Plaquage du joueur en possession	C.11/§1, p.27
➤ Plaquage en l'air	C.11, N.1.b, p.27
➤ Plaquage glissé	C.11/§5, p.28
➤ Plaquage interrompu	C.11, N.2.b (dernier paragraphe) p.27
➤ Qui peut être plaqué	C.5/§4, p.14
Point de la faute	C.11, N.7 p.29 ■ C.12/§1.a, p.37
Poteaux de but	C.6/§10, p.17 ■ Annexe p.63 ■ C.1, N.3, p.5
➤ Ballon aplati au pied du poteau	C.6, N.3.a, p.15 (paragraphe 2)
➤ Ballon frappant un poteau	C.8, N.6.b, p.23
Poteaux de coin	Lq. p.9 ■ C.9, N.2, p.24 ■ C.1, N.2, p.5 ■ Annexe p.64.f ■ PLAN p.4
Q	
Quarante/vingt (règle des 40/20)	C.12/§5.d, p.34 ■ C.12, N.10 (paragraphe 3) p.36
R	
Rebond & ricochet	Lq. p.9 ■ C.9/§7, p.25 ■ C.11, N.7 p.29
Renvoi aux 20 mètres en coup de pied avec option	C.8/§2, p.21
Renvoi aux 20 mètres en coup de pied tombé	C.8/§3, p.22
Renvoi en drop	Lq. p.9
Renvoi sous les poteaux en coup de pied tombé	C.8/§4, p.22
Reprise du jeu (renvoi)	C.8, p.21-23
➤ Coup de pied avec option	C.8/§2, p.21
➤ Faute ou infraction sur renvoi	C.8, N.4.b p.22 ■ C.8/§6.7.8, p.23 ■ C.8/§2.b, p.21
➤ Joueurs ne se retirant pas à 10 m	C.8/§7.c, p.23 ■ C.8, N.6.a, p.23
➤ Renvoi sous les poteaux en coup de pied tombé	C.8/§4, p.22
➤ Où accorder les pénalités	C.8/§8, p.23
S	
Sifflet	C.16, p.47
➤ Coup de sifflet accidentel	C.16, N.8, p.47
➤ Utilisation du sifflet	C.16/§8.1 et §8.2, p.47
Socle règlementaire autorisé (tee)	C.6, N.9.b, p.17
Surfaces de jeu	Annexe p.65
T	
Talonner	Lp. p.10
Tee	Voir 'Socle règlementaire autorisé'
Tenu	Lq. p.10 ■ C.11/§10, p.30

➤ Ballon en jeu quand il est clairement talonné	C.11/§10.e, p.30
➤ Debout	C.11/§2.b, p.27
➤ Demi de tenu	C.11/§10.f, p.30
➤ Façon de le jouer	C.11/§10, p.30
➤ Indication des 10 mètres	C.11, N.10.g, p.32 (paragraphe 4)
➤ Obligation de se retirer à 10 mètres	C.11/§10.g.h, p.31
➤ Plaqué sur ou près de la ligne de but	C.11/§13, p.32
➤ Possession contestée	C.11, N.10.a, p.30
➤ Rapidité d'exécution essentielle	C.11/§12, p.32
➤ Volontaire	C.11/§4, p.28
➤ Zéro	C.11/§7.b, p.29
Temps règlementaire écoulé	Lq. p.10
Tenu de transition	Lq. p.10 ■ C.17/§3, point 29, p.52
Terrain de jeu	Lq. p.10 ■ PLAN, p.4 ■ Annexe p.65
Tirage au sort à l'aide d'une pièce	C.5/§2, p.14 ■ C.8/§1, p.21
Tirets au sol (lignes discontinues)	Annexe p.64.c ■ C.1, N.5, p.5 ■ Croquis p.65 ■ Voir 'Tracé au sol'
Touche	C.9, p.24-25
➤ Ballon rendu injouable	C.9, N.1, p.24
➤ Ballon en touche	C.9/§1, p.24
➤ Recherche de touche après l'octroi d'une pénalité	C.9/§5, p.25
➤ Joueur plaqué mettant le pied en touche sur tenu	C.9/§1, p.24
➤ Point de sortie	C.9/§3, p.24
➤ Mêlée à 20 mètres	C.9/§6, p.25
➤ Recherche de touche depuis l'en-but	C.9, N.3, p.24
➤ Touche directe	C.9/§4, p.24
Touché	Voir 'Ballon touché par l'adversaire' Voir 'Contact avec l'arbitre'
Toss	Voir 'Tirage au sort'
Touche d'en-but	Lq. p.10
Touche directe	Lq. p.10
Tracé et dimensions du terrain de jeu	Annexe p.63-65
Tracé au sol	Annexe p.63-65 ■ PLAN, p.4, 5
➤ Distances inscrites sur le sol	Annexe p.64.b ■ Croquis p.65 ■ PLAN, p.4
➤ Lignes au sol	Annexe p.63-64 ■ PLAN, p.4, 5
➤ Lignes rouges	Annexe p.64.a.3 ■ PLAN, p.4 ■ C.1, N.5, p.5
➤ Périmètre de sécurité	Annexe p.64.e
➤ Poteaux de coin et aux 20 mètres	Annexe p.64.f ■ Lq. p.9 ■ C.9, N.2, p.24 ■ C.1, N.2, p.5
➤ Tirets au sol	Annexe p.64.c ■ PLAN, p.4, 5 ■ Croquis p.65
Transformation d'un essai	Lq. p.10 ■ C.6/§6 et 6.a, p.16
Triangles au sol	PLAN, p.4 ■ Annexe p.64.b.3 ■ Croquis p.65
Tricheurs	C.15, N.1.e, p.42

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 quasi officielles seront en caractère normaux dans le texte de l'annexe ci-dessous.

Les directives sur les dimensions et le tracé du terrain qui ne sont pas officielles mais seulement des recommandations sont écrites *en italique*. On notera que *les directives en italique* bien qu'officieuses correspondent, en général, à ce qui se pratique dans la réalité.

Le but de cette annexe est de clarifier dans 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 même si son contenu est pour la plupart pertinent.

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
Poteaux de but	Hauteur	4 à 16 mètres
	Ecart entre les poteaux	5,50 mètres
Barre transversale	A partir du sol	3 mètres

Minima tolérés : *(longueur et largeur)* Pour les matches d'adultes, les dimensions devront s'approcher le plus possible des maxima. *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>Distances minimales tolérées</i>	<i>Largeur du champ de jeu</i>	<i>55 mètres</i>
	<i>Longueur du champ de jeu</i>	<i>88 mètres</i>
<i>Description de la seule zone que l'on puisse raccourcir</i>	<i>La distance entre la ligne des 30 mètres et la ligne des 40 mètres</i>	<i>Jusqu'à 6 mètres en moins de chaque côté du terrain</i>

Tracé au sol Tout terrain de jeu sur lequel se déroule un match de rugby à XIII doit posséder le tracé suivant :

- a) **Lignes au sol.** Lignes pleines continues de couleur blanche de 15 centimètres de largeur aux emplacements qui suivent :
1. 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.

ANNEXE

*

TRACÉ ET DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU

**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.65 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.*
- c) **Tirets au sol.** Ces tirets blancs parallèles à la ligne de touche doivent mesurer 10 centimètres de largeur. Les tirets des 10 mètres servent de repère pour jouer les pénalités. Les tirets des 20 mètres servent de repère pour former les mêlées. Ces lignes discontinues doivent être situées respectivement à 10 mètres et à 20 mètres de la ligne de touche. *Les tirets tracés aux 10 mètres et aux 20 mètres mesurent 5 mètres de long* (voir croquis p.65 et plan p.4).
1. les tirets des 10 mètres forment une croix perpendiculaire avec les lignes des 20, 30, 40 et 50 mètres et forment un T renversé avec les lignes des 10 mètres. Il y a, en tout, quatorze croix et quatre T renversés (*de 2,50 m. de long chacun*).
 2. les tirets des 20 mètres ne croisent aucune ligne et s'insèrent en alterné entre les lignes des 10m et 20m, des 20m et 30m, des 30m et 40m, des 40m et 50m. Les tirets sont au nombre de seize.
- 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.*
- e) **Périmètre de sécurité.** *La distance de sécurité minimum recommandée entre la ligne de touche et la limite de l'aire de jeu est de 4 mètres.*

Poteaux de coin

f) **Poteaux de coin. Drapeaux aux 20 mètres.**

		Hauteur minimum
4 poteaux de coin	A l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche	1,25 m.
4 drapeaux aux 20 mètres	A un mètre en retrait de la ligne de touche en face des lignes des 20 mètres	

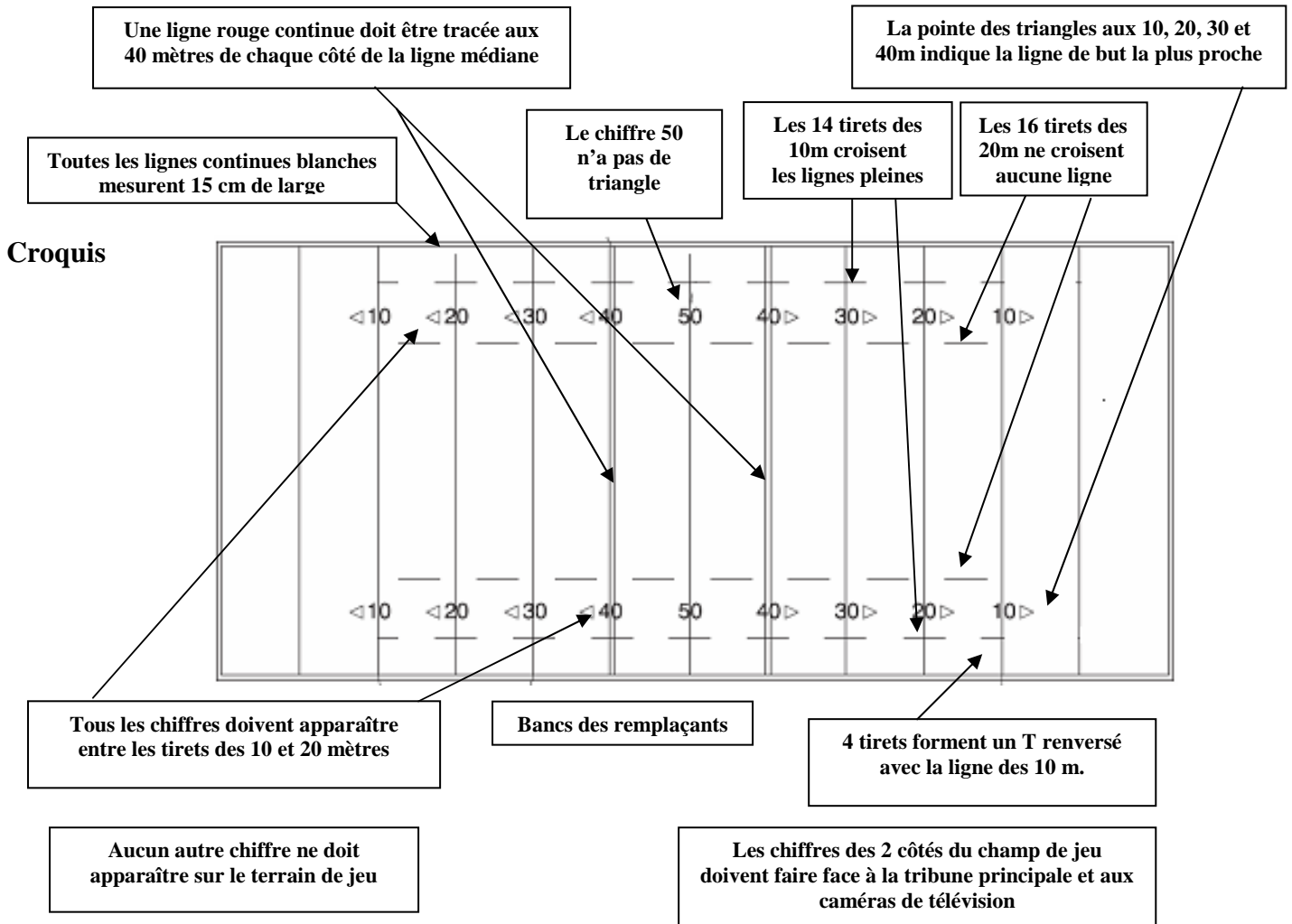
Drapeaux aux 20 mètres

- g) **Inscriptions, logos ou publicité à même le sol.**
A déterminer selon les besoins.

ANNEXE

*

TRACÉ ET DIMENSIONS DU TERRAIN DE JEU

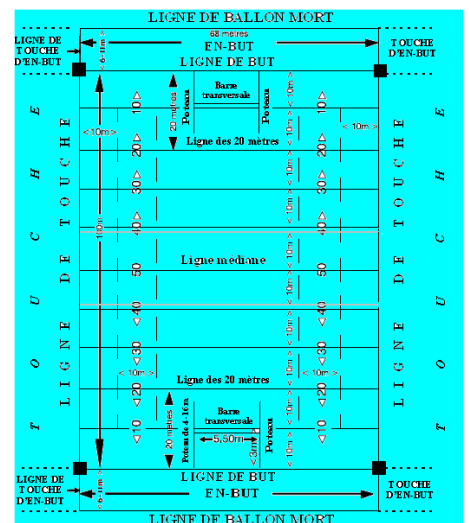
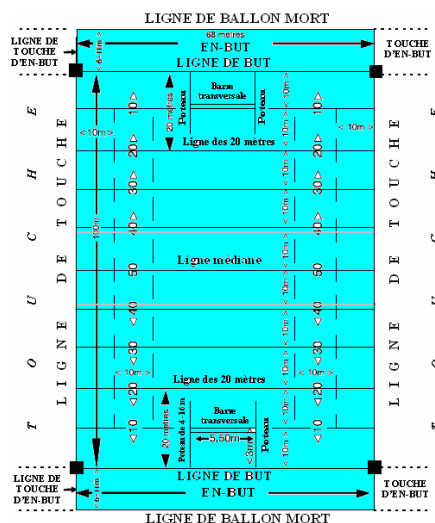
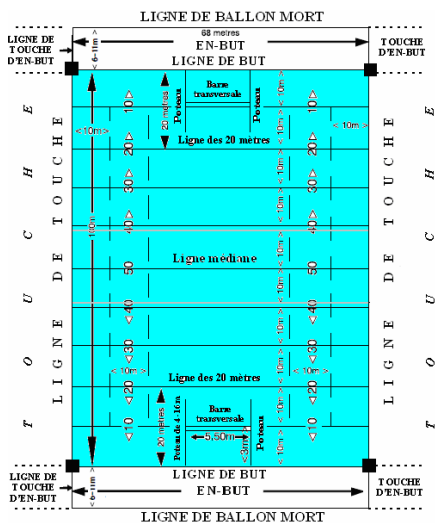


Les surfaces de jeu

Champ de jeu

Terrain de jeu

Aire de jeu



NOTES PERSONNELLES

