

Objet : Synthèse du stage d'Aix en Provence

SYNTHÈSE DU STAGE « ARBITRES - ANIMATEURS » AIX EN PROVENCE - JUIN 2010

Ce stage des Arbitres et des Animateurs Techniques de Comités a dégagé les dominantes arbitrales pour la saison **2010/2011** et vous trouverez dans ce document le compte-rendu des séances de travail.

Je remercie toutes les personnes qui sont intervenues durant le stage pour leur participation positive aux travaux menés et pour la richesse de leurs interventions.

A l'attention des Délégués Territoriaux aux Arbitres

Les éléments du présent document doivent être portés par vos soins à la connaissance de tous les partenaires du jeu. Il convient donc que dès réception, vous en assuriez la transmission :

- A tous les clubs de votre Comité,
- Aux dirigeants territoriaux,
- A tous vos arbitres,
- A la Commission Technique de votre Comité,

Tous les stages d'arbitres inter-territoriaux ou territoriaux de début de saison doivent travailler à partir des éléments figurant dans le présent document. Il s'agit là d'une démarche pyramidale où la responsabilité de tous doit s'engager afin d'obtenir une vraie cohérence nationale dans l'application des règles.

A l'attention des arbitres

Il appartient aux arbitres d'intégrer sans délai ces directives afin de rendre l'arbitrage cohérent et uniforme à tous les niveaux et permettre aux équipes d'être arbitrées de manière homogène tout au long de la saison.

A l'attention de tous

J'attire votre attention sur les dispositions spécifiques concernant la sécurité du jeu, en particulier pour les catégories C et D (rappel des règles existantes et nouvelles règles spécifiques) que vous trouverez en préambule. Celles ci devront faire l'objet d'un examen et d'un engagement soutenus.

Je vous remercie pour votre collaboration dans ce relais de l'information vers l'ensemble du rugby national.

Bien sportivement.

Destinataires :

Pour suite à donner : _

Participants aux stages

D.T.A.

Arbitres nationaux et divisionnaires 1 (77)

Pour information :

Comité Directeur,

Comités Territoriaux

C.C.A.

Commissions F.F.R. (Discipline, Délégués sportifs, Directeurs de match)

Délégués sportifs - Superviseurs (1^{er} groupe)

L.N.R.

Clubs 1^{ère} Division Fédérale

D.T.N

Presse (12)

Le Président de la C.C.A.

Didier MENE

PLAN DE LA SYNTHÈSE

NOTE AUX ARBITRES Dominantes générales de la saison 2010/2011.....	Page 3
THÈME I La mêlée ordonnée	Page 9
THÈME II Le jeu déloyal	Page 19
THÈME III Le plaquage – la mêlée spontanée	Page 25
THÈME IV Le maul	Page 31
THÈME V La touche	Page 35
THÈME VI L'alignement	Page 36
THÈME VII L'avantage.....	Page 38
THÈME VIII Le hors dans le jeu courant.....	Page 41

NOTE AUX ARBITRES

DOMINANTES GÉNÉRALES DE LA SAISON 2010/2011

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 **2010/2011**. 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.

Les nouvelles dispositions applicables pour la saison 2010/2011 dans les catégories C et D sont reprises en détail dans le corps de la synthèse elle-même.

1.2 La mêlée :

Les séquences de formation doivent être bien décomposées pour une meilleure maîtrise par l'arbitre et sont différentes en fonction des catégories de compétitions. Il faut 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., **placement des joueurs sans impact**, interdiction de pousser après le gain du ballon), 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 dans l'axe de la ligne médiane Les arbitres doivent sanctionner sans faiblesse par un CPF le non respect de l'équité.

1.3 Le jeu au sol

Il est demandé une grande vigilance à l'encontre de tout joueur impliqué dans un plaquage, que ce soit celui qui amène au sol ou celui qui reste debout et qui participe tout de même au plaquage.

Tout comme la mêlée, les phases de jeu au sol et de rucks restent un point extrêmement sensible pour la sécurité des joueurs.

- Il conviendra d'appliquer avec vigilance les dispositions liées à la sécurité des joueurs prévues par l'IRB telle que la liaison obligatoire des joueurs lorsqu'ils se joignent au ruck,

ou celles spécifiques des compétitions des catégories C et D.

- interdiction d'enjamber le ballon « au-delà du pas qui suit »,
- interdiction de gratter le ballon

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^{ème} lignes, ligne de hors-jeu à 5 mètres,
- Jeu courant : la règle n'est pas suffisamment appliquée. Une surveillance particulière est demandée aux arbitres concernant les joueurs qui se trouvent hors jeu à plus de 10 mètres. La ligne des « 10 mètres » reste une priorité absolue.

1.5 La touche :

Il est demandé une vigilance particulière :

- à l'encontre des soutiens illicites autour du preneur de balle et surveillance des joueurs quittant l'alignement avant la fin de la touche.
- en catégories C et D, à l'encontre des joueurs qui amènent le capteur du ballon au sol, y compris si un maul n'est pas formé (ceci est désormais interdit)

1.6 Le maul :

De nouvelles dispositions sont applicables en catégories C et D dès lors qu'un joueur du maul se trouve au sol.

1.7 Le jeu dangereux

Toutes les formes de plaquages dangereux, doivent être sanctionnées 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.

Il conviendra d'appliquer avec vigilance les dispositions prévues pour les compétitions des catégories C et D, qui définissent, entre autres directives, toutes les formes de plaquages dangereux.

1.8 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 blanc, carton jaune et du carton rouge pour les fautes techniques, manquement à la loyauté et brutalités évidentes et délibérées - Règle 10.

- Fermeté,
- Courage,
- Caractère.

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

2.2 Le carton blanc

Il a été instauré pour conforter l'avertissement verbal et non pour répondre au manquement à la loyauté. Il doit s'appliquer lors de fautes dites professionnelles, volontaires ou répétées.

2.3 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 (matches de divisions professionnelles)
- 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 « gèneflexion » 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 triplètes 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 ».

REGLES SPECIFIQUES F.F.R. Catégories C et D

I RAPPELS TRES IMPORTANTS DE REGLES EXISTANTES

Nota : tous les points ci-dessous sont développés dans la synthèse.

Le plaquage

- Pour le porteur du ballon, interdiction d'aller volontairement au sol sans être plaqué.
(règle spécifique FFR n° 15 § 1.4)
- Pas de « pick and go » avec liaison du porteur du ballon et un partenaire avant contact avec adversaire et « bascule » vers le sol.
- Usage impératif des deux bras par le plaqueur
(règle spécifique FFR n° 15 § 1.1).
- Pas de percussion avec l'épaule sans tenter de saisir le porteur du ballon à bras le corps
(règle du jeu déloyal 10.4.g)

Rappel : pour les infractions ci-dessus, la plus grande rigueur est attendue avec passage « rapide » au carton jaune.

Le Ruck

- Pas de percussion à l'épaule lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans un ruck sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)

L'alignement

- Respect de la règle par les soutiens :
 - Prise au short pour le soutien arrière
 - Blocage à hauteur des cuisses maxi pour le soutien avant.

(règle actuelle 19 § 10.f : les joueurs peuvent aider un coéquipier à sauter en le soulevant, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau short sur l'arrière ou au-dessous du niveau des cuisses à l'avant)

Le maul

- Pas de percussion à l'épaule lors de l'entrée dans le maul, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)

REGLES SPECIFIQUES F.F.R. Catégories C et D

II PECISIONS DE REGLES

Nota : tous les points ci-dessous sont développés dans la synthèse.

La mêlée :

Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) le protocole de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

➤ Séquences d'engagement en mêlée sans impact

- Au 1^{er} commandement « **flexion** », les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce **sans s'engager** (pas de tête en contact avec l'épaule du vis à vis), **les 2èmes lignes et les 3èmes lignes aile mettent au moins un genou au sol**,
- Au 2^{ème} commandement « **placement** », les joueurs de 1^{ère} ligne se placent **sans impact** en se liant à leurs vis à vis, puis les joueurs de 2^{ème} et de 3^{ème} ligne se placent en se relevant
- Au 3^{ème} commandement « **stop** », les joueurs se repositionnent (appuis hauts et bas) et l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée (épaules au-dessus du bassin et dos plat)
- Au 4^{ème} commandement « **jeu** », le demi de mêlée introduit sans retard.

Maintenir les 4 temps en les **décomposant bien**, contrôler qu'à chaque commandement correspond une attitude, rester « maître absolu » du 4^{ème} commandement.

Dès lors que les joueurs de 1^{ère} ligne sont placés (au contact), la mêlée est considérée comme engagée et ne peut être refaite.

➤ Introduction

Après cet engagement, la mêlée doit rester **stable**, puis intervient alors l'introduction

➤ Limitation poussée

Dès que l'introduction est faite, la poussée **est limitée au gain du ballon**.
Stabilité de la mêlée après ce gain.

➤ Pas de 2^{ème} mêlée

Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : - gain du ballon et le jeu continue
-CPP
-CPF

Dans le cas exceptionnel de non détection de faute, CPF en faveur de l'équipe qui avait l'introduction (pour éviter les mêlées réordonnées en mêlée simulée)

➤ CPP/CPF sur faute en mêlée

Lorsqu'une équipe bénéficie d'un CPP ou d'un CPF pour faute en mêlée de l'équipe adverse, elle ne peut pas avoir le choix d'une mêlée.

Le plaquage

Pour toutes les catégories C et D (y compris les U17 « Teulière » et « territoriaux »), **autorisation de plaquer un joueur en le ceinturant du bas du sternum jusqu'aux jambes.**

Le Ruck

- A la suite d'un plaquage, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « **sur le pas qui suit** »
- Pas de « **grattage** » :
La directive 2009/2010 de l'IRB autorisant le premier récupérateur de chaque équipe à contester le ballon, ne s'applique pas.
Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon, aucun autre joueur ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon par l'équipe adverse ne peut alors intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

L'alignement

- **Tant que la touche n'est pas terminée**, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, **y compris s'il a les pieds au sol**, et même si le maul n'est pas encore formé.

Le maul

- Dès qu'un joueur va **volontairement** au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.
- Dès qu'un joueur d'une équipe va **involontairement** au sol, le maul doit être arrêté et **la règle du maul arrêté anormalement doit être appliquée (règle 17.6.c)**. Dans le cas **exceptionnel** où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé **involontairement** le premier, la même règle doit être appliquée.
Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul **et si des joueurs se trouvent encore au sol**, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

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.

Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) le protocole de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

1. LA FORMATION

1.1 - La marque :

La marque de l'emplacement de la mêlée constitue un repère pour les joueurs de 1^{ère} 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 (s'assurer en particulier 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.

- **Les commandements de l'arbitre doivent être lents et décomposés durant toute la partie,**
- **A chaque commandement de l'arbitre doit correspondre une attitude des joueurs et l'annonce du commandement suivant implique que le précédent a été correctement respecté et validé.**

VOIR TABLEAU PAGE SUIVANTE

Catégories A et B		Catégories C et D	
4 commandements = 4 séquences		4 commandements = 4 séquences	
« FLEXION »	- Se lier à son partenaire - S'accroupir - Position horizontale du dos - Regard vers l'adversaire - Marquer un temps d'arrêt	« FLEXION »	- Pour les joueurs de 1 ^{ère} ligne, fléchir les jambes - Pour les joueurs de 1 ^{ère} ligne, imbriquer leur tête les unes à côté des autres sans s'engager - Pour les 2 ^{èmes} et 3 ^{èmes} lignes aile, mettre un genou au sol - Marquer un temps d'arrêt
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« TOUCHEZ »	- Toucher du bras extérieur l'extrémité de l'épaule extérieure de son vis-à-vis - Retirer son bras et le maintenir à proximité de l'épaule de son adversaire	« PLACEMENT »	- Pour les piliers, se placer sans impact en se liant à leur vis à vis par le bras extérieur - Pour les 2 ^{èmes} et 3 ^{èmes} lignes, se placer en se relevant - Marquer un temps d'arrêt
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« STOP »	- Maintenir la position du dos - Marquer un temps d'arrêt	« STOP »	- Les joueurs se repositionnent (appuis hauts et bas) - l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée (épaules au-dessus du bassin et dos plat) - Marquer un temps d'arrêt
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« ENTREZ »	- Engagement - Liaison des piliers à leurs vis-à-vis	« JEU »	Le ½ de mêlée introduit sans retard

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 » **ou « placement »** est le plus important en termes de sécurité.
 - Bien différencier l'action des piliers : « se toucher » appliquée dans les Catégories A et B appliquant la Règle I.R.B., et « la liaison » exigée au moment du placement pour les catégories C et D. **Dans ces 2 dernières catégories, les têtes des joueurs de première ligne doivent obligatoirement être imbriquées avant le contact et le placement doit être sans impact**
(**Sanction** : Coup de pied franc à l'endroit de la faute).

Rappel :

En cas d'exclusion définitive ou temporaire d'un joueur participant à la mêlée, l'arbitre veillera à équilibrer le nombre de joueurs en mêlée en le réduisant d'autant. Si le joueur exclu n'est pas un participant à la mêlée, le nombre de joueurs en mêlée ne sera pas réduit.

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^{ème} 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. En catégories C et D, il se liera au commandement « placement »**
- 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 de la ligne médiane » du tunnel, 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. **En catégories C et D, le ½ de mêlée devra introduire sans retard au commandement « jeu ».**

3.2- La poussée :

Elle doit être axiale et horizontale.

3.3- Les mêlées qui se relèvent :

- **Avant l'introduction**

Dès la 1^{ère} 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 **sauf en catégories C et D – voir § 9.3**

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^{ème} ligne **qui se délient** ... pénaliser en cas de faute.
- 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.
- *Observation : 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 !».*
Rappel : pas de mêlée refaite dans les catégories C et D.
- 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 un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied 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 (derrière le n°8)
- **Attention : dans les catégories C et D, aucun coup de pied de pénalité ou coup franc accordé lors d'une mêlée effondrée ou relevée ne pourra être joué rapidement.**

3.7 - Liaisons des 3^{èmes} 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 ½ 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 :

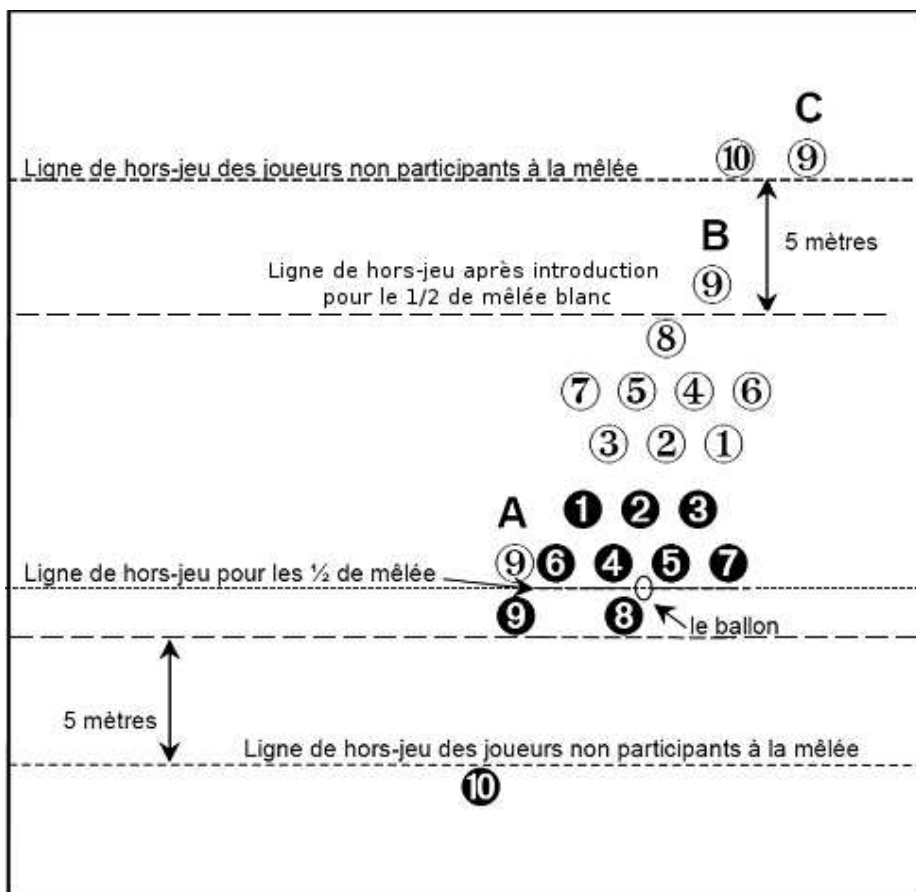
Le ½ de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon et qui était placé à proximité de la mêlée au commencement de celle-ci, a 3 options possibles :

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 ½ 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 :

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

Cette disposition ne s'applique pas en catégories C et D – voir § 9.3

6. REMPLACEMENTS DE 1^{ère} LIGNE

6.1 Rappel de la Règle I.R.B. 3.5.c applicable en catégories A et B*

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 :

- 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.

(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 »).*

6.2 Précisions pour les catégories C et D :

Lorsqu'une équipe désigne 19, 20, 21 ou 22 joueurs, elle doit avoir au moins 5 joueurs aptes à jouer en première ligne.

Pour les joueurs remplaçants de première ligne, la seule aptitude à jouer au poste de première ligne est suffisante.

7. NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH

SECTEUR PROFESSIONNEL ET 1^{ÈRE} DIVISION FEDERALE *UNIQUEMENT*

a) Une équipe du secteur professionnel (ou de 1^{ère} Division fédérale/équipe « une ») a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23^{ème} joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1^{ère} ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1^{ère} 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^{ère} ligne peut alors rentrer en jeu pour remplacer un joueur de 1^{ère} 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^{ème} joueur de 1^{ère} ligne pourra également rentrer en jeu pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1^{ère} 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^{ÈRE} LIGNE

SECTEUR PROFESSIONNEL ET 1^{ÈRE} 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^{ère} 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^{ère} 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^{ère} 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^{ère} ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1^{ère} 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^{ère} 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^{ère} 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 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 impact.

Rappel du §1.2 : les têtes des joueurs de première ligne doivent obligatoirement être imbriquées avant le contact

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

9.2 Fin de la poussée :

La poussée est autorisée à l'introduction et pour le gain du ballon uniquement. Ainsi, dès lors que le ballon est gagné (dès qu'il se trouve derrière les pieds des joueurs d'une des premières lignes), aucune équipe ne peut plus pousser :

- celle qui l'a gagné, pour bonifier son gain ;
- celle qui l'a perdu, pour tenter de le regagner ;
- celle qui l'a gagné doit jouer le ballon dès lors qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée (dans les pieds de la deuxième ligne).

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

9.3 Attention : il n'y a pas de mêlée « refaite »

Après qu'une 1^{ère} mêlée ait été formée, interviennent selon le cas :

- Gain du ballon et le jeu continue, ou
- Coup de pied de pénalité, ou
- Coup de pied franc

Remarque : *tant que les premières lignes ne sont pas engagées au contact l'une de l'autre, il faut considérer que la mêlée n'a pas encore été formée.*

Dans le cas exceptionnel de non détection de faute, un coup de pied franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction sera sifflé par l'arbitre, ceci pour éviter toute mêlée réordonnée en mêlée simulée.

Cas particuliers :

1. Si le ballon sort directement par le tunnel sans avoir été talonné, un CPF sera accordé à l'équipe qui ne bénéficiait pas de l'introduction.
2. Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place du CPP ou du CPF.
3. CPP ou CPF joués rapidement : aucun coup de pied de pénalité ou coup franc accordé lors d'une mêlée effondrée ou relevée ne pourra être joué rapidement (voir § 3.6)

9.4 Mêlées simulées

Des mêlées simulées définitives jusqu'à la fin du match ne peuvent avoir lieu que dans les trois cas suivants :

- Défaut de joueurs de 1^{ère} ligne - Quand à la suite d'une exclusion définitive, de la blessure ou de la déclaration d'inaptitude d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs autorisés à jouer en 1^{ère} ligne (Règle 3.13).

- Décision de l'arbitre

- Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ou
- Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1^{ère} 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.

- Licencié Capacitaire en Arbitrage (L.C.A.)

Dès lors qu'un match est dirigé par un L.C.A. pour quelque raison que se soit, en début ou en cours de partie, toutes les mêlées ordonnées par celui-ci devront être des mêlées simulées.

Des mêlées simulées ne peuvent être ordonnées temporairement par l'arbitre que dans les deux cas suivants :

- exclusion temporaire d'un joueur de 1^{ère} ligne

- saignement d'un joueur de 1^{ère} ligne

Dans tous les autres cas, le retour aux mêlées disputées n'est pas possible

Dans tous les cas, l'arbitre notera obligatoirement sur son rapport l'équipe à l'origine des mêlées simulées, temporaires ou définitives.

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).

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 (3ème 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 **une faute relative au 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 « techniques » 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
- les positions de hors-jeu empêchant un coup de pied franc ou un coup de pied de pénalité d'être joué rapidement

Le protocole suivant doit être appliqué :

- 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^{ère} 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.

1.2. Fautes « techniques » 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.

Attention : noter qu'en cas de fautes répétées les notions « collective » (voir règle 10.3) et « espace-temps » dans l'enchaînement des fautes doivent être prises en compte.

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 qui doivent toujours être sanctionnées 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^{ère} 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,
- 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.
- **Obstruction et/ou percussion sur un joueur non porteur du ballon**

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 diminuer physiquement 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 ou le fait de marcher sur une articulation, justifient une expulsion définitive.

IMPORTANT : Après toute rencontre fédérale ou territoriale, l'arbitre ne joindra pas la carte de qualification du licencié exclu définitivement et ne retiendra pas la carte de qualification du dirigeant du banc de touche et/ou du dirigeant rédacteur de la feuille de mouvements ayant été sanctionné(s).

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^{er} 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
o 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 contacts avec les yeux ou la zone oculaire (« fourchettes »)	Carton rouge
o Le Rucking autre que sur le ballon	Carton jaune ou carton rouge
o Les joueurs qui marcher sur une articulation	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 - 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.
- o Dans le cas d'un carton JAUNE, la personne sanctionnée est autorisée à rester sur le banc de touche.
- o 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.
- o Il est à noter que le comportement du banc de touche doit s'analyser de manière collective.
- o 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.
- o 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^{ère} 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. LE PLAQUAGE

1.1 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.

Le porteur du ballon mis au sol est appelé le « 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 ».

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

1.2 Les « participants au plaquage » :

Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon et l'amènent au sol en restant sur leurs appuis, sont considérés comme participants au plaquage. Ils doivent d'abord lâcher le plaqué et être dans leur camp avant de pouvoir jouer.

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 (**Cf : voir dispositions spécifiques aux catégories C et D - § 2.2**).
 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 fautif 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 sans les bras :** de plus en plus de percussions avec l'épaule ont lieu sur des joueurs porteurs du ballon ou qui viennent de passer le ballon. Toute percussion après passe devra être sanctionnée au minimum d'un carton jaune.
- **Plaquages dits « en cathédrale » :**

Tout joueur qui retourne un adversaire en le plaquant (le bassin passant au-dessus de la ligne des épaules) et le met 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.

Observation : les arbitres doivent faire preuve de discernement et ne pas assimiler un plaquage offensif (où les pieds peuvent être décollés du sol) à un plaquage « cathédrale ».

- **Plaquage type judoka**
Tout joueur qui amène au sol un adversaire en le saisissant en haut du corps et qui le bloque avec la jambe pour le faire basculer doit être pénalisé.
- **Percussion sur l'adversaire** : toute percussion avec la tête en avant vers l'adversaire est interdite.
- « L'armer » du bras est interdit

2.2 - Dispositions applicables aux catégories C et D

➤ **Plaquage avec les deux bras :**

Un joueur est autorisé à plaquer un joueur **en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux jambes**

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 (le CPP sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus)
- soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire (elle devra être considérée rapidement pour ce type de faute)
- soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.

3. **ARBITRAGE DU JEU AU SOL**





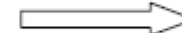

3.1 - **Chronologie de la phase de plaquage :**

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^{er} 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 peut se saisir immédiatement du ballon, avant la formation d'une mêlée spontanée, quel que soit son positionnement sur la phase de plaquage

S'il est participant au plaquage, sans aller au sol, le joueur :

- **doit lâcher le plaqué immédiatement et distinctement, et**
- **rester debout sur ses appuis, et**
- **se trouver dans son camp pour jouer le ballon (en le tirant vers le haut)**

S'il n'est pas participant au plaquage, le joueur :

- **doit arriver par son camp,**
- **doit être debout sur ses pieds,**
- **peut se saisir immédiatement du ballon, avant la formation d'une mêlée spontanée**
- **peut entrer en contact avec l'adversaire de bas en haut (avion qui décolle)**
- **peut se lier au ruck (percussion à l'épaule et tête en avant interdite)**

Rappel IRB :

Le premier récupérateur de chaque 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 tirer le ballon vers le haut, et cela même si un ou des soutiens viennent ensuite au contact (non applicable aux catégories C et D).

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

- **Récupération collective**

Les joueurs doivent :

- arriver « par leur camp » (par la porte),
- converger vers la zone de plaquage, jusqu'à 1 mètre autour du ballon **(non applicable aux catégories C et D)**
- **engager le contact avec l'adversaire en se liant avec au moins un bras (percussions à l'épaule interdites – Sanction : carton jaune),**
- respecter la distance limitée à 1 pas au-delà de la ligne de plaquage pour engager le contact avec l'adversaire.

3.3 – Sealing-off (sceller du ballon) :

Cette action doit être pénalisée. Il s'agit d'un ou de plusieurs joueurs qui tombent volontairement sur leur coéquipier porteur du ballon se trouvant lui-même au sol, et qui mettent le corps en opposition, pour empêcher la contestation du ballon par les adversaires.

3.4 - Bridging (4 appuis)

Cette action doit être pénalisée. Il s'agit du joueur non porteur du ballon utilisant ses quatre appuis pour éviter que l'adversaire puisse venir contester le ballon.

Directives :

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

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, 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.
- Il est interdit à tout joueur, y compris s'il est debout sur ses pieds, de manipuler 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 relayeur (main sur le ballon), 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,
- **Rappel important de la règle IRB :** Aucune percussion n'est autorisée lors de l'entrée dans le ruck, mais la liaison par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier est obligatoire, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée (règle 10.4.j). **La tolérance zéro est demandée à l'encontre des joueurs qui ne respectent pas cette règle.**
- L'intervention sur le relayeur adverse ne sera licite qu'aux conditions suivantes :
 - que ce dernier ait une main sur le ballon,
 - que le joueur qui intervient 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 à la mêlée spontanée, soit en arrière de sa ligne de hors-jeu.

6. DISPOSITIONS APPLICABLES AUX CATEGORIES C et D

- **Contact dans la zone de plaquage** : à la suite d'un plaquage, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « **sur le pas qui suit** » et non plus « jusqu'à 1 mètre autour du ballon ».
- **Pas de « grattage » : le rappel de l'IRB de la saison 2009/2010 concernant le premier récupérateur de chaque équipe ne s'applique plus.**
- **Aller au sol volontairement** : tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué par l'adversaire (sauf pour faire un toucher à terre dans l'en-but). Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol)

7. LE « RUCKING »

Un joueur pratiquant du « rucking » ne doit pas le faire intentionnellement sur des joueurs au sol. Il doit enjambrer 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 sanctionné d'un carton rouge.

8. COMMUNICATION DE L'ARBITRE

Sur cette phase de jeu, la communication ne devra pas être systématique et devra être impérativement précise.

Le mot « RUCK » ou toute autre indication verbale « LACHEZ » – « SORTEZ » – ... ne devra être utilisé qu'à bon escient et de manière non répétitive.

En aucun cas, ces actions préventives ne devront remplacer des sanctions DISSUASIVES, notamment sur des ballons volontairement ralentis au sol. Il s'agit de trouver l'équilibre entre la prévention et la sanction.

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. dont :
 - 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.
 - Un participant doit être incorporé ou lié au maul et non juste placé le long du maul

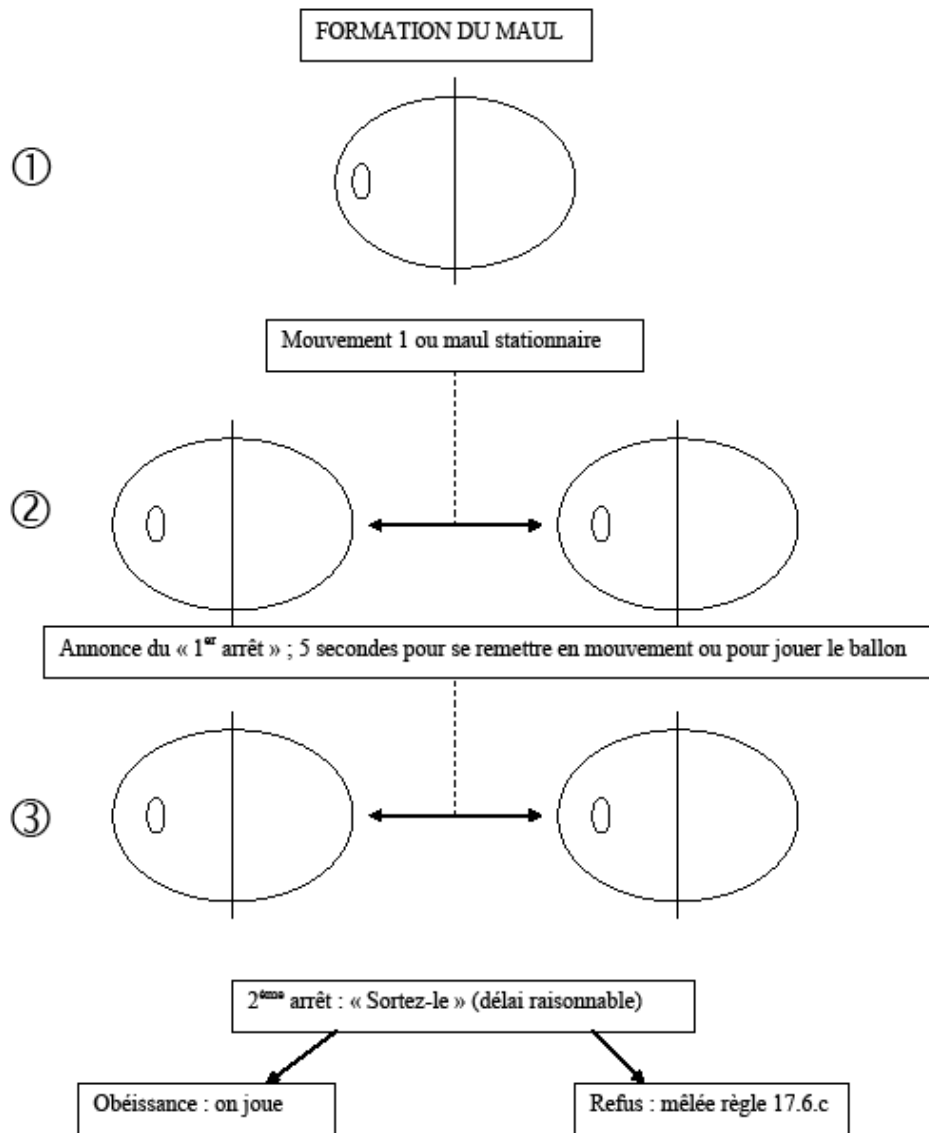
2. BALLONS PORTÉS

Plusieurs situations sont évoquées :

2.1 : Formation et déroulement du maul :

1. A sa formation, lorsque le maul est repoussé vers l'arrière ou reste stationnaire ou se déplace « en crabe », 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.

La règle peut être illustrée ainsi :



2.2 : L'équipe en possession du ballon :

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. La règle du maul ne s'applique plus. Dans ce cas, 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 et doivent être sanctionnés.

2.3 - 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. La règle du maul s'applique toujours :

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 ».

2.4 - L'équipe adverse ne va pas au contact du groupe de joueurs porteur du ballon (exemple : ballon pris à 2 mains en touche), **sans quitter l'alignement**, et ainsi ne provoque pas la création du maul.

A partir du moment où le capteur du ballon a les pieds au sol, même si un groupe de ses coéquipiers se lie à lui, tout joueur défenseur peut provoquer l'effondrement du « paquet de joueurs » : **non applicable en catégories C et D – voir disposition**

ALIGNEMENT - § 2)

- Si l'alignement est terminé (lorsque le capteur du ballon se déplace, ou lorsque le ballon circule à l'arrière du groupe de joueurs), le défenseur peut alors intervenir sur le porteur du ballon et dans n'importe quelle position, pour provoquer l'effondrement du « paquet de joueurs ».
- Tant que l'alignement n'est pas terminé, le défenseur peut intervenir sur le porteur du ballon mais à condition qu'il vienne par son camp.

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 point 2.2). Dans ce cas, si des joueurs servent de bouclier au porteur du ballon en allant percuter l'adversaire, ils font obstruction et doivent être sanctionnés (CPP). *Nota : ces obstructions sont le plus souvent commises lors des touches et des coups d'envoi et de renvoi.*
- 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). Tous joueurs non participants, proches du maul, doivent se placer derrière la ligne de remise en jeu.

5. LE JEU DANGEREUX

- **Rappel important de la règle IRB** : Aucune percussion n'est autorisée lors de l'entrée dans le maul, mais la liaison par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier est obligatoire, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans un maul sans se lier à un joueur du maul (règle 10.4.j). **La tolérance zéro est demandée à l'encontre des joueurs qui ne respectent pas cette règle.**
- **Soulever une jambe d'un joueur appartenant à un maul pour lui faire perdre ses appuis et le déséquilibrer est un acte de jeu dangereux et doit être pénalisé.**

6. LA COMMUNICATION

Directives :

- **IMPORTANT** : au 1^{er} arrêt du maul, l'arbitre devra **impérativement** le signaler par le geste et la voix. Il indiquera « premier arrêt » en levant le bras, le pouce en haut,
- Au 2^{ème} arrêt, il accordera un délai raisonnable (voir règle) pour que le ballon soit extrait et ordonnera au relayeur de jouer le ballon.
- Si le ballon n'est pas joué, une mêlée sera accordée pour ballon injouable.

7. 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 large des non participants.

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

8. DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS DES CATEGORIES C ET D

- Dès qu'un joueur va **volontairement** au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité
- Dès qu'un joueur d'une équipe va **involontairement** au sol, le maul doit être arrêté et **la règle du maul arrêté anormalement doit être appliquée (règle 17.6.c)**. Dans le cas **exceptionnel** où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé **involontairement** le premier, la même règle doit être appliquée. Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul **et si des joueurs se trouvent encore au sol**, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

THÈME V

LA TOUCHE

1 - ATTRIBUTION DE LA REMISE EN JEU :

- 1.1 Si un joueur qui a un ou les deux pieds à l'intérieur de ses 22 mètres (sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres), ramasse le ballon qui était stationnaire à l'extérieur des 22 mètres, et le botte directement en touche, on considérera que ce joueur a porté le ballon à l'intérieur de ses 22 mètres et, par conséquent, l'alignement sera formé en face de l'endroit où le ballon a été botté.
- 1.2 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.
- 1.3 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.

2 - 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.
- 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. Les relayeurs peuvent se rendre dans l'alignement, lorsque le ballon quitte les mains du lanceur mais celui de l'équipe qui ne lance pas, ne doit pas créer un surnombre en rentrant dans l'alignement (Sanction CPF)**
- 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 - 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.
- **Attention au lanceur qui se décale de la ligne de remise en jeu.**
- **Veiller aux pieds du lanceur qui empiètent sur le champ de jeu pendant le lancer (Sanction CPF)**

1.3 - Sauts anticipés

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

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 se placent volontairement en avant du preneur de balle et font obstruction (CPP à 15 m) – Rappel : Règle du maul § 4.**
- **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 lancer, 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.
- **Attention : Vigilance sur les joueurs qui se retirent de l'alignement avant la fin de la touche. (Sanction CPP à 15 m sur la ligne de remise en jeu)**

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.**

Il est demandé aux arbitres une grande attention sur les situations de hors-jeu des joueurs empêchant une remise en jeu rapide.

Nota : rappel IRB conférence arbitre entraîneur 13/05/10 Londres

Lorsque le ballon est botté en touche, les joueurs en position de HJ ont l'obligation de ne pas avancer (ou de se replier) tant qu'ils ne sont pas remis en jeu ou tant que le ballon n'est pas sorti en touche

Dans tous les cas de positions de hors jeu multiples, la sanction doit s'appliquer au joueur le plus proche du point de chute du ballon

2 - DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS DES CATEGORIES C ET D

Intervention sur le preneur de balle : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, et même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : Coup de pied de pénalité

THÈME VII

L'AVANTAGE

1. RAPPEL DE LA RÈGLE ET DIRECTIVES

Les conclusions des années antérieures restent totalement d'actualité.

Rappel sécurité : la règle de l'avantage sur les mêlées écroulées ou relevées ne doit pas être appliquée.

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.

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.

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^{er} temps : Annonce verbale de la faute (« avantage pour hors-jeu du 7 rouge », ou « avantage pour en avant bleu »)

2^{ème} 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^{ème} 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>1^{er} temps Annnonce de la faute</p>  <p>LE JEU CONTINUE</p>	<p><u>Dois-je tenter l'avantage ?</u></p> <p>Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gravité de la faute - Mouvement du jeu - Forces en présence - l'endroit sur le terrain <p>Oui ? → Non ?</p> <p>2^{ème} temps Annnonce « avantage » et gestuelle</p>  <p>JE SIFFLE IMMÉDIATEMENT</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"> - La possession du ballon et le gain de terrain ou bien - La possession du ballon et l'avantage tactique (conquête + maîtrise) <p>Non ? → Oui ?</p>  <p>LE JEU CONTINUE</p>	<p><u>Dois-je revenir à la faute ?</u></p> <p>Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temps écoulé - Distance parcourue - Gravité de la faute initiale <p>Oui ? → Non ?</p>  <p>LE JEU CONTINUE</p>	<p>JE REVIENS A LA FAUTE</p>	

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, ainsi que les départs hors-jeu devant les coups de pied à suivre d'un partenaire, il convient d'être attentif aux positions des partenaires du botteur (en jeu et hors jeu)

1.1 - Prévention

- Dès que le coup de pied a été donné, l'arbitre doit immédiatement demander au joueur parti devant ou situé hors de la zone des 10m 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 DANS LA ZONE DES 10 m

Il est demandé aux arbitres d'avantage de vigilance, sur les joueurs se situant dans la zone des 10m d'un adversaire attendant de jouer le ballon.

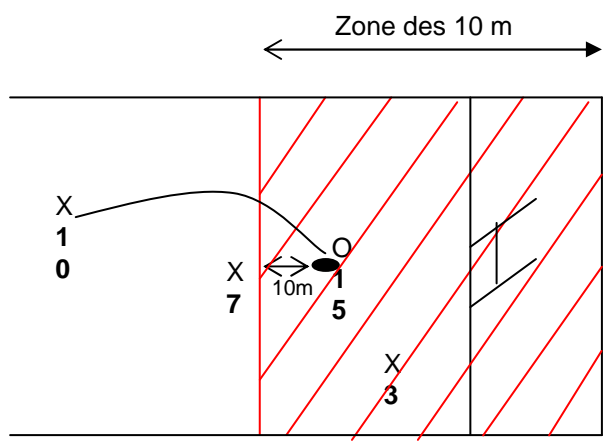
2.1 - Prévention

- Dès qu'un joueur se retrouve hors-jeu dans la zone des 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon, l'arbitre doit veiller à ce qu'il fasse **immédiatement** 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 **immédiatement**, ou s'il gêne un adversaire dans son repli, il doit être pénalisé à l'endroit de la faute.

2.3 - Zone des 10m



- Elle se situe 10 mètres en avant du point de chute du ballon ou de l'endroit où le ballon est réceptionné
- Elle s'étend d'une ligne de touche à l'autre
- Elle va jusqu'à la ligne de ballon mort adverse

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

Rappel : il est demandé aux arbitres une grande attention sur les situations de hors-jeu des joueurs empêchant une remise en jeu rapide.

Nota : rappel IRB conférence arbitre entraîneur 13/05/10 Londres

Lorsque le ballon est botté en touche, les joueurs en position de HJ ont l'obligation de ne pas avancer (ou de se replier) tant qu'ils ne sont pas remis en jeu ou tant que le ballon ne soit pas sorti en touche

Dans tous les cas de positions de hors jeu multiples, la sanction doit s'appliquer au joueur le plus proche du point de chute du ballon