

# PLAN DE LA SYNTHÈSE

<b>NOTE AUX ARBITRES</b>	
<b>Dominantes générales de la saison 2009/2010 .....</b>	<b>Page 2</b>
<b>THÈME I</b>	
<b>La mêlée ordonnée .....</b>	<b>Page 5</b>
<b>THÈME II</b>	
<b>Le jeu déloyal .....</b>	<b>Page 14</b>
<b>THÈME III</b>	
<b>Le plaquage – la mêlée spontanée .....</b>	<b>Page 20</b>
<b>THÈME IV</b>	
<b>Le maul .....</b>	<b>Page 26</b>
<b>THÈME V</b>	
<b>La touche .....</b>	<b>Page 29</b>
<b>THÈME VI</b>	
<b>L’alignement .....</b>	<b>Page 31</b>
<b>THÈME VII</b>	
<b>L’avantage.....</b>	<b>Page 33</b>
<b>THÈME VIII</b>	
<b>Le hors dans le jeu courant.....</b>	<b>Page 36</b>
<b><u>Documents joints :</u></b>	
<b><i>Annexe 1 : Protocole entre arbitres, arbitres assistants et juges de touche</i></b>	<b>Page 37</b>
<b><i>Annexe 2 : Règles expérimentales I.R.B.</i></b>	<b>Page 42</b>

# NOTE AUX ARBITRES

## DOMINANTES GÉNÉRALES DE LA SAISON

Dans sa lettre aux arbitres de France, Jacques MUNTZ a écrit : « Je vous dirai d'abord, de connaître les règles du jeu. Je dis connaître et non savoir... ». Connaître les règles, c'est comprendre les objectifs recherchés par le législateur et analyser leurs effets sur le jeu.

Ainsi, dans l'arbitrage de la mêlée, l'objectif premier est la sécurité des joueurs puis viennent dans l'ordre l'équité dans la conquête de la balle et la bonne continuité du jeu.

Pour chaque règle, établissez au maximum cette logique afin que votre arbitrage favorise les objectifs recherchés par la règle qui doit être au service du jeu.

Dans cet esprit, votre attention est attirée sur les dominantes figurant dans la présente synthèse.

A la lecture de ce document, vous constaterez qu'il vous appartient de veiller dans toutes les situations à la sécurité des joueurs, à l'équité et à la continuité du jeu, et pour cela :

- Appliquer les règles spécifiques fédérales avec rigueur pour une meilleure sécurité du jeu et des joueurs.
- Appliquer les règles actuelles avec cohérence. C'est l'objectif de ce document qui constitue une « charte du terrain » à respecter par tous.
- Favoriser un jeu attractif qui engendre de l'action et du spectacle,
- S'assurer de la meilleure discipline de la part des joueurs,
- Respecter rigoureusement les directives de la saison dont je rappelle ci-après l'essentiel.

### 1. CONTROLE DU JEU : DOMINANTES

#### 1.1 La sécurité

Ce point reste toujours l'élément majeur pour la saison **2009/2010**. Les mesures spécifiques, notamment dans les compétitions des catégories C et D, nécessitent, tout particulièrement chez les jeunes et dans les rencontres territoriales, une grande rigueur dans le contrôle du jeu afin que les phases les plus sensibles telle que la mêlée ordonnée et le plaquage puissent se dérouler en toute sécurité.

#### 1.2 La mêlée :

##### *Rappels :*

Les séquences de formation sont différentes en fonction des catégories de compétitions. Il faudra bien différencier :

- la règle I.R.B. pour les séniors et les « moins de 19 ans » (4 séquences avec le « toucher »), applicable aux compétitions des catégories A et B ;
- la règle F.F.R. (4 séquences avec le « lier »), applicable aux compétitions des catégories C et D.

Le respect des commandements reste primordial. A chaque commandement de l'arbitre correspond une attitude du joueur. Le respect du STOP est indispensable et il est demandé une tolérance zéro contre les joueurs qui ne le respecteront pas.

Les introductions en mêlée doivent être « crédibles ». Les arbitres devront sanctionner plus souvent que par le passé.

### **1.3 Le plaquage**

Il est demandé une analyse précise de cette phase de jeu.

L'arbitre devra permettre au récupérateur – gratteur qui arrive le premier sur la phase de plaquage, de jouer le ballon si son action est de le « tirer » vers le haut, y compris si un ou plusieurs joueurs adverses arrivent au contact.

Les joueurs qui vont volontairement au sol ou tombent sur des joueurs au sol après un plaquage doivent à nouveau être sanctionnés avec sévérité, les entrées latérales en dehors de « la porte » ne doivent pas être tolérées.

Les consignes de la saison dernière sur les fautes répétées et les fautes techniques grossières dites « professionnelles » restent d'actualité et demandent une stricte application de la règle (exclusion temporaire des fautifs).

Tout comme la mêlée, cette phase reste un point extrêmement sensible pour la sécurité des joueurs.

Il conviendra d'appliquer avec vigilance les dispositions prévues pour les compétitions des catégories B, C et D et pour les « moins de 17 ans », qui définissent, entre autres directives, le plaquage dangereux.

**1.4 Le hors-jeu** : ce secteur connaît un vrai laxisme de l'arbitrage.

Ainsi, un contrôle plus rigoureux s'impose sur les phases suivantes :

- Regroupements : hors-jeu au large des joueurs non participants,
- En mêlée : détachement des 3<sup>ème</sup> lignes, ligne de hors-jeu à 5 mètres,
- Jeu courant : la règle n'est pas suffisamment appliquée. La disposition faisant référence à une « ligne à 10 mètres » rend le contrôle visuel plus facile,

### **1.5 Le jeu dangereux**

Toutes les formes de plaquages dangereux, notamment les plaquages après passe, doivent être sanctionnés sans faiblesse.

Il en est de même à l'encontre des joueurs qui viennent percuter les rucks ou les mauls avec l'épaule, sans se lier.

### **1.6 L'avantage**

Cette règle appliquée avec intelligence et cohérence est une aide à la continuité du jeu. Elle constitue un atout essentiel dans la qualité de l'arbitrage.

Il est demandé aux arbitres une analyse plus pertinente dans la perception des situations réelles de l'avantage et plus de cohérence dans les retours ou non retours à la faute initiale.

## **2. CONTRÔLE DE LA LOYAUTÉ DU MATCH**

### **2.1 Utilisation bien pensée du carton jaune et du carton rouge pour les brutalités évidentes et délibérées - Règle 10.4.**

- Fermeté,
- Courage,
- Caractère.

sont à cet égard qualités de base d'un arbitre qui entend figurer au meilleur niveau ... et surtout y rester.

## **2.2 Le carton jaune**

Il a été instauré pour conforter l'avertissement verbal et non pour répondre aux brutalités évidentes. Il doit s'appliquer lors :

- des fautes dites « professionnelles », volontaires ou répétées (carton blanc dans les compétitions fédérales et territoriales) ;
- d'une situation de nervosité ;
- d'une action accidentelle d'antijeu ou d'un manquement à la loyauté.

## **2.3 Les actes évidents de brutalité sont à sanctionner par un carton rouge et cela sans avertissement préalable.**

Ainsi doit conduire à l'expulsion définitive du fautif, toute brutalité « calculée » pour intimider, diminuer ou blesser l'adversaire. Des exemples :

- Les coups délibérés,
- La « gènesflexion » sur un joueur au sol,
- Les plaquages très dangereux,
- Les piétinements dangereux (sur visage, tête, articulations notamment)

## **3. AUTRES POINTS**

### **3.1 Annexe 1 – Le protocole entre l'arbitre et les arbitres assistants**

Le fonctionnement des triplettes ou des quintettes d'arbitres est cadré par deux mots : « Responsabilité » et « Complicité ».

Pour le jeu déloyal, il faut insister sur les devoirs premiers des juges de touche où l'implication de ces derniers doit être sans faille. Pour favoriser un jeu attractif qui engendre de l'action et du spectacle, les devoirs seconds de ces mêmes juges de touche seront alors essentiels à appliquer. Se référer à la plaquette F.F.R. « L'arbitrage en équipe ».

### **3.2 Annexe 2 - Les Règles expérimentales retenues à compter de 2009/2010**

Seules 3 règles expérimentales (ELV) utilisées en 2008/2009 ne sont pas adoptées :

- Effondrement du maul
- Liaison au maul avec les épaules et la tête plus basses que les hanches
- Nombre maximum de joueurs dans l'alignement

Les 10 autres points, applicables dans toutes les catégories de Jeu, sont récapitulés dans le tableau annexé.

# THEME I

## LA MÊLÉE

La mêlée est l'un des points les plus sensibles en termes de sécurité du jeu et des joueurs. Il est donc toujours nécessaire de rappeler l'importance des directives, et d'insister sur les spécificités F.F.R., notamment pour les compétitions C et D, en référence au tableau des compétitions (dispositions spécifiques F.F.R., Règle 3 de l'Annexe XII).

Seules la volonté et la responsabilité de l'arbitre imposeront aux joueurs le respect des directives établies à partir de la règle et du jeu et permettront le déroulement de cette phase de jeu en toute sécurité et en toute équité.

### 1. LA FORMATION

#### 1.1 - La marque :

La marque de l'emplacement de la mêlée constitue un repère pour les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne. Aussi, les arbitres devront impérativement marquer au sol l'emplacement de la mêlée puis se dégager pour ne pas gêner sa formation.

**Attention** : dès qu'il a fait cette marque qui indique le début de l'organisation de la mêlée, l'arbitre doit avoir une concentration absolue.

#### 1.2 - Les séquences de formation :

Quelles que soient les compétitions et la règle applicable à ces catégories, les séquences de formation constituent un « assemblage » indissociable. Lorsque chaque mêlée est bien constituée, tous les joueurs participant à la mêlée doivent être liés avec un ou des partenaires avant les commandements (**en particulier s'assurer de la bonne liaison des n° 8 -troisièmes lignes centres**). La distance entre les deux premières lignes adverses doit être conforme à la règle, les ½ de mêlée présents au point de marque, et les joueurs de première ligne doivent obéir aux commandements de l'arbitre et adopter l'attitude qui convient :

VOIR TABLEAU PAGE SUIVANTE

Catégories A et B 4 commandements 4 séquences		Catégories C et D 4 commandements 4 séquences	
« FLEXION »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Se lier à son partenaire</li> <li>◆ S'accroupir</li> <li>◆ Position horizontale du dos</li> <li>◆ Regard vers l'adversaire</li> <li>◆ Marquer un temps d'arrêt</li> </ul>	« FLEXION »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Se lier à son partenaire</li> <li>◆ S'accroupir</li> <li>◆ Position horizontale du dos</li> <li>◆ Regard vers l'adversaire</li> <li>◆ Marquer un temps d'arrêt</li> </ul>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« TOUCHEZ »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Toucher du bras extérieur l'extrémité de l'épaule extérieure de son vis-à-vis</li> <li>◆ Retirer son bras et le maintenir à proximité de l'épaule de son adversaire</li> <li>◆</li> </ul>	« LIEZ »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Se lier à son adversaire direct par le bras extérieur</li> <li>◆ Maintenir la position du dos</li> <li>◆ Marquer un temps d'arrêt</li> </ul>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« STOP »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Maintenir la position du dos</li> <li>◆ Marquer un temps d'arrêt</li> </ul>	« STOP »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Maintenir la position du dos</li> <li>◆ Marquer un temps d'arrêt</li> </ul>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« ENTREZ »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Engagement</li> <li>◆ Liaison des piliers à leurs vis-à-vis</li> </ul>	« ENTREZ »	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Engagement</li> </ul>

### **IMPORTANT :**

- Toute anticipation des joueurs sur les commandements ne doit pas être tolérée. L'arbitre ne doit « subir », ni la formation, ni l'engagement de la mêlée. La **tolérance zéro** doit être appliquée envers les joueurs qui entrent avant le commandement (coup de pied franc).
- Le temps d'arrêt exigé avant le commandement « entrez » est le plus important en termes de sécurité. Le « stop » est infranchissable.
- Bien différencier l'action des piliers : « se toucher » appliquée dans les Catégories des compétitions A et B appliquant la Règle I.R.B., et « se lier » appliquée pour les catégories C et D. Dans ces dernières catégories, l'engagement doit se faire **sans prise d'élan avant contact**.

## **2. LES LIAISONS DES PILIERS**

### **2.1 - Directives :**

Contrôle du pilier droit « tête prise » :

#### **Attention à :**

- Sa liaison au maillot de l'adversaire direct (obligatoire).  
*Important : le bras n'a pas à être nécessairement tendu.*
- Sa liaison à la manche, au bras ou à la poitrine (interdite).
- Sa liaison tirant l'adversaire direct vers l'extérieur (interdite) ou vers le bas (interdite).

**Nota :**

- Fréquemment le pilier droit côté opposé à l'introduction se lie correctement au moment de l'engagement puis se délie aussitôt, efface l'épaule et « rentre en travers » (vigilance nécessaire du juge de touche côté opposé à l'arbitre).
- L'arbitre doit regarder l'axe du dos de ce joueur dans la mêlée. Si le pilier est « en travers », sa position dans la mêlée est désaxée et sanctionnable.

Contrôle du pilier gauche « tête libre » :

**Attention à :**

- La position de ses épaules. Elles doivent être au-dessus de la ligne de ses hanches.
- Sa prise au maillot de son adversaire direct qu'il ne doit pas tirer vers le bas.
- Pour les deux piliers, l'important est l'emplacement de la liaison à l'adversaire (pour les piliers droits la liaison est possible sous l'aisselle du pilier gauche adverse).
- La main gauche au sol est interdite. Le joueur ne doit à aucun moment, même ponctuellement, poser la main au sol, cela y compris pour assurer son équilibre.

**2.2 - Autres joueurs**

- La liaison de tous les joueurs doit être effective jusqu'à la fin de la mêlée (sortie du ballon). En cas de faute : coup de pied de pénalité.
- Chaque deuxième ligne doit se lier au pilier qui se trouve immédiatement devant lui ainsi qu'à son partenaire de 2<sup>ème</sup> ligne. Tous les joueurs participant devront se lier fermement et de manière continue pendant tout le temps du déroulement de la mêlée.
- **Chaque n° 8 (troisième ligne centre) doit être lié conformément à la règle, ceci avant les commandements de la mêlée.**
- Rappel de la Règle 20.3 (f) - liaison de tous les autres joueurs : « tous les joueurs de la mêlée, autres que ceux de première ligne, doivent être liés par au moins un bras au corps d'un des deuxièmes lignes. Ces derniers doivent être liés avec les piliers qui se trouvent devant eux. Aucun joueur, autre qu'un pilier, ne peut tenir un adversaire ». **Attention** : l'exclusion temporaire est à utiliser sur cette phase en cas de fautes répétées. Règle 10.3.c.

**3. DÉROULEMENT DE LA MÊLÉE**

**3.1 - L'introduction :**

**Un point mérite davantage d'attention : l'exigence d'une introduction « dans l'axe » du tunnel et sans retard, avec les deux mains. Cela s'inscrit dans la logique d'équité pour la conquête du ballon.**

De plus, les arbitres doivent exiger :

- avant introduction, la présence du ½ de mêlée qui n'introduit pas :
  - soit à côté du ½ de mêlée qui introduit,
  - soit derrière la ligne de HJ des non participants à 5 mètres,
- une introduction du ballon immédiate dès que les premières lignes sont en contact.

**3.2- La poussée :**

Elle doit être axiale et horizontale.

**3.3 - Les mêlées qui se relèvent :**

- **Avant l'introduction**  
Dès la 1<sup>ère</sup> mêlée qui se relève, l'arbitre doit faire preuve d'une ferme autorité. Attention, la faute ne doit pas être le résultat d'une poussée « ascendante » de la part de l'adversaire.

**Sanction : CPF – Règle 20.2.a.**

- **Après l'introduction**

Si deux mêlées de force égale se relèvent simultanément, l'arbitre pourra ordonner une nouvelle mêlée s'il est dans l'incapacité de détecter le fautif.

**Sanction** : *en cas de mêlée relevée et de certitude sur la nature d'une faute, C.P.P. - Règle 10.4.j.*

### 3.4 - **Les mêlées qui s'écroulent** :

- **A l'engagement**

C'est une action très dangereuse. L'arbitre doit siffler immédiatement. La règle de l'avantage **ne doit pas** s'appliquer.

**Sanction** : *Si l'arbitre détermine clairement l'équipe fautive, il doit immédiatement siffler un C.P.P. et donner un carton (jaune en compétition professionnelle, blanc en compétition fédérale) au joueur responsable.*

- **Après la formation de la mêlée**

Un essai de pénalité doit être accordé si l'arbitre a la conviction que sans l'écroulement, l'essai aurait été marqué. Cette décision peut être prise dès la première mêlée. La règle de l'avantage ne doit pas s'appliquer.

### 3.5 - **Les mêlées qui tournent** :

- Attention particulière sur les joueurs de 3<sup>ème</sup> ligne **qui se délient** ... pénaliser en cas de faute.
- Avant de siffler une nouvelle mêlée, l'arbitre devra encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci. Donner un ordre simple : «jouez le !».
- En Catégorie A, si la mêlée tourne de plus de 90°, l'arbitre arrêtera aussitôt le jeu. La règle de l'avantage ne doit pas s'appliquer.
- En Catégories B, C et D si la mêlée tourne de plus de 45°, l'arbitre arrêtera aussitôt le jeu. La règle de l'avantage ne doit pas s'appliquer. (Variantes Règle IRB pour les « moins de 19 ans »).
- Toute équipe qui se délie volontairement afin de tourner une mêlée doit être sanctionnée pour mauvaise liaison.

**Sanction** : *C.P.P. - Règle 20.3.a et 20.3.f*

### 3.6 - **C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement**

Après une mêlée effondrée ou qui s'est relevée, sanctionnée par un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied (**ceci n'est pas autorisé dans les catégories C et D**) à condition :

- qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs au sol,
- que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (dans l'axe du n° 8).

### 3.7 - **Liaisons des 3<sup>èmes</sup> lignes**

- ils doivent rester liés jusqu'à la fin de la mêlée
- ils ne doivent pas changer leur position pendant la mêlée
- ils ne doivent pas gêner la progression du ½ de mêlée adverse

### 3.8 - **Poussée en catégorie B**

Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :

- pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
- pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.

#### 4. HORS JEU SUR UNE MÊLÉE ORDONNÉE

##### 4.1. Hors jeu des demis de mêlée

###### **Avant le début de la mêlée :**

Avant que la mêlée commence, le  $\frac{1}{2}$  de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se trouver du même côté et à proximité de celui qui introduit. Il a néanmoins la possibilité de se placer avec les non participants (à 5 mètres de la mêlée), mais alors il ne pourra pas avancer au-delà de cette ligne avant la fin de la mêlée.

###### **Après le gain du ballon dans la mêlée :**

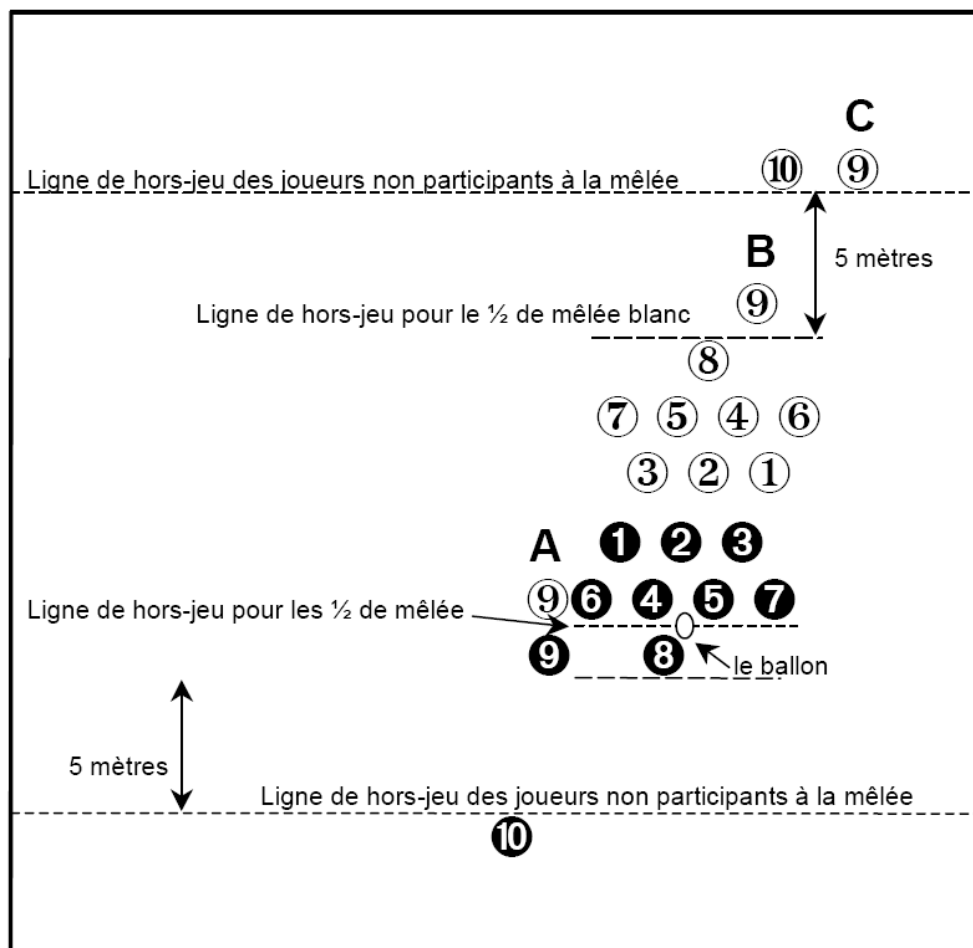
Le  $\frac{1}{2}$  de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon et qui était placé à proximité de la mêlée au commencement de celle-ci, a 3 options possibles :

**Position A** : il peut suivre la progression du ballon à condition qu'il reste à proximité de la mêlée (environ 1 m) et du côté introduction. Il doit rester derrière le ballon qui représente sa ligne de hors-jeu.

**Position B** : il peut s'écarter de la mêlée ou se rendre côté opposé à l'introduction. Dans ce cas, il ne doit pas franchir la ligne de hors-jeu située derrière les pieds de son coéquipier le plus en arrière de la mêlée.

**Position C** : il peut également se rendre en arrière de la ligne de hors-jeu située à 5 mètres derrière les pieds du dernier coéquipier en mêlée. Dès qu'il a adopté cette position C, il ne peut plus revenir aux positions A et B.

La ligne de hors-jeu du  $\frac{1}{2}$  de mêlée de l'équipe qui a gagné le ballon passe par le ballon, même s'il choisit de s'écarter de la mêlée.



## **4.2. Hors jeu des non participants**

Pendant la mêlée, les deux lignes de hors-jeu des joueurs ne participant pas à celle-ci doivent se trouver à 5 mètres en arrière des pieds du dernier coéquipier dans la mêlée. Ces lignes évoluent suivant le mouvement de la mêlée.

## **5. QUELQUES POINTS COMPLÉMENTAIRES**

### **5.1. Mêlées à proximité de la ligne de but :**

Les arbitres ont été sensibilisés à ce type de mêlée qui peut poser problème par des effondrements successifs. Ils devront sans attendre utiliser tout l'arsenal possible des sanctions pour contrôler les problèmes posés et éviter la répétition des mêlées.

### **5.2. Mêlées simulées :**

- Si l'arbitre applique rigoureusement les consignes face à l'indiscipline des joueurs de première ligne, ce type de mêlée pourra apparaître.
- La règle relative à l'organisation et au jeu de cette mêlée se trouve dans la règle 3.13.e. Les arbitres devront la revoir très précisément.

### **5.3. Placement de l'arbitre :**

Pour toute mêlée située entre les lignes des 5 mètres et des 15 mètres de la touche, il est recommandé à l'arbitre de se placer côté opposé au juge de touche le plus proche.

### **5.4. Fautes répétées en mêlée :**

En cas de fautes répétées en mêlée, l'arbitre devra sanctionner fermement et utiliser l'exclusion temporaire du ou des fautifs :

- Prévenir en présence des capitaines des deux équipes le ou les fautifs par un avertissement verbal.
- En cas de nouvelle faute, exclure temporairement (carton blanc en compétitions fédérales, carton jaune en compétitions professionnelles), le ou les fautifs.
- L'exclusion définitive (carton rouge) peut être utilisée en cas de récidive.

**Important :** éviter de prendre la solution de facilité qui consiste à exclure deux piliers opposés. Le vrai fautif doit être déterminé et être exclu seul.

### **5.5. Mêlée en fin de mi-temps :**

La fin d'une mi-temps ne peut être sifflée, même si le temps de jeu réel est expiré, lorsqu'une mêlée qui a été ordonnée n'est pas terminée.

#### ***Précision 3/2009 de l'IRB :***

*Si la sirène retentit alors qu'une mêlée a été ordonnée par l'arbitre, cette mêlée doit être jouée.*

*Si la mêlée s'écroule avant que le ballon n'émerge et que l'arbitre n'a sifflé ni un CPP ni un CPF, il doit alors réordonner cette mêlée car elle n'a jamais été terminée.*

## **6.REMPLACEMENTS DE 1<sup>ère</sup> LIGNE (Rappel de la Règle I.R.B. 3.5.c)**

Lorsqu'une équipe désigne 19, 20, 21 ou 22 joueurs, elle doit avoir 5 joueurs aptes à jouer en première ligne de manière à pouvoir assurer dans les rencontres des catégories A et B\* :

- Le premier remplacement du talonneur,
- Le premier remplacement d'un pilier, que celui-ci concerne indifféremment le poste de pilier droit ou celui de pilier gauche.

Ce dernier remplacement pourra être assuré :

- soit par le joueur remplaçant pilier, lequel devra alors être apte à tenir indifféremment les postes de pilier droit ou de pilier gauche,
- soit par une permutation de joueurs présents sur le terrain conduisant à couvrir le poste à remplacer.

Dans le cas où ces dispositions ne seraient pas respectées par l'une ou l'autre des équipes, l'arbitre fera disputer des mêlées simulées jusqu'à la fin de la rencontre et il consignera les faits dans son rapport. L'équipe défaillante aura alors match perdu par disqualification avec 0 point.

(\* Dans cette catégorie B et uniquement dans le cas où une équipe présente moins de 22 joueurs, sachant qu'à partir de 22 joueurs, d'autres obligations s'imposent, voir règle 3.5 I.R.B. des variantes des « moins de 19 ans »).

## **7. NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH**

### **SECTEUR PROFESSIONNEL ET 1<sup>ÈRE</sup> DIVISION FEDERALE UNIQUEMENT**

a) Une équipe du secteur professionnel (ou de 1<sup>ère</sup> Division fédérale/équipe « une ») a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23<sup>ème</sup> joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1<sup>ère</sup> ligne (pilier gauche, talonneur et pilier droit) soit couvert au minimum par 2 joueurs (Référence à la règle 3.5c des moins de 19 ans).

b) Les substitutions ou remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle 3, comme la saison précédente, excepté dans le cas où 23 joueurs figurent sur la feuille de match. Le joueur supplémentaire de 1<sup>ère</sup> ligne peut alors rentrer en jeu pour remplacer un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne blessé ou qui saigne, cela même si les 7 autres possibilités de remplacements/substitutions ont été ou seront utilisées par ailleurs.

c) ce 3<sup>ème</sup> joueur de 1<sup>ère</sup> ligne pourra également rentrer en jeu pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne. Dans ce cas, ce joueur ne pourra entrer en jeu qu'après la sortie effective d'un autre joueur de la ligne d'avants, sortie sollicitée par le capitaine de l'équipe concernée.

## **8. RÈGLE DE LA CARENCE DE JOUEURS DE 1<sup>ÈRE</sup> LIGNE**

### **SECTEUR PROFESSIONNEL ET 1<sup>ÈRE</sup> DIVISION FEDERALE UNIQUEMENT**

**LA RÈGLE :** au cours d'une rencontre, dès lors qu'une équipe se trouve dans l'incapacité d'assurer le remplacement d'un joueur de l'un des postes de 1<sup>ère</sup> ligne pour cause de blessure ou d'exclusion, la règle de la carence s'appliquera selon les dispositions présentées ci-après.

L'arbitre, en présence des deux capitaines, officialisera cette carence puis pendra les mesures selon le cas concerné.

**1- Sur sortie définitive sur blessure,** l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée).

Son équipe poursuivra le match jusqu'au terme en jouant à 14 joueurs. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match.

**2-- Sur exclusion définitive, lors de la 1<sup>ère</sup> mêlée qui suivra,** l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée), l'équipe poursuivant le match jusqu'au terme en jouant à 13 joueurs. Seront sortis

le joueur exclu définitivement et l'autre joueur sorti par le capitaine avant la formation de la 1<sup>ère</sup> mêlée qui a suivi l'exclusion par application de la règle de la carence. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match.

**3 - Sur sortie provisoire sur saignement**, le dispositif indiqué au point 1 ci-dessus pour une blessure définitive s'applique pour la durée de la sortie d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1<sup>ère</sup> ligne, non remplacé du fait de la carence, l'équipe jouera à 14 et les mêlées seront des mêlées simulées.

**4 - Sur exclusion temporaire, lors de la 1<sup>ère</sup> mêlée qui suivra**, le dispositif indiqué au point 2 ci-dessus pour une exclusion définitive s'applique pour la durée de l'exclusion temporaire.

Le joueur de 1<sup>ère</sup> ligne temporairement exclu ne sera pas remplacé du fait de la carence et :

- l'arbitre fera sortir un joueur supplémentaire (joueur participant à la mêlée) choisi par le capitaine, l'équipe jouant à 13,
- les mêlées seront simulées.

**Nota** : Les nombres de joueurs auxquels il est fait référence dans cette règle sont indiqués en considérant que l'équipe en situation de carence se compose de 15 joueurs au moment du constat.

## **9. DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R. (CATÉGORIES C et D)**

Ces dispositions s'appliquent aux catégories C et D des compétitions définies dans la Règle du Jeu n° 3 de l'Annexe XII, Règlements Généraux de la F.F.R

### **9.1 L'engagement** :

L'engagement des deux premières lignes doit se faire **sans prise d'élan avant contact**.

### **9.2 Fin de la poussée** :

La poussée en mêlée est autorisée pour le seul gain du ballon et sur 1 mètre 50 maximum. Ainsi, dès lors que le ballon est gagné par une équipe (il a franchi une des deux premières lignes), **aucune équipe ne peut plus pousser** :

- l'équipe qui l'a gagné, pour bonifier son gain ;
- l'équipe qui l'a perdu, pour tenter de le regagner.

L'équipe qui l'a gagné doit jouer le ballon dès lors qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée (numéro 8).

**Sanction** : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

### **9.3 Mêlées simulées** :

**Une mêlée simulée doit être ordonnée par l'arbitre dans les trois cas suivants** :

9.3.1- Défaut de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne - Quand à la suite d'une exclusion, de la blessure d'un joueur ou de la déclaration d'inaptitude d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs aptes à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne.

#### 9.3.2 - Décision de l'arbitre

- Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ou
- Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne ne possèdent pas la capacité à jouer la mêlée normalement ou
- Lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

Dans ces trois situations, l'arbitre fera disputer des mêlées simulées jusqu'à la fin du match, sauf en cas de retour en jeu d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne exclu temporairement ou blessé sur saignement.

9.3.3.- 2<sup>ème</sup> mêlée Quel qu'en soit le motif, lorsque l'arbitre est amené à ordonner

une 2<sup>ème</sup> mêlée (sans qu'il n'ait pu, exceptionnellement, détecter de faute), celle-ci sera obligatoirement une mêlée simulée.

L'introduction sera donnée à l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu ou si aucune équipe n'en avait obtenu la possession, à celle qui avait bénéficié de la 1<sup>ère</sup> introduction.

Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée et qu'elle choisit une mêlée en lieu et place du coup de pied, cette mêlée sera obligatoirement une mêlée simulée.

**Gestuelle** : Lorsque l'arbitre décidera d'ordonner une mêlée simulée, il fera d'abord le geste pour indiquer une mêlée normale, puis mettra sa main gauche verticalement et sa main droite horizontalement, en appui sur sa main gauche (T renversé).

#### **9.4. Hors jeu** :

Lors des situations de mêlée simulée, l'arbitre devra être encore plus strict que lors de la mêlée normale pour sanctionner les joueurs déliés (3<sup>ème</sup> ligne en particulier) en position hors-jeu.

## **THEME II**

### **LE JEU DÉLOYAL**

Le terme « jeu déloyal » recouvre toute action commise dans l'enceinte de jeu et contraire à la lettre comme à l'esprit du jeu. Il comprend :

- les fautes répétées {Règle 10 (3)},
- les obstructions {Règle 10 (1)}, les manquements à la loyauté {Règle 10 (2)},
- le jeu dangereux et les incorrections {Règle 10 (4)}.

L'arbitre est garant de l'intégrité physique et morale des joueurs. Il doit être précis et extrêmement sévère pour tous les actes délibérés de brutalité.

La poursuite du jeu par un avantage n'empêche pas une exclusion temporaire ou définitive sanctionnant un acte de jeu déloyal.

#### **1. FAUTES VOLONTAIRES ET FAUTES RÉPÉTÉES :**

Depuis la saison 2002/2003, pour toutes les rencontres fédérales (y compris REICHEL A et ESPOIRS) ou territoriales, toute faute technique volontaire ou répétée (individuelle ou collective), conduit à l'utilisation du carton BLANC.

Le carton BLANC doit sanctionner la faute d'un joueur contre l'esprit du jeu et il ne se cumule ni avec un autre carton BLANC, ni avec un carton JAUNE.

Dans les championnats professionnels, toutes ces fautes sont sanctionnées par un carton JAUNE. Le cumul de 2 cartons JAUNES pour un même joueur équivaut alors à un carton ROUGE.

##### **1.1. Fautes volontaires :**

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'une faute technique « intentionnelle » au regard des règles du jeu, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT. Ceci comprend en particulier les fautes volontaires près de la ligne de but.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton BLANC.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les moins de 19 ans, pour les moins de 17 ans et les catégories de compétition qui jouent à XII : 5 minutes), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé sera de nouveau exclu TEMPORAIREMENT pour 10 minutes minimum (sauf pour les catégories de compétition de moins de 19 ans, de moins de 17 ans et les catégories de compétition qui jouent à XII : 5 minutes).

La sortie TEMPORAIRE d'un joueur sur carton BLANC est une mesure sportive. Elle ne doit en aucun cas figurer sur la feuille de match.

**Attention** : noter qu'en cas de fautes répétées, la notion « collective » est à retenir (voir règle 10.3).

## **1.2. Fautes répétées :**

Lorsque l'arbitre juge qu'un ou plusieurs joueurs d'une même équipe se sont rendus coupables de fautes identiques ou non au regard des règles du jeu, il doit avertir verbalement le capitaine lors de la dernière faute sanctionnée.

En cas de nouvelle infraction, il exclura temporairement 10 minutes (ou 5) le prochain joueur fautif.

Pour notifier cette exclusion, l'arbitre utilisera un carton blanc et le joueur coupable rejoindra le banc de touche. Si un autre joueur répète cette même infraction, l'arbitre utilisera à nouveau le carton blanc pour notifier cette exclusion temporaire de 10 minutes (ou 5). La même procédure que celle décrite au point 1.1 doit être utilisée.

## **Remarques :**

Le fait de ne plus décompter les fautes doit s'accompagner d'une réelle rigueur dans l'arbitrage de cette règle :

- Il est indispensable, dans son application, de faire preuve de cohérence et surtout de persévérance durant tout le match ce qui induit une vigilance égale de la première à la dernière minute.
- Cette démarche constitue la seule façon d'aider l'équipe disciplinée par rapport à celle qui ne l'est pas.

## **2. JEU DÉLOYAL, INCORRECTIONS ET JEU DANGEREUX**

La mise en place du CARTON JAUNE a permis de conforter l'avertissement verbal. Son utilisation ne doit pas répondre aux gestes graves toujours sanctionnables par l'exclusion définitive.

**2.1** - Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'une action intentionnelle d'anti-jeu ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les catégories de compétition de moins de 19 ans, de moins de 17 ans et les catégories de compétition qui jouent à XII : 5 minutes), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

**2.2** - Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

**2.3** - En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé doit être exclu DEFINITIVEMENT du terrain.

Pour cela, l'arbitre appelle le joueur fautif, et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE (pour signaler une deuxième exclusion TEMPORAIRE) puis aussitôt un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai..

**2.4** - Il apparaît de nouvelles formes de jeu déloyal ou d'obstructions telles que :

- Passage à vide avec ou sans percussion,
- Jeu sans ballon,
- Percussion par le défenseur après la passe de l'attaquant,
- Tirages de maillot,
- Joueurs en périphérie des mauls qui font obstruction
- Obstruction en mêlée sur le ½ de mêlée adverse
- Strangulation par prise au col ou à la tête.
- Empêcher un joueur de jouer rapidement un CPP ou un CPF.

**Directives :**

- Il n'est pas nécessaire d'avoir une graduation dans les sanctions prises et lorsque l'arbitre jugera qu'un joueur est coupable d'un geste de nervosité ou d'action accidentelle d'anti-jeu, il devra, sans avertissement préalable, l'exclure temporairement.
- Dans une rencontre « agitée » après avoir utilisé deux ou trois exclusions temporaires, il faut obligatoirement passer à « une couleur plus dissuasive ».
- **Tout coup de poing constaté doit être sanctionné par au moins une exclusion temporaire.**

**IMPORTANT : cumul d'exclusions temporaires :**

Deux cartons jaunes pour un même joueur : carton rouge et exclusion définitive

Une équipe peut se voir infliger plusieurs cartons jaunes. Ce n'est qu'au deuxième carton jaune qu'un joueur coupable de deux cartons se voit infliger un carton rouge, cela y compris si l'un des cartons jaunes lui a été infligé au titre d'une faute répétée collectivement.

**3. CARTON ROUGE : EXCLUSION DEFINITIVE**

Les arbitres doivent être extrêmement sévères pour tous les actes volontaires de brutalité.

Même sans avertissement, un arbitre doit exclure DEFINITIVEMENT de l'aire de jeu un joueur qui se livre à un acte de jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions. Cette dernière remarque vaut en particulier pour les capitaines d'équipe qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs équipiers.

**3.1** - Lorsque l'arbitre décide d'exclure DEFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

**3.2** - Tout joueur à qui a été intimé l'ordre de quitter le terrain de jeu, ne peut plus participer au jeu ou jouer à nouveau, jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organisme disciplinaire compétent.

**Directives :**

Sur un geste fait pour intimider ou physiquement diminuer l'adversaire, il faut, sans envisager d'autres mesures, exclure définitivement le fautif (carton rouge). La cohérence des décisions est ici importante. Dans ce cadre, le coup de poing délibéré, justifie une expulsion définitive.

#### **4. ESSAI DE PENALITE ET EXCLUSION TEMPORAIRE OU DEFINITIVE DU JOUEUR FAUTIF**

*Rappel d'un amendement des Règles du Jeu par l'I.R.B. applicable au 1<sup>er</sup> Janvier 2005 :*

*Un essai de pénalité doit être accordé lorsque la faute d'un joueur empêche qu'un essai soit probablement marqué. Tout joueur qui empêche un essai d'être marqué en commettant un acte de jeu déloyal doit être averti et exclu temporairement ou définitivement. Ainsi, si un essai de pénalité est accordé et le fautif clairement identifié, la « double sanction » doit être appliquée : essai de pénalité **et** exclusion temporaire ou définitive du joueur.*

#### **5. MESURES SPECIFIQUES CHEZ LES JEUNES**

Dans tous les matchs de catégories B, C ou D concernant les compétitions des « moins de 19 ans » ou des « moins de 17 ans », tout carton rouge donné à un joueur doit être sanctionné, soit par un coup de pied de pénalité 22 mètres face aux poteaux, soit par un coup de pied de pénalité au point de faute, au choix de l'équipe non fautive.

Tout comportement excessif d'une personne sur le banc de touche devra être sévèrement sanctionné vu leur plus forte influence sur les joueurs (voir point 8.1).

#### **6. JEU DÉLOYAL AVANT LE DÉBUT D'UNE RENCONTRE**

Tout acte de jeu déloyal constaté avant le coup d'envoi par un officiel du match entraînera pour le joueur fautif :

- soit son exclusion temporaire de 10 minutes (5 minutes pour les moins de 17 ans, les moins de 19 ans et toutes les catégories de compétition qui jouent à XII) dès le coup d'envoi,
- soit son exclusion définitive. En conséquence, son équipe débutera la rencontre à 14 (ou à 11 dans les catégories de compétition qui jouent à XII).

#### **7. L'ATTENTION DES ARBITRES EST ATTIRÉE SUR :**

**7.1 - La lutte contre l'anti-jeu technique systématique** : (Utilisation du carton blanc ou du carton jaune selon les catégories) :

- La mêlée (commandements, liaisons, effondrements,...),
- Les effondrements de mauls ou de mêlées,
- Les hors-jeu permanents,
- Les règles des moins de 19 ans

## **7.2- L'action contre le jeu déloyal**

Il faut une utilisation judicieuse des mesures en place « carton jaune / carton rouge » :

o Les joueurs qui se laissent tomber genoux en avant sur un joueur au sol (généflexion)	Carton rouge
o Les piétinements dangereux	Carton rouge
• Les agressions verbales, les propos racistes et les contestations répétées des décisions de l'arbitre	Carton jaune ou Carton rouge
o Les coups de poings délibérés	Carton rouge
o Les plaquages illégaux et dangereux	Carton jaune ou carton rouge
o Les « fourchettes	Carton rouge
o Le Rucking autre que sur le ballon	Carton jaune ou carton rouge

Il faut être vigilant pour toutes ces actions auxquelles il convient de sensibiliser les juges de touche. Ceux ci devront intervenir au titre de la Règle 10.

**7.3- Voir les dispositions spécifiques F.F.R.** dans le Thème III, § 2.2 / 2.3 - Plaquage – Mêlée spontanée.

## **8. DISPOSITIONS DIVERSES**

### **8.1 - Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.**

- Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton JAUNE ou un carton ROUGE. Cette décision peut intervenir à la suite :
  - de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
  - de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
  - de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.
- Dans le cas d'un carton JAUNE, la personne sanctionnée est autorisée à rester sur le banc de touche.
- En cas de récidive pour la même personne dans le même match, celle-ci se verra infliger un deuxième carton JAUNE puis un carton ROUGE qui signifiera son exclusion DEFINITIVE. Elle devra alors quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne devra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche.
- Il est à noter que le comportement du banc de touche doit s'analyser de manière collective.
- Dans toutes les rencontres des catégories fédérales et territoriales, tout carton jaune ou rouge donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses, ou, au choix de l'équipe non fautive, à l'endroit où le jeu aurait repris.
- Entraîneur ayant pris place sur le banc de touche et figurant également sur la liste des remplaçants (voir dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 6 - point A.6.3.6) :
  - S'il est exclu définitivement par l'arbitre dans sa fonction d'entraîneur, il ne pourra en aucun cas participer à la rencontre en cours comme joueur.
  - S'il est exclu temporairement, sa non participation à la rencontre est limitée à la durée de l'exclusion temporaire.
  - S'il est exclu temporairement dans sa fonction d'entraîneur, puis exclu temporairement comme joueur, l'arbitre appliquera la procédure prévue à l'alinéa 3 ci-dessus.

### **Directives :**

Une zone a été créée pour maîtriser les déplacements des occupants du banc de touche. Signaler systématiquement sur la feuille de match le comportement non réglementaire de l'entraîneur, ou de toute personne admise sur le banc de touche et si ces personnes, durant le match, par leurs attitudes ou leurs paroles, contestent ouvertement les décisions, **il conviendra de ne plus retenir la carte de qualification de la personne ayant fait l'objet d'une exclusion définitive ou d'une infraction relevée (*plus de licence retenue*), mais, de mentionner les faits relevés dans le rapport complémentaire, comme les saisons précédentes.** Les officiels n° 4 et 5 en charge de la discipline du banc de touche établiront à l'issue de la rencontre une fiche d'observation qui sera donnée à l'arbitre et jointe au rapport de match.

### **8.2 - Banc de touche : utilisation du brassard (avis hebdomadaire n°851 du 8 juillet 2005 ou Règle 6.A.4.2 de l'Annexe XII)**

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- Rouge : entraîneur
- Blanc : soigneur
- Jaune : adjoint-terrain
- Vert : personnel médical
- Bleu ciel : préparateur physique (secteur professionnel et 1<sup>ère</sup> Division fédérale)

Toute absence de port d'un brassard entraînera l'édition d'une mesure financière à l'encontre de l'association concernée.

## **THEME III**

# **LE PLAQUAGE – LA MELEE SPONTANEE**

## **1. DÉFINITION DU PLAQUAGE**

Il y a plaquage lorsque le porteur du ballon est tenu par un ou plusieurs adversaires et qu'il est mis au sol.

Un porteur du ballon qui n'est pas tenu ne doit pas être considéré comme plaqué.

Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon et l'amènent au sol, et qui eux-mêmes vont au sol, sont appelés « plaqueurs ».

Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon mais ne vont pas au sol, ne sont pas des « plaqueurs ».

## **2. LES FORMES DE PLAQUAGE**

### **2.1 - Les formes de plaquages dangereux**

L'observation de nombreux matches montre que les plaquages dangereux de toute forme ont tendance à se généraliser. Ils doivent être traités comme des cas extrêmes de jeu dangereux.

- **Plaquages hauts** : tout plaquage au-dessus de la ligne des épaules est interdit.
  1. lorsque le plaquage haut consiste à enrouler son bras autour du cou de son adversaire, il doit être pénalisé d'un coup de pied de pénalité.
  2. plaquages « bras glissé » (mouvement du plaquage fini au dessus de la ligne des épaules)
  3. lorsque le plaquage haut est un acte délibéré avec armer du bras, il doit être sanctionné au minimum d'un carton jaune.
- **Plaquage en l'air** :
  1. lorsque le joueur fait lutte en l'air pour le gain du ballon et commet une obstruction sur l'adversaire, il doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité.
  2. lorsque ce joueur se « désintéresse » délibérément du ballon pour percuter son adversaire, il doit être sanctionné au minimum d'un carton jaune.
- **Plaquage après passe – percussions sans les bras** : de plus en plus de percussions avec l'épaule ont lieu sur des joueurs qui viennent de passer le ballon. Toute percussion après passe devra être sanctionnée au minimum d'un carton jaune.
- **Plaquages dits « en cathédrale »** :

Les directives de l'IRB datant de septembre 2006 sont rappelées :  
Tout joueur qui projette en l'air ou retourne un adversaire en le plaquant, puis en le mettant au sol de manière dangereuse, que ce soit en le lâchant ou en l'accompagnant à terre, doit être pénalisé et sanctionné par au moins un carton jaune.  
Cette directive doit s'appliquer de manière stricte.

Les arbitres devront faire preuve de discernement et ne pas assimiler un plaquage offensif (où les pieds peuvent être décollés du sol) à un plaquage « cathédrale » (où le joueur retombe sur la tête ou la partie supérieure du corps).

## **2.2 - Dispositions applicables aux catégories C et D**

- **Obligation de plaquer avec les deux bras.**  
« L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.
- **Percussion avec la tête :** toute percussion (ou plaquage) avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.
- **Contact dans la zone de plaquage :** à la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer en contact avec l'adversaire que dans la zone de plaquage (un mètre autour du ballon). Cette récupération peut être individuelle ou collective et dans ce dernier cas, les joueurs devront être liés avant l'affrontement avec l'adversaire.
- **Aller au sol volontairement :** tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un toucher à terre en en-but).

### **Directives :**

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive,
- soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire (carton jaune ou carton blanc selon les catégories de compétition)
- soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.

## **2.3- Dispositions applicables aux compétitions des moins de 17 ans « Teulière » et « Cadets Territoriaux ».**

- Interdiction de plaquer au-dessus de la taille. Le plaquage doit intervenir à l'aide des deux bras, le porteur du ballon étant saisi entre la taille et les chevilles.
- Cependant, un deuxième joueur, appelé « bloqueur », peut, outre le plaqueur, saisir le porteur du ballon au niveau des bras, cela dans le seul but de disputer le ballon ou d'empêcher une passe.

## **3. ARBITRAGE DU JEU AU SOL**







### **3.1 - Chronologie de la phase de plaquage :**

La synthèse de l'an dernier reste absolument applicable puisqu'elle faisait déjà référence à l'observation chronologique demandée à l'arbitre : plaqueur(s) - plaqué- les autres joueurs.

Cette observation ne sera possible que si l'arbitre est à proximité de la phase et si son analyse des forces en présence est immédiate.

Les consignes peuvent être résumées ainsi :

VOIR TABLEAU PAGE SUIVANTE

	Plaqueur / Plaqué	Autres joueurs		
	<u>Phase 1 : Plaquage</u> Quelles obligations ?	<u>Phase 2 : 1<sup>er</sup> intervenant</u> Quelles obligations ?	<u>Phase 3 : Autres soutiens</u> Quelles obligations ?	RUCK
Chronologie de la phase de plaquage	<u>Plaqueur(s)</u> Relâche le plaqué immédiatement et s'éloigne ou se relève « Tolérance zéro envers celui-ci »  <u>Plaqué</u> Libère, passe, place immédiatement le ballon et s'éloigne	<u>Le premier intervenant</u> - Doit arriver de son camp (par la porte arrière), - Doit être sur ses appuis, - Ne doit pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis », - Ne doit pas faire action de « Sealing off »	<u>Autres soutiens</u> - Doivent arriver de leur camp (par la porte arrière), - Doivent être sur leurs appuis, - Ne doivent pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis » - Ne doivent pas faire action de « Sealing off »	RUCK
	<u>Oui ?</u> Jeu courant ou   <u>Non ?</u>  <u>Sanction : CPP</u>	<u>Oui ?</u> Jeu courant ou   <u>Non ?</u>  <u>Sanction : CPP</u>	<u>Oui ?</u>   <u>Non ?</u>  <u>Sanction : CPP</u>	RUCK

### 3.2 - Récupération après plaquage :

Les consignes précédemment données restent toujours d'actualité, afin de préserver la sécurité des joueurs et encourager l'équité pour le gain du ballon.

- **Récupération individuelle**

S'il est plaqué ou plaqueur, le joueur doit :

- se remettre debout sur ses pieds, et
- se saisir immédiatement du ballon, avant la formation d'une mêlée spontanée, quel que soit son positionnement sur la phase de plaquage (*attention : un joueur « bloqueur » qui ne va pas au sol, n'est pas considéré comme un plaqueur, et doit se trouver dans son camp pour jouer le ballon*).

S'il n'est ni plaqué ni plaqueur, le joueur doit :

- arriver par son camp, en position en jeu,
- entrer en contact avec l'adversaire de bas en haut,
- se lier au ruck (percussion à l'épaule interdite)
- rester debout sur ses pieds,
- se saisir immédiatement du ballon, avant la formation d'une mêlée spontanée.

- **Récupération collective**

Les joueurs doivent :

- arriver « par leur camp », en position de jouer (par la porte),
- converger vers la zone de plaquage (environ 1 mètre autour du ballon),
- arriver liés (notion de bloc), ou se lier « en épervier » pour venir engager le contact avec l'adversaire (percussions à l'épaule interdites),
- respecter la distance limitée à 1 pas au-delà de la ligne de plaquage pour engager le contact avec l'adversaire.

#### **Précisions 4:2009 de l'IRB :**

*Un récupérateur de l'une ou l'autre équipe debout sur ses pieds et qui respecte tous les points de la règle 15.6, a la possibilité de jouer, si son action est de le tirer le ballon vers le haut, et cela même si un ou des soutiens viennent au contact.*

*Lorsque le « gratteur » récupère le ballon, qu'un ou plusieurs adversaires viennent au contact et que le ballon sort rapidement, le jeu doit continuer.*

### 3.3 – Sealing-off (sceller du ballon) : directive IRB de mai 2008

C'est l'action d'un ou des joueurs allant au-dessus ou sur le porteur du ballon se trouvant au sol et mettant le corps en opposition pour empêcher la contestation du ballon par les adversaires.

### 3.4 - Bridging (4 appuis)

C'est l'action du joueur non porteur du ballon utilisant ses quatre appuis pour éviter que l'adversaire puisse venir contester le ballon.

#### **Directives :**

**Les fautes répétées :** l'application de la règle spécifique F.F.R. est recommandée (pour toutes fautes techniques grossières ou fautes répétées) par l'utilisation de l'exclusion temporaire notifiée par un carton blanc (pour toutes les compétitions fédérales ou territoriales).

**Mêlée ordonnée après une situation de plaquage** : dans le cas d'un ballon injouable et de doute sur la responsabilité d'un joueur, l'arbitre peut ordonner une mêlée. Dans ce cas, la décision doit être prise très rapidement, à savoir dès qu'il jugera que le ballon est devenu injouable. Ce type de mêlée doit être rare. Siffler fréquemment des mêlées ou le faire trop tard, c'est encourager la multiplicité des fautes.

#### 4. SQUEEZE BALL

**Définition du squeeze ball** : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour ce joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

**Interdiction** : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Divisions, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions – Règle 3.1).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

**Sanction** : coup de pied de pénalité

#### 5. LA MELEE SPONTANEE

Les consignes de la saison passée sont toujours d'actualité. La formation de la mêlée spontanée est presque toujours consécutive à une situation de plaquage.

- L'arbitre devra donc veiller à bien arbitrer les phases « plaquage » et post-plaquage.
- Bien identifier jusqu'à quand le récupérateur peut « gratter » le ballon (voir § 3.2 – Récupération post plaquage).
- Il est interdit à tout joueur, y compris s'il est debout sur ses pieds, de jouer ou de « gratter » le ballon, ou de l'empêcher de sortir, **lorsque la mêlée spontanée a été formée.**
- Cette mêlée spontanée est terminée lorsque le ballon émerge, ou quand il est manipulé par un joueur ou qu'il se trouve, sur ou au-delà de la ligne de but.
- Seuls peuvent alors intervenir les adversaires en jeu.
- Un joueur participant à une mêlée spontanée ne doit pas retenir un adversaire non participant à cette phase de jeu,
- **Tolérance zéro avec les joueurs qui percutent le ruck sans se lier**
- L'intervention sur le relayeur adverse ne sera licite qu'aux conditions suivantes :
  - que ce dernier ait les mains sur le ballon,
  - que le joueur qui intervient arrive par « la porte », ne se couche pas ou ne plonge pas sur des joueurs au sol devant lui,
  - que le joueur qui intervient ne frappe pas le ballon vers l'avant,
  - que le joueur qui intervient sans avoir lui-même participé au ruck, soit en arrière de sa ligne de hors-jeu.
- La ligne de hors-jeu de l'équipe défendante est à considérer à l'arrière du groupe de joueurs qui a balayé la zone de plaquage

#### **Précision IRB 4 :2009-**

*Aucun des autres joueurs se joignant aux deux joueurs contestant le ballon (ou gratteurs) ne peut manipuler le ballon et doit respecter la règle 16.4 (b).*

*Après un plaquage, si le ballon n'est en possession d'aucun joueur, et qu'un ruck est formé, alors aucun joueur ne peut manipuler le ballon, en accord avec la règle 16.4 (b).*

## 6. LE « RUCKING »

Un joueur pratiquant du « rucking » ne doit pas le faire intentionnellement sur des joueurs au sol. Il doit enjamber les joueurs au sol et ne doit pas leur marcher dessus intentionnellement. Tout geste dangereux sera sanctionné par au moins un carton jaune.

En outre, le piétinement d'un joueur au sol sur la tête, sur une articulation ou sur toute autre zone sensible du corps, sera sans avertissement sanctionné d'un carton rouge.

De même, dans une situation de ballon porté, il est interdit de faire du « rucking » sur le joueur qui a été autorisé à faire tomber le porteur du ballon. Tout geste délibéré visant à châtier le joueur au sol doit être pénalisé de manière ferme.

## 7. COMMUNICATION DE L'ARBITRE

Sur cette phase de jeu, la communication devra être impérativement réduite.

Le mot « RUCK » ou tout autre indication verbale (« LACHEZ » – « SORTEZ » – etc...) ne devra être utilisé que **très rarement**, et de manière précise et non répétitive.

En aucun cas, ces actions préventives ne devront remplacer des sanctions DISSUASIVES, notamment sur des ballons volontairement ralentis au sol.

**Rappel** : lorsqu'un joueur a l'une ou les deux mains sur le ballon émergeant d'une mêlée spontanée, celle-ci est considérée comme terminée.

# THEME IV

## LE MAUL

### 1. FORMATION DU MAUL :

**Pour toutes les catégories, il est interdit d'effondrer un maul.**

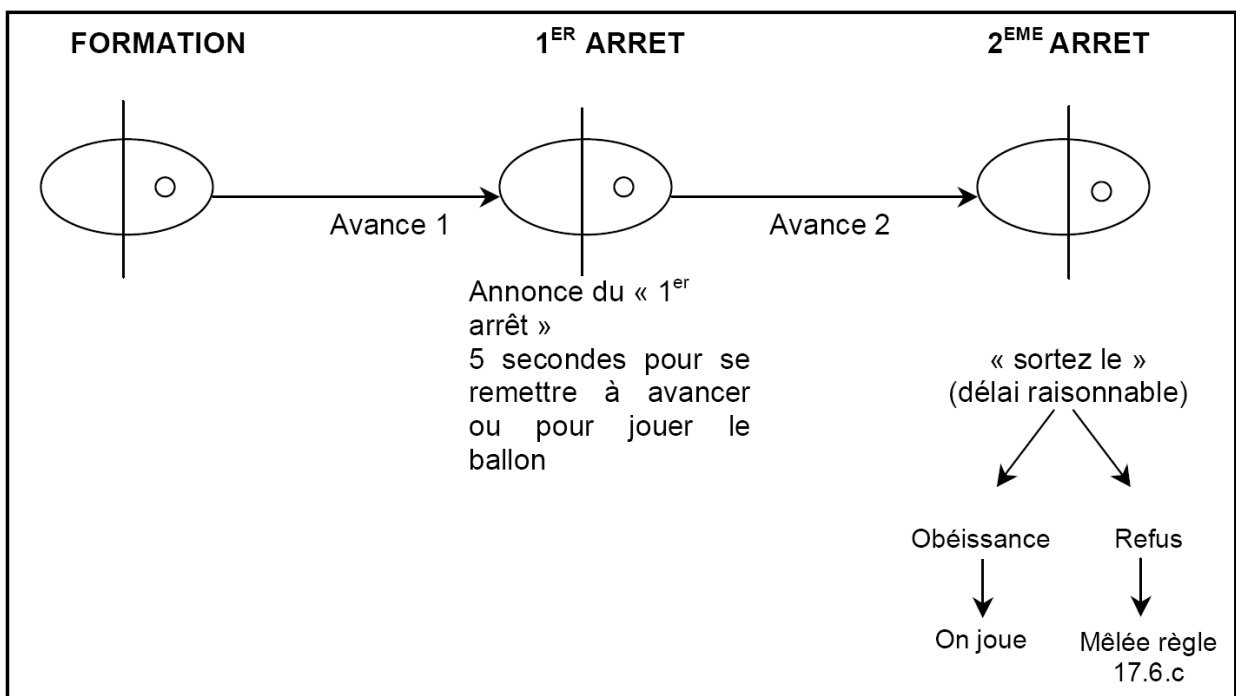
Un maul implique, **lorsqu'il commence**, au moins 3 joueurs : le porteur du ballon, et un joueur de chaque équipe liés et tous sur leurs pieds.

Le maul doit être formé de telle sorte que l'équipe adverse puisse défendre et contester le maul, notamment après touche ou coup d'envoi et coup de renvoi.

#### Remarques :

- Pour qu'un maul ne soit pas considéré comme stationnaire, il doit avancer dans l'axe, en direction de la ligne de but adverse. Un déplacement « en crabe » ne doit pas être considéré comme un maul qui avance.
- Une vigilance particulière sera portée sur la protection d'un joueur au sol qui a mis au sol un groupe de joueurs.
  - Les joueurs doivent cependant toujours se joindre au maul en respectant la règle 17.2.
  - Les joueurs ont l'obligation d'avoir les épaules plus hautes que les hanches.
  - Tout joueur venant participer au maul a pour obligation de se lier derrière ou à hauteur du dernier participant au maul.
  - En cas de ballon « injouable » suite à l'effondrement involontaire d'un maul, on applique la règle du maul pour l'attribution du ballon.

La règle peut être illustrée ainsi :



## **2 .BALLONS PORTÉS**

Plusieurs situations sont évoquées :

### **2.1 : Déroulement du maul :**

1. Lorsque le maul est repoussé vers l'arrière à sa formation, les arbitres doivent appliquer la règle liée à la formation du maul ; ainsi, ils devront annoncer un premier arrêt et n'accorderont qu'un seul nouveau mouvement vers l'avant.
2. Lorsque le maul **avance dans l'axe**, le maul continue, même s'il n'y a plus de joueurs adverses au contact.
3. Lorsqu'un groupe de joueurs de la même équipe (en possession du ballon) s'extrait du maul (désaxé), le maul est terminé. Le ballon doit alors être porté sur la ligne de front)
4. Si des joueurs incorporés au maul continuent à avancer, et servent de bouclier au porteur du ballon en allant percuter l'adversaire, ils font obstruction.

### **2.2 - L'équipe adverse se délie volontairement du groupe de joueurs porteur du ballon**

Après la constitution d'un maul, si tous les joueurs adverses se retirent complètement du maul, il faut considérer que le maul n'est pas terminé.

1. **Dans le présent cas de figure, aucun joueur de l'équipe adverse n'est autorisé à effondrer le maul, ou à plaquer le porteur du ballon.**
2. **La seule intervention possible pour contrer le maul est de revenir se lier à ce dernier en passant par « la porte ».**

### **2.3- L'équipe adverse ne se lie pas au groupe de joueurs porteur du ballon (exemple : ballon pris à 2 mains en touche)**

- A cet instant, l'équipe non en possession du ballon s'écarte sans quitter l'alignement dès la prise de balle par l'adversaire et ainsi ne provoque pas la création du maul en ne se joignant pas au groupe de joueurs porteurs du ballon.
- Dès que la touche est terminée (lorsque le porteur du ballon se déplace, ou lorsque le ballon circule à l'arrière du groupe de joueurs), tout joueur défenseur peut alors intervenir dans n'importe quelle position et provoquer l'effondrement du « paquet de joueurs ».
- Pour pouvoir avancer et entrer en contact avec l'adversaire, le groupe de joueurs porteur du ballon doit garder le ballon en front (dans le cas contraire, une mêlée pour hors-jeu involontaire sera accordée).

## **3. ATTRIBUTION DU BALLON**

Quand le ballon devient injouable, des règles différentes d'attribution de ballon sont à considérer suivant que l'arrêt de jeu ordonné par l'arbitre, suit une mêlée spontanée, un maul, ou un plaquage.

### **Directives :**

- Lors d'un maul devenu stationnaire (voir règle) ou qui vient juste de « tomber », le ballon restant disponible, les arbitres doivent inciter le demi de mêlée à en demander la sortie en disant « sortez le ballon ». Dans ce cas, la transformation du jeu doit être immédiate.

- Lorsqu'un maul « tombe » accidentellement et que le ballon devient injouable, l'introduction de la mêlée sera accordée à l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au début du maul.

#### 4. LES OBSTRUCTIONS

- Sur ballon porté et avant la formation d'un maul, c'est le joueur porteur du ballon qui le premier doit venir en contact avec l'adversaire (voir points 2.1.3 et 2.1.4).
- Vigilance sur les joueurs non liés et « en périphérie » des mêlées spontanées et des mauls, placés dans la défense adverse, gênant toute intervention d'un défenseur adverse. Ils devront être pénalisés s'ils interviennent dans le jeu ou gravitent autour (notamment en coupant les courses).
- **Tolérance zéro avec les joueurs qui percutent le maul sans se lier**

#### 5. LA COMMUNICATION

##### **Directives :**

- **IMPORTANT : au 1<sup>er</sup> arrêt du maul**, l'arbitre devra **impérativement** le signaler par le geste et la voix,
- Au 2<sup>ème</sup> arrêt, il accordera un délai raisonnable (voir règle) pour que le ballon soit extrait et ordonnera au « n° 9 » de jouer le ballon.
- Si le ballon n'est pas joué, une mêlée sera accordée pour ballon injouable.

#### 6. LE HORS-JEU

##### **Directives :**

- Vigilance sur les liaisons des joueurs (surtout les défenseurs) qui entrent dans les mauls latéralement,
- Vigilance sur les hors-jeu au ras des rucks, notamment lors de situations de « pick and go »,
- Vigilance sur les hors-jeu au large des non participants.

**Attention** : Les joueurs traînants n'appartiennent pas exclusivement à l'équipe qui n'a pas le ballon en main

#### **Rappel des notes IRB des 03 et 10 Mai 2007**

*De très nombreux problèmes ont été évoqués lors du Comité de Sélection, notamment dans la manière inégale d'arbitrer l'équipe en possession du ballon et l'équipe adverse.*

*Les entrées illicites des deux équipes, celle qui porte le ballon et celle qui défend, doivent être arbitrées de la même manière et avec la même vigilance.*

*Il y a également un nombre important de situations dans les matchs de haut niveau où les joueurs qui sont entrés légalement dans un maul, se voient ordonner par l'arbitre l'obligation de se retirer, dès lors qu'ils se retrouvent dans le camp opposé. Il est demandé aux arbitres de bien se conformer à la règle prévue dans ce cas là.*

*Il a aussi été relevé quelques problèmes concernant les joueurs qui sont tirés par le maillot pour être enlevés du maul. Cette pratique doit être sanctionnée.*

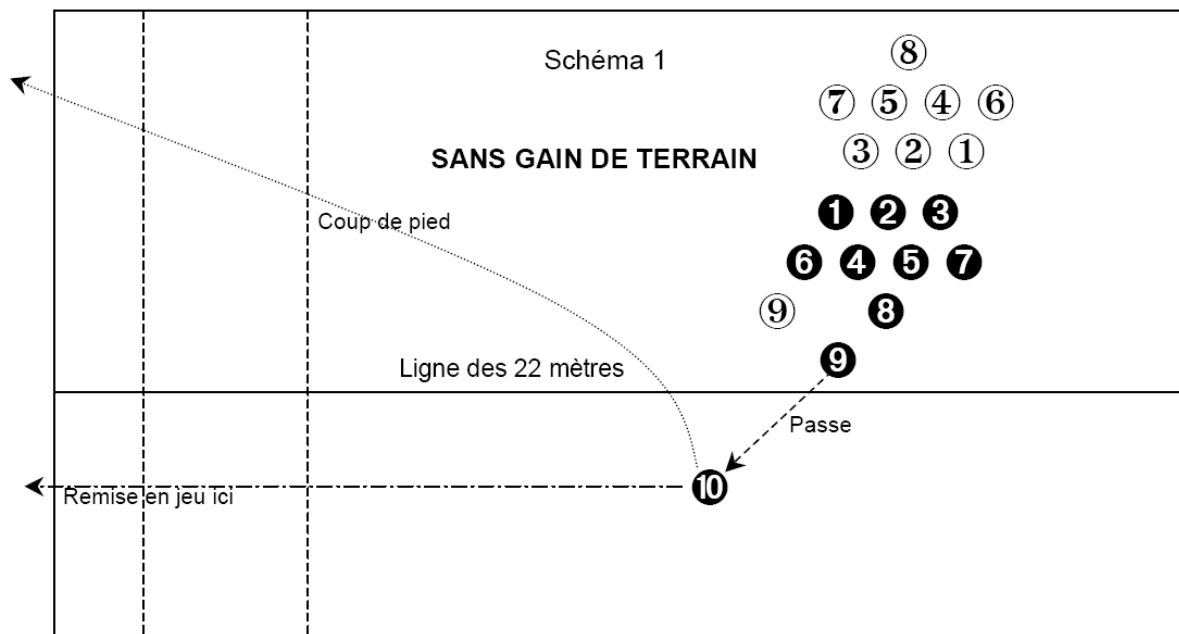
# THÈME V

## LA TOUCHE

### 1 - REMISE EN JEU SANS GAIN DE TERRAIN :

Si une équipe renvoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il n'y a pas de gain de terrain.

La remise en jeu aura lieu face à l'endroit où le coup de pied a été botté.

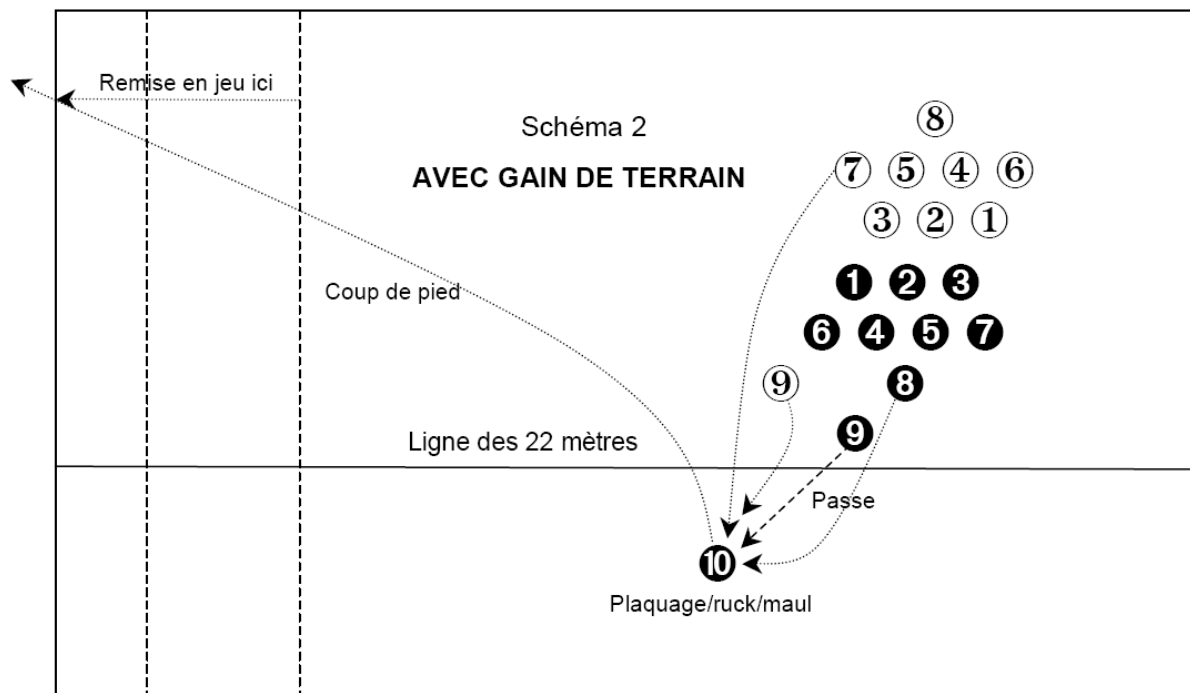


Lorsqu'une équipe défendante introduit le ballon dans une mêlée ordonnée ou un alignement en dehors de ses 22 mètres et que le ballon franchit la ligne des 22 mètres sans toucher un adversaire, et qu'un joueur de l'équipe défendante botte le ballon directement en touche avant qu'il ne touche un adversaire ou qu'un plaquage, un ruck ou un maul s'ensuit, il n'y a pas de gain de terrain.

Si un joueur qui a un ou les deux pieds à l'intérieur (c.a.d. sur ou en arrière) de la ligne des 22 mètres, ramasse le ballon qui était stationnaire à l'extérieur de la ligne des 22 mètres, et le botte directement en touche, ledit joueur a porté le ballon à l'intérieur de la ligne de ses 22 mètres et, par conséquent, l'alignement sera formé en face de l'endroit où le ballon a été botté.

### 2 - REMISE EN JEU AVEC GAIN DE TERRAIN :

Lorsqu'un joueur défendant situé à l'extérieur de ses 22 mètres rentre le ballon dans ses 22 mètres ou dans la zone d'en-but, que le ballon touche un adversaire, ou qu'un plaquage, un ruck ou un maul s'ensuit et que le ballon est ensuite botté par un joueur de cette équipe directement en touche, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti en touche.



Si un joueur qui a un ou les deux pieds à l'intérieur (c.a.d. sur ou en arrière) de la ligne des 22 mètres, ramasse le ballon qui était en mouvement à l'extérieur de la ligne des 22 mètres, et le botte directement en touche, le dit joueur n'a pas porté le ballon à l'intérieur de la ligne de ses 22 mètres et, par conséquent, l'alignement sera formé en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.

Si le ballon quitte le champ de jeu en passant le plan vertical entre les 22 mètres inclus et la ligne de but exclue, une remise en jeu rapide suivie d'un coup de pied direct en touche, peut être effectuée avec gain de terrain.

### **3 - ATTRIBUTION DE LA REMISE EN JEU :**

- 2.1 Lorsqu'un joueur qui a un pied en touche ramasse le ballon qui est stationnaire dans l'aire de jeu, il a mis lui-même le ballon en touche.
- 2.2 Lorsqu'un joueur qui a un pied en touche ramasse le ballon qui est en mouvement dans l'aire de jeu, c'est l'adversaire qui a mis le ballon en touche.

### **4 - TOUCHE ET FIN DE MI-TEMPS :**

Précisions 3/2009 de l'IRB :

1. Le juge de touche signale la sortie du ballon en touche en levant le drapeau - la sirène retentit - l'arbitre doit siffler la fin du temps de jeu.
2. Le juge de touche signale la sortie du ballon en touche en levant le drapeau **et il indique la remise en jeu avec l'autre bras** - la sirène retentit - l'arbitre doit laisser la touche se dérouler.  
Si le lancer n'est pas droit, la fin du match doit être sifflée.

# THÈME VI

## L'ALIGNEMENT

### 1. GÉNÉRALITÉS

L'alignement en touche est une phase de conquête et plus encore de lancement de jeu. Il est plus que jamais nécessaire de l'ordonner avec le souci d'équité dans la conquête du ballon. De même, c'est une phase sensible pour la sécurité du joueur.

#### 1.1 - Avant le lancer :

- Veiller aux réunions des équipes qui tardent à s'aligner ou aux arrivées tardives.
- **L'équipe qui effectue le lancer fixe le nombre maximum de joueurs dans l'alignement (le minimum étant de deux).**
- **Présence obligatoire du vis-à-vis du lanceur. Il doit se tenir à 2 mètres en retrait de la ligne des 5 mètres, et à 2 mètres en retrait de son alignement.**
- Les joueurs participant à l'alignement ne peuvent permuter qu'avant que le ballon soit lancé ; cela inclut les relayeurs.
- Bien identifier l'éventuel relayeur de chaque équipe. **La présence d'un relayeur n'est pas obligatoire. En cas de présence dans l'une et/ou l'autre des équipes, il doit se tenir à 2 mètres en retrait de son alignement. Il ne pourra se lancer dans une brèche de l'alignement que lorsque le ballon aura été lancé.**
- Le pré-gripping est autorisé avant le lancer du ballon.

NB : attention aux joueurs (autres que le relayeur) qui stationnent entre la ligne de remise en jeu et la ligne de hors-jeu des non-participants.

#### 1.2 - Sauts anticipés :

- Veiller aux sauts anticipés des deux équipes (« piston ») ;
- Sanction CPF
- Ce problème pourra être traité sous forme de fautes techniques répétées.

#### 1.3 - Lanceurs :

Les actions du lanceur peuvent être résumées ainsi :

- Présentation (temps raisonnable)
- Armer + Lancer (dans un seul mouvement)  
« Armer » consiste à placer le ballon au-dessus ou en arrière de la tête.

#### 1.4 - Joueurs de l'alignement :

- Veiller au maintien du couloir malgré les permutations,
- Veiller aux sauteurs :
  - qui anticipent et franchissent la ligne de remise en jeu avant le lancer,
  - qui restent au-delà de cette ligne alors que le ballon a été capté dans l'alignement.
- Veiller à ce que les preneurs de balle ne soient pas ceinturés lors de leur saut et avant leur réception au sol,
- Un joueur peut aider un partenaire à sauter et le soutenir, à condition qu'il ne le fasse pas au dessous du niveau du short à l'arrière et au dessous du niveau des cuisses à l'avant.
- Veiller aux soutiens :
  - qui bousculent les soutiens adverses,
  - qui sont bousculés par les soutiens adverses.

- **Veiller aux participants à l'alignement qui anticipent et franchissent la ligne des 15 mètres avant la fin de l'alignement.**
- Lors d'une touche, si le relayeur, après le lancé, décide de rentrer dans une brèche de l'alignement, aucun joueur ne pourra quitter l'alignement pour occuper la fonction de ce dernier. Il est néanmoins possible d'effectuer un mouvement de peel-off.

#### **1.5 - Joueurs non participants :**

- Veiller aux non participants qui anticipent et franchissent leur ligne de hors-jeu avant la fin de l'alignement.
- **Gestuelle** : tant que l'alignement en touche n'est pas terminé, l'arbitre doit maintenir le bras levé (du côté des opposants), les non participants des 2 équipes restant à 10 mètres.

#### **2 - REMISE EN JEU RAPIDE :**

Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit vers sa propre ligne de but et le ballon doit franchir la ligne des 5m.

Une remise en jeu rapide doit être effectuée à proximité de l'endroit où le joueur a récupéré le ballon, et dans les plus brefs délais. Néanmoins, un joueur peut se déplacer pour jouer la remise en jeu entre l'endroit où le ballon est sorti et sa ligne de but, **à condition qu'il effectue la remise en jeu rapide de façon immédiate.**

# THÈME VII

## L'AVANTAGE

### **1. RAPPEL DE LA RÈGLE ET DIRECTIVES**

Les conclusions des années antérieures restent totalement d'actualité.

L'application de cette règle ne peut être envisagée que s'il y a de l'ordre sur le terrain. Dès lors, son utilisation intelligente ne peut que favoriser la continuité du jeu.

L'avantage doit être clair et pas seulement une possibilité d'avantage.

L'application de la règle de l'avantage sur une phase de jeu déloyal n'est à utiliser qu'avec beaucoup de précaution ou en cas d'une réelle situation d'essai immédiat.

#### **1.1 - Objectifs de la règle et concrétisation**

- Favoriser la continuité du jeu en diminuant les arrêts de jeu donc les coups de sifflet,
- Le retour systématique à la faute initiale n'est pas toujours une bonne réponse aux objectifs de la règle.
- La durée de l'avantage, ou le retour à la faute initiale, varie en fonction de la gravité de la faute.

#### ***Comment l'avantage se concrétise-t-il ?***

Gain de ballon + gain de terrain  
OU  
Gain de ballon + gain tactique évident

#### **1.2 - Application de la règle**

L'application de cette règle repose sur trois verbes :

- Percevoir
- Analyser
- Décider

#### **1.3 - Communication**

La communication gestuelle et verbale doit être gérée de façon globale.

**1<sup>er</sup> temps** : Annonce verbale de la faute (« avantage pour hors-jeu du 7 rouge », ou « avantage pour en avant bleu »)

**2<sup>ème</sup> temps** : Annonce par le geste : le bras doit rester tendu tout au long de l'avantage, et si possible, la gestuelle peut préciser la nature de la faute.

**3<sup>ème</sup> temps** : Annonce de la fin de l'avantage : l'arbitre doit annoncer par la voix la fin de l'avantage (« avantage terminé ») et baisser son bras. Dès lors que le bras a été baissé et que la fin de l'avantage a été signalée, **l'arbitre ne pourra plus revenir à la faute initiale.**

#### **1.4 - Refus de jouer l'avantage**

Lorsqu'un joueur refuse de jouer l'avantage (en faisant par exemple une faute volontaire) et impose à l'arbitre d'interrompre le jeu et de revenir à la faute initiale, **ce dernier devra « temporiser » et se rendre lentement au point de marque afin de permettre à la défense de se replacer.**

**NB : La règle n'interdit pas au joueur de jouer rapidement dans la mesure où il respecte le point de marque.**





#### **1.5 - Avantage sur jeu déloyal**

L'avantage n'empêche pas une exclusion temporaire ou définitive correspondant à un acte de jeu déloyal.

PERCEVOIR

ANALYSER

DÉCIDER

	RÉFLEXION 1	RÉFLEXION 2	RÉFLEXION 3	RÉFLEXION 4		
FAUTE !!	<p><u>La faute influe-t-elle sur le jeu ?</u>  <u>Dois-je la prendre en considération ?</u></p> <p>Oui ? →                      Non ?</p> <p><b>1<sup>er</sup> temps</b>  <b>Announce de la faute</b></p> 	<p><u>Dois-je tenter l'avantage ?</u>                      Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gravité de la faute</li> <li>- Mouvement du jeu</li> <li>- Forces en présence</li> <li>- l'endroit sur le terrain</li> </ul> <p>Oui ? →                      Non ?</p> <p><b>2<sup>ème</sup> temps</b>  <b>Announce « avantage » et gestuelle</b></p> 	<p>J'ai tenté l'avantage : au bout de l'action, <u>y a-t-il eu avantage ?</u>                      (voir règle) C'est :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La possession du ballon et le gain de terrain ou bien</li> <li>- La possession du ballon et l'avantage tactique (conquête + maîtrise)</li> </ul> <p>Non ? →                      Oui ?</p> 	<p><u>Dois-je revenir à la faute ?</u>                      Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- temps écoulé</li> <li>- Distance parcourue</li> <li>- Gravité de la faute initiale</li> </ul> <p>Oui ? →                      Non ?</p> 		
		LE JEU CONTINUE	JE SIFFLE IMMÉDIATEMENT	LE JEU CONTINUE	LE JEU CONTINUE	
						JE REVIENS A LA FAUTE

L'application de la règle de l'avantage peut aussi être illustrée de la façon suivante :

## **THÈME VIII**

# **LE HORS JEU DANS LE JEU COURANT**

### **1. DEPARTS DEVANT LE COUP DE PIED D'UN PARTENAIRE**

Le jeu au pied s'étant multiplié, les départs hors-jeu devant les coups de pied à suivre d'un partenaire se sont eux aussi multipliés. **Il est demandé aux arbitres d'avantage de vigilance, en particulier sur les joueurs se situant à moins de 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon.**

#### **1.1 - Prévention**

- Dès que le coup de pied a été donné, l'arbitre doit immédiatement demander au joueur parti devant de **s'arrêter** jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu

#### **1.2 - Application de la règle**

- Si le joueur ne fait pas l'effort de s'arrêter, il doit être pénalisé à l'endroit de la faute (au point de départ de sa course).

### **2. JOUEURS HORS-JEU A MOINS DE 10 METRES D'UN ADVERSAIRE**

#### **2.1 - Prévention**

- Dès qu'un joueur se retrouve hors-jeu à moins de 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon, l'arbitre doit veiller à ce qu'il fasse action de repli avant de pouvoir être remis en jeu.

#### **2.2 - Application de la règle**

- Si le joueur ne fait pas l'effort de se replier, il doit être immédiatement pénalisé à l'endroit de la faute.

### **3. JOUEURS HORS-JEU EMPECHANT UNE REMISE EN JEU RAPIDE**

Il est demandé aux arbitres une grande attention sur les départs devant le botteur et les situations hors-jeu des joueurs empêchant une remise en jeu rapide.

**Nota : rappel de la règle** – Si la sanction (pénalité) est donnée, elle doit être sifflée avant que le ballon n'ait franchi le plan vertical de la touche.

# ANNEXE 1

## PROCOLE ENTRE ARBITRES, ARBITRES ASSISTANTS ET/OU JUGES DE TOUCHE

### PREPARATION D'AVANT MATCH

La préparation d'avant match nécessite un timing très précis, c'est la clé pour la réussite de la tripléte.

#### Remarques d'ordre général :

Toutes les « préoccupations » matérielles doivent être réglées et évacuées :

- les invitations pour le match doivent être sollicitées au club recevant puis remises aux personnes intéressées dès la réception de celles-ci (on les laisse aux guichets des ayant-droits ou à une personne intermédiaire) ;
- les téléphones portables doivent être éteints.

#### Timing à respecter :

1h 30 avant le coup d'envoi : l'arbitre réunit les arbitres assistants ou les juges de touche, les n<sup>os</sup> 4 et 5, l'arbitre vidéo pour les matchs de TOP 14 ou les juges d'en-but pour les matchs de PRO D2. C'est un moment très important où l'arbitre doit avoir un discours « rassembleur » (faire ressentir, à travers le propos, que chaque individu a sa place et que si l'un d'eux a une faiblesse, c'est toute l'équipe qui échoue). Ce sera l'occasion de prendre note de certains renseignements extérieurs (météo, état du terrain, environnement, ambiance...) et de faire un point sur les prérogatives de chacun.

40 à 50 mn avant le coup d'envoi : vérification des équipements (crampons et protections portés par les joueurs) assurée par les juges de touche ou par les arbitres assistants pendant que l'arbitre s'entretient avec les équipes. Une nouvelle vérification peut également se faire lors de la sortie du vestiaire. Au moment du toss, tous les officiels (l'arbitre et les arbitres assistants ou les juges de touche auront la même tenue au choix de l'arbitre) sont présentés aux capitaines et aux entraîneurs.

30 à 40 mn avant le coup d'envoi : préparation : les arbitres assistants ou les juges de touche se changent (si cela n'a pas été fait avant le toss) et mettent au point les derniers réglages (placement derrière les poteaux, placement « meneur » et « suiveur » sur le bord de touche, etc....).

30 mn avant le coup d'envoi et jusqu'au coup d'envoi : il s'agit d'un moment clé quant à la mise en route du « travail » de chacun. Ces 30 minutes sont consacrées à une préparation individuelle qui englobe la préparation physique et la préparation mentale.

- Physique : exercices visant à faire monter la cardio + beaucoup d'étirements,
- Mentale : mise en situation par imagerie mentale : visualisation des cas de touche, des devoirs premiers, des devoirs seconds, du placement, des difficultés des matches précédents, etc....

Pendant le match :

- Attention : les n<sup>os</sup> 4 et 5 doivent une exigence équivalente pour les deux des équipes et ne doivent pas se laisser influencer par les bancs de touche. Attention aux infos faites aux médias.
- Rappel du protocole en cas de blessure d'un arbitre assistant ou d'un juge de touche : l'arbitre n° 4 prend la place de l'arbitre assistant ou du juge de touche, l'officiel n° 5 gérant seul les remplacements et le banc de touche.
- En cas de défaillance du système vidéo (matchs du TOP 14) avant ou pendant la rencontre, les n<sup>os</sup> 4 et 5 deviennent juges d'en-but et l'arbitre vidéo gère seul les remplacements du bord de touche ainsi que la discipline du banc.

## LA MI-TEMPS

Il s'agit d'un autre moment fort qui va conditionner la réussite de la 2<sup>ème</sup> mi-temps.

Dès qu'il a sifflé la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps, l'arbitre « prend le temps » des 10 minutes de la mi-temps : cela lui permet de garder un œil sur sa montre et de conserver sa motivation. Les juges de touche ou les arbitres assistants doivent eux aussi chronométrer cette période.

### **Timing à respecter :**

3 - 3 mn pour une bonne hydratation : l'arbitre et les arbitres assistants ou les juges de touche doivent veiller à boire suffisamment d'eau (surtout en période de forte chaleur) et à s'alimenter si nécessaire pendant ce laps de temps. Limiter les échanges verbaux afin que chacun puisse reprendre « ses esprits ».

4 - 4 mn consacrées à l'analyse de la 1<sup>ère</sup> mi-temps :

- Soit l'arbitre ne demande rien aux arbitres assistants ou aux juges de touche, et dans ce cas, ceux-ci n'interviendront pas, mais pourront avoir une conversation « discrète » entre eux concernant les « réglages » réalisés en 1<sup>ère</sup> mi-temps (ils ne doivent ni parler de l'arbitrage, ni parler à l'arbitre) ;
- Soit l'arbitre demande un point de vue concernant diverses décisions ou phases de jeu (mêlée, touche, plaquage, HJ, ...). Les arbitres assistants ou les juges de touche doivent alors donner leur avis, notamment sur les points à améliorer, tout en restant « mesuré » (*toujours débiter par une phrase positive, puis donner sa recommandation*) ;
- Les n°4 et n°5 doivent s'abstenir de tout commentaire, sauf si l'arbitre leur demande un avis.

## LE PLACEMENT

Le principe de base du placement est le « triangle ». Chacun doit être prêt à changer rapidement de position en fonction du mouvement du jeu, et cela nécessite une concentration rigoureuse tout au long du match.

### **L'arbitre assistant (ou le juge de touche) « meneur » :**

*En Top 14 et en Pro D2* : du fait de la désignation d'un arbitre vidéo en Top 14 et de juges d'en-but en PRO D2, il est demandé à l'arbitre assistant (ou au juge de touche) « meneur » d'accompagner le mouvement général du jeu.

Ceci nécessite de leur part une excellente condition physique.

### **L'arbitre assistant (ou le juge de touche) « suiveur » :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche « suiveur » suit le jeu avec un certain « retard ». Il doit garder les yeux sur les regroupements de joueurs éloignés du ballon.

### **Mouvement général du jeu :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche qui a matérialisé la position des non participants de l'équipe qui n'a pas la possession du ballon doit s'efforcer de revenir chercher la ligne d'attaque.

### **Action près du poteau de coin :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche doit pouvoir juger l'éventuel passage en touche, en touche de but ou en ballon mort du joueur porteur du ballon (condition physique indispensable). Pour cela, il ne doit jamais perdre de vue les pieds du porteur du ballon qui peuvent parfois « flirter » avec la ligne de touche. En cas de doute de l'arbitre, de l'arbitre assistant ou du juge de touche, l'arbitre vidéo peut être consulté par l'arbitre pour un avis sur la validité d'un essai ou d'un toucher en but (y compris lors d'un passage en touche, touche de but ou ballon mort).

# LES DEVOIRS PREMIERS

C'est dans ce domaine-là que l'arbitre assistant ou le juge de touche doit avoir une attention maximale, une connaissance parfaite de la règle et appliquer toutes les prérogatives liées à sa fonction.

## Tentatives de but :

Le placement doit être mis au point avant le match. Quelques principes :

- Au-delà des 40 mètres : un à proximité de chaque poteau, pas trop loin de la barre transversale,
- Sur le côté : un derrière chaque poteau, celui qui se trouve du côté du tir se place près de la barre transversale, l'autre se place plus loin,
- Les regards des arbitres assistants ou des juges de touches doivent se croiser puis, par la parole, l'arbitre assistant ou le juge de touche concerné en premier valide la réalisation du coup de pied. C'est seulement après cette communication que les deux juges de touche lèveront leur drapeau simultanément.

Quand le ballon devient mort et que l'arbitre est éloigné, l'arbitre assistant ou le juge de touche donne l'information à l'arbitre. Tant que le ballon n'est pas mort, les arbitres assistants ou les juges de touche doivent restés concentrés.

## Touche :

- Concentration maximale (le botteur est-il dans ses 22 mètres ? est-il rentré ? qui a entré le ballon dans les 22 mètres ? est-ce un CPF ? un CPP ? etc....). Ces informations peuvent se faire entre l'arbitre, les arbitres assistants ou les juges de touches via le système audio. En cas de défaillance du système, la gestuelle et le positionnement des arbitres assistants ou juges de touche prendra le relais ;
- Connaissance parfaite de tous les cas de touche (ballon ayant franchi le plan vertical, ballon volé par un joueur, remise en jeu, etc....) ;
- Placement (être très précis lorsqu'un joueur est près de la ligne de touche) ;
- Adapter la gestuelle adéquate : marquer le point de sortie avec le pied (cela sert de repère pour le lanceur et pour l'alignement), ne lever le drapeau que lorsque le ballon est vraiment sorti ;
- Quand le joueur est en position de lancer, l'arbitre assistant ou le juge de touche se décale du côté opposé à l'arbitre pour l'informer des évidences qu'il n'aura pas pu voir ;
- Analyser la possibilité d'une remise en jeu rapide et adapter la gestuelle :
  - **Ne pas tendre le bras à l'horizontale si une remise en jeu rapide est possible.**
  - remise en jeu rapide autorisée : baisser le drapeau si toutes les conditions sont réunies (concentration sur le ballon) ;
  - remise en jeu non autorisée : bras tendu à l'horizontale en indiquant l'équipe qui doit effectuer le lancer ;
  - La formation de l'alignement reste sous la responsabilité unique de l'arbitre.

## Mêlée ordonnée :

- Placement : lorsque la mêlée se situe entre les 15 mètres et la ligne de touche, se décaler de deux pas vers la défense, afin de se donner un meilleur angle de vision au moment de l'engagement, surtout si les ½ de mêlée se trouvent de ce côté ;
- Placement face aux lignes de HJ des non-participants ;
- L'arbitre assistant ou le juge de touche positionné du côté opposé à l'arbitre doit rester vigilant sur toutes les liaisons des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne lors de la formation, puis à la liaison des 3<sup>èmes</sup> lignes après l'introduction ;
- **Faute de l'un des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne - avec le système de communication** : L'arbitre assistant ou le juge de touche répète deux fois le numéro et la couleur du joueur fautif, décrit brièvement la nature de la faute (le n° 3 bleu ne se lie pas, le n° 1 rouge effondre, ...) ;

- **Faute de l'un des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne - sans le système de communication** : L'arbitre assistant ou le juge de touche attend la sollicitation de l'arbitre de champ (les regards doivent absolument se croiser), puis matérialise par geste la faute (bras du côté équipe fautive replié sur la poitrine). *NB : si l'information n'a pas, pour des raisons matérielles, pu passer en temps réel, elle devra être communiquée à l'arbitre à la première occasion).*

### Jeu déloyal :

#### **Détecté par l'arbitre :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche doit « doubler » car l'arbitre a peut-être vu la conséquence mais pas l'origine du geste (par contre, il est important de prendre en compte le lieu de la faute - si l'acte de jeu déloyal se situe à l'extrémité du terrain et que l'arbitre a bien analysé la situation, il est de bon sens de ne pas « doubler »). **Lorsque l'arbitre a perçu la même chose que le juge de touche, il doit prendre la sanction adéquate sans demander une recommandation au juge de touche.**

#### **Non détecté par l'arbitre :**

L'arbitre assistant ou le juge de touche doit :

- Analyser la nature de la faute (brutalité, anti-jeu, obstruction...);
- Analyser le placement et le comportement de l'arbitre :
  - même si ce dernier fait signe de jouer, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit sur des actions de jeu déloyal intervenir s'il estime l'acte commis dangereux et non détecté par l'arbitre ;
  - si ce dernier ne fait aucun signe particulier, il n'a alors pas vu la faute, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit intervenir.

Il est capital que l'arbitre assistant ou le juge de touche qui intervient ait pu exactement détecter l'origine de la faute.

**La « réunion à 3 » est déconseillée, car elle entraîne souvent des points de vue confus. Elle ne pourra avoir lieu que si le 2<sup>ème</sup> juge de touche apporte une réelle plus-value dans l'information.**

### L'intervention de l'arbitre assistant ou du juge de touche :

- Avec système de communication : « brutalité bleue – avantage » ou « brutalité bleue – STOP ».
- Sans système de communication : « Bip court + drapeau tendu regard vers l'arbitre » signifie avantage, « Bip long + regard vers l'arbitre » signifie arrêt de jeu.

Dans les deux cas où l'arbitre assistant ou le juge de touche lève son drapeau mais « communique » à l'arbitre de jouer l'avantage, il doit continuer à suivre le jeu (drapeau tendu) jusqu'au prochain arrêt de jeu, où il communiquera alors les faits à l'arbitre.

### Protocole de communication :

1. L'arbitre assistant ou le juge de touche décrit l'incident de manière précise en faisant attention à son vocabulaire : numéro, couleur du maillot, nature de la faute. Il est bon de préciser, dans la mesure du possible, à quel endroit du corps la faute a été commise (coup de poing aux côtes, au visage ...et non pas « marron », « pet » ou autres « bouffe »).
2. Si l'arbitre a perçu les mêmes faits que l'arbitre assistant ou le juge de touche, il reformule et détermine une sanction.
3. Si l'arbitre n'a pas vu les faits, il devra demander à l'arbitre assistant ou au juge de touche qu'il reformule les faits et détermine une sanction.
4. L'arbitre assistant ou le juge de touche doit veiller à ce que la sanction soit donnée au bon endroit (en répétant éventuellement l'endroit de la reprise du jeu : « pénalité à 15 mètres face à moi », etc....).

### Type de fautes à détecter :

- Toutes formes de plaquage dangereux (« cravate », plaquage « en cathédrale », charge sans les bras après passe, plaquage à retardement, ...).
- Toutes formes d'obstruction : tirages de maillot...
- Toutes formes de jeu déloyal : coup de poing, coup de pied, « rucking » sur un joueur...

## LE ROLE SECOND

L'arbitre assistant ou le juge de touche peut apporter une aide ponctuelle à l'arbitre : il s'agit de son rôle second. Cela ne concerne que les fautes de jeu évidentes (un « énorme » hors-jeu, un « gros » en-avant « petit côté », un en-avant de passe « que tout le monde a vu », etc.).

L'indication du lieu de la faute est très important (« en face de moi, légèrement sur le côté », ...) ainsi que celui de la reprise de jeu (après arrêt sur blessure).

L'arbitre, les arbitres assistants ou les juges de touche peuvent formuler quelques recommandations importantes selon les demandes définies lors de l'avant-match (check-list) :

- Lors d'arrêts de jeu (blessures, essai, ballon sorti en touche) ;
- En veillant toujours à commencer la recommandation par une phrase positive (« c'est bien, mais soit vigilant sur les entrées latérales des rouges », « les mêlées sont propres mais attention aux liaisons du pilier gauche », etc...).

## APRES LE MATCH

- Les officiels de match doivent regagner le vestiaire ensemble.
- Lors de la réception d'après-match, le plus grand devoir de réserve s'impose, seul l'arbitre devant a priori communiquer avec les médias.
- Les jours suivant le match : l'arbitre doit communiquer aux arbitres assistants ou aux juges de touche les observations les concernant qui ont été relevées par l'évaluateur dans son rapport de supervision. Une discussion sur les points litigieux doit être faite entre l'arbitre et ses arbitres assistants ou ses juges de touche, soit par observation de la vidéo (lorsque cela est possible), soit par communication téléphonique.

## CONCLUSION

De la prestation des arbitres assistants ou des juges de touche peut dépendre celle de l'arbitre.

L'analyse de la performance globale du match doit être celle de l'Equipe des Officiels, et non celle d'un seul individu.

## ANNEXE 2

### REGLES EXPERIMENTALES (ELVs) RETENUES A COMPTER DE 2009/2010

ELV n°	Référence Règle	Titre de la règle	Origine	Explication
1	6B 1 - 6B 4	Arbitres Assistants	ELV globales	Les arbitres assistants peuvent apporter une aide à l'arbitre dans sa prise de décision chaque fois que ce dernier le jugera nécessaire.
4	19.1 (b)	Pas de gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Lorsque l'équipe défendante envoie le ballon dans ses propres 22 mètres et qu'il est ensuite botté directement en touche par un joueur de cette même équipe, il n'y a pas gain de terrain. La touche aura lieu en face de l'endroit où le ballon a été botté.
	19.1 (f)	Gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Lorsque l'équipe défendante envoie le ballon dans ses propres 22 mètres, que le ballon touche un adversaire, ou qu'un plaquage, qu'un ruck ou qu'un maul s'ensuit, et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il y aura gain de terrain. La touche aura lieu en face de l'endroit où le ballon est sorti.
5	19.2 (e) (f)	Remise en jeu rapide	ELV globales	Lors d'une remise en jeu rapide, le ballon doit être lancé droit, le long de la ligne de remise en jeu, ou en direction de sa propre ligne de but, à condition qu'il soit lancé au-delà de la ligne pointillée des 5 mètres.
7	19.8 (i)	Relayeur	ELV globales	Une équipe n'a pas obligation d'avoir un relayeur. Lorsqu'il y en a un, il doit se tenir à 2 mètres de ses partenaires de l'alignement, et ne peut se rapprocher de l'alignement (ou se lancer dans une brèche) que lorsque la touche commence, c'est-à-dire lorsque le ballon quitte les mains du lanceur.
8	19.8 (j)	Opposé au lanceur	ELV globales	L'équipe qui ne lance pas DOIT avoir un joueur opposé au lanceur. Il doit se tenir à 2 mètres en retrait de la ligne de remise en jeu et à 2 mètres en retrait de la ligne des 5 mètres.
9	19.10 (g)	Action de pré-gripping	ELV globales	Avant le lancer du ballon, un joueur peut effectuer une action de pré-gripping sur un coéquipier, à condition qu'il ne le fasse pas au dessous du niveau du short à l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses à l'avant.
10	19.10 (f)	Aide au saut et soutien des joueurs	ELV globales	Après le lancer du ballon, un joueur peut aider un coéquipier à sauter et le soutenir, à condition qu'il ne le fasse pas au dessous du niveau du short à l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses à l'avant.
11	20.12(g)	Hors-jeu en mêlée (non participants)	ELV globales	La ligne de HJ pour les non participants en mêlée se trouve à 5 mètres en arrière des pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée.

## REGLES EXPERIMENTALES (ELVs) RETENUES A COMPTER DE 2009/2010

ELV n°	Référence Règle	Titre de la règle	Origine	Explication
12	20.12(d) (e)	Hors-jeu en mêlée (1/2 de mêlée)	ELV globales	<p>Avant l'introduction, le ½ de mêlée qui n'introduit pas doit se placer à côté de celui qui introduit ou derrière la ligne de HJ des non participants à 5 mètres.</p> <p>Après introduction, le ½ de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) : suivre la progression du ballon dans la mêlée à condition de rester à proximité de la mêlée (environ 1m)</li> <li>(ii) s'écarter de la mêlée ou se rendre côté opposé à l'introduction à condition de ne pas dépasser la ligne qui passe par les pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée</li> <li>(iii) se rendre derrière la ligne de HJ des non participants à 5 m (dans ce cas, il ne pourra plus revenir aux 2 placements précédents).</li> </ul>
				<p>Le ½ de mêlée de l'équipe qui a gagné le ballon doit également se retirer derrière sa ligne de HJ et peut se déplacer n'importe où derrière cette ligne.</p>
13	22.11 (a) (b) 22.12	Ballon mort dans l'en but – Référence au poteau de coin – Ballon ou joueur touchant un poteau de coin.	ELV globales	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme étant en touche de but, et si un joueur porteur du ballon (ou si le ballon) touche un poteau de coin, le jeu continue.

## REGLES EXPERIMENTALES (ELVs) NON RETENUES

ELV n°	Référence Règle	Titre de la règle	Origine	Explication
2 et 3	17.2	Liaison et effondrement d'un maul	ELV globales	Un maul ne peut plus être effondré. Il y a à nouveau obligation d'être lié au maul avec les épaules et la tête plus hautes que la ligne des hanches.
6	19.7	Nombre de joueurs dans l'alignement.	ELV globales	L'équipe qui ne lance pas ne peut plus être en surnombre dans l'alignement par rapport à l'équipe qui effectue le lancer.