Les Règles du Jeu

Et la Charte du Jeu

2026

WORLD RUGBY

2026 Copyright © World Rugby

Tous droits réservés. La reproduction, distribution ou transmission, intégrale ou partielle, de cette œuvre, que ce soit par photocopie ou copiée sur quelque support que ce soit, électronique ou autre, sans l'autorisation écrite de World Rugby (dont la demande devrait être adressée à World Rugby) est interdite.

World Rugby revendique son droit moral d'être identifié et reconnu comme étant l'auteur de cette œuvre en vertu de la loi Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

Publié par World Rugby

World Rugby
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel +353-1-240-9200
Web www.world.rugby **Email** laws@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

Site web de World Rugby sur les règles du jeu

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربيّة • Português • Polski

- Lire les règles du jeu et la charte du jeu
- Voir les extraits vidéo des règles dans la pratique
- Passer un examen sur les règles avec autocorrection et télécharger votre certificat de connaissances
- Télécharger le livret des règles en format PDF

Télécharger l'appli gratuite pour iOS/Android des règles du jeu de World Rugby

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

TABLE DES MATLÈRES

Avant-propos 3

La Charte du Jeu 4

Légende des textes et schémas 16

Définitions 17

Régle 1 Le Terrain 26
Régle 2 Le Ballon 30
Régle 3 L'Équipe 31
Régle 4 L'Équipement des joueurs 36
Régle 5 Durée de la partie 38
Régle 6 Officiels de match 40
Régle 7 L'Avantage 47
Régle 8 Établissement du score 49
Régle 9 Jeu déloyal 54
Régle 10 Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant 59
Régle 11 En-avant ou passe en avant 62
Régle 12 Coup d'envoi et renvois 63
Régle 13 Joueurs au sol dans le jeu courant 67
Régle 14 Le Plaquage 68
Régle 15 Le Ruck 74
Régle 16 Le Maul 78
Régle 17 Le Marque 81
Régle 18 Touche, remise en jeu rapide et alignement 83
Régle 19 La Mêlée ordonnée 99
Régle 20 Pénalité et coup franc 111
Régle 21 L'En-but 116

Variantes des règles pour les moins de 19 ans 119
Variantes des règles pour le rugby à VII 122
Variantes pour le rugby à X 132
Variantes Game-on 139

Signalétique de l'officiel de match 145

AVANT-PROPOS

Le but du jeu est que deux équipes de 15, 10 ou sept joueurs chacune, jouant avec fair-play, dans le respect des règles du jeu et de l'esprit sportif, devraient en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, marquer le plus de points possible ; l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

Les règles du jeu, y compris les variantes pour les Moins de 19 ans et le rugby à X et à VII, sont complètes et comprennent toutes les informations nécessaires pour permettre de disputer une partie correctement et dans un esprit de fair-play.

Le rugby est un sport qui implique un contact physique. Tout sport impliquant un contact physique comporte des dangers inhérents. Il est très important de jouer au rugby dans le respect des règles et de constamment veiller à la santé des joueurs.

Il incombe aux joueurs de s'assurer qu'ils sont physiquement et techniquement préparés pour pouvoir jouer dans le respect des règles et de s'engager à participer en respectant les pratiques de sécurité et pour le plaisir.

Il incombe à ceux qui sont en charge de l'entraînement ou de la formation d'assurer que les joueurs sont préparés à respecter les règles, à jouer avec fair- play et à se conduire de manière sûre.

L'arbitre a le devoir d'appliquer équitablement toutes les règles dans tous les matches, y compris les règles et variations expérimentales autorisées par World Rugby.

Les fédérations ont le devoir de veiller à ce que le jeu se déroule à tous les niveaux dans le respect d'un comportement sportif et discipliné.

Le principe de fair-play ne peut pas relever uniquement de l'arbitre. C'est un principe que les fédérations, clubs, autres organismes affiliés, entraîneurs et joueurs ont la responsabilité de respecter.

Chaque fédération devrait créer un programme pour la formation des jeunes joueurs. Dans le cadre de ce programme, les jeunes joueurs seront progressivement initiés aux différentes phases du jeu au moment approprié, ce qui permettra une meilleure prévention des blessures. Chaque fédération devrait déterminer les âges et le contenu de ce programme, selon les caractéristiques du cadre du jeu et de la pratique de la fédération concernée.

La Charte du Jeu

WORLD RUGBY

INTRODUCTION

Le rugby, à l'origine un simple passe-temps, est devenu un sport mondial et de premier plan qui s'est développé autour de structures administratives et stratégies complexes et dont certaines rencontres se disputent aujourd'hui dans des stades gigantesques. Comme toute activité qui attire et suscite l'intérêt et l'enthousiasme de toutes sortes de publics, le rugby a de multiples caractéristiques et facettes.

Le rugby est pratiqué dans le monde entier par des gens de tous âges et d'origines diverses et variées. Plus de 8,5 millions de participants, de six à plus de soixante ans, jouent régulièrement au rugby. La gamme variée de qualités techniques et physiques qu'exige ce sport fait que toute personne, quels que soient sa taille, son gabarit ou ses aptitudes, peut le pratiquer.

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

La charte couvre les fondamentaux du rugby par rapport à la pratique et l'entraînement ainsi que la conception et l'application des Règles du Jeu. Cette charte, qui est un complément important des Règles du Jeu, a pour ambition de définir les critères pour tous ceux qui sont impliqués dans le rugby, à tous les niveaux.

INTEGRITÉ • PASSION • SOLIDARITÉ
DISCIPLINE • RESPECT

PRINCIPES DU JEU

CONDUITE

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

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

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

ESPRIT

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

INTEGRITÉ

L'intégrité est la valeur fondamentale du rugby qui découle des notions d'honnêteté et de fair-play

PRINCIPES DU JEU

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

Il s'agit peut-être là de traditions et vertus désuètes mais elles ont résisté au passage du temps et sont encore aujourd'hui, à tous les niveaux, aussi importantes pour le futur du rugby qu'elles l'ont été au cours de sa longue et remarquable histoire. Les principes du rugby sont les fondamentaux autour desquels s'articule ce sport et qui permettent aux participants d'identifier immédiatement les caractéristiques de ce jeu et ce qui en fait un sport unique.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de marquer le plus de points possible contre une équipe adverse en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, dans le respect des règles du jeu, de l'esprit sportif et du fair-play.

CONQUÊTE ET CONTINUITÉ

La lutte pour la possession du ballon est l'une des caractéristiques fondamentales du rugby. Cette lutte se dispute tout au long de la partie et sous différentes formes :

- dans les contacts
- dans le jeu courant
- lorsque le jeu reprend avec les mêlées ordonnées, alignements, coups d'envoi et renvois.

PASSION

Un enthousiasme et une passion commune animent les gens qui aiment le rugby. Le rugby est source de sensations, établit des liens émotionnels et crée un sentiment d'appartenance à la famille mondiale du rugby

PRINCIPES DU JEU

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

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

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

SOLIDARITÉ

Le rugby forge un esprit fédérateur et d'unité qui crée des liens d'amitié, de camaraderie, un sens du collectif et de loyauté pour la vie, et qui transcende les différences culturelles, géographiques, politiques et religieuses

PRINCIPES DES RÈGLES DU JEU

Les fondamentaux des règles du jeu sont les suivants :

UN SPORT POUR TOUS

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

PRÉSERVER L'IDENTITÉ DU RUGBY

Les règles du jeu garantissent la préservation des caractéristiques uniques du rugby que sont les mêlées, alignements, mauls, rucks, coups d'envoi et renvois. Les autres spécificités fondamentales liées à la lutte et à la continuité sont l'obligation de passer le ballon en arrière et le plaquage offensif.

PLAISIR ET DIVERTISSEMENT

Les règles du jeu fournissent un cadre pour un sport à la fois agréable à pratiquer et divertissant à regarder. Si, certaines fois, ces objectifs semblent être incompatibles, le fait de permettre aux joueurs de pleinement exprimer leurs techniques renforce ces notions de plaisir et de divertissement. C'est dans le but de parvenir à ce juste équilibre que les règles du jeu sont constamment révisées.

APPLICATION

Les joueurs ont l'obligation primordiale de respecter les règles du jeu ainsi que les principes de fair-play. Ces règles doivent être appliquées de telle sorte que le jeu puisse se dérouler conformément aux principes du jeu. Les officiels de match peuvent réaliser cet objectif en faisant preuve d'équité, de cohérence, de compréhension et, au plus haut niveau, de gestion. Il est en revanche de la responsabilité des entraîneurs, capitaines et joueurs de respecter l'autorité des officiels de match.

DISCIPLINE

La discipline fait partie intégrante du Jeu, sur et en dehors du terrain, et se traduit par le respect des Règles du Jeu, des Règlements et des valeurs fondamentales du rugby

CONCLUSION

La caractéristique du rugby est que c'est un sport pour tous. Ce sport favorise le travail d'équipe, l'entente, la solidarité et le respect envers les autres participants. Ses fondamentaux sont, et ont toujours été :

- Le plaisir de participer
- Le courage et les techniques que ce sport exige
- L'amour pour un sport collectif qui apporte tant de choses dans la vie de tous ceux qui y sont impliqués
- Les amitiés éternelles qui se créent entre ceux qui partagent leur passion pour ce sport.

Ce n'est pas en dépit de l'intensité des caractéristiques physiques et athlétiques du rugby mais en fait grâce à celles-ci qu'un tel esprit de camaraderie règne avant et après les matches. La très ancienne tradition qui fait que les joueurs des deux équipes aiment se retrouver ensemble en dehors du terrain et dans un contexte social reste au cœur même du rugby.

Le rugby est pleinement entré dans l'ère du professionnalisme mais a conservé l'esprit et les traditions d'un sport de loisir. À une époque où un grand nombre de vertus sportives traditionnelles sont en train de se perdre ou sont menacées, le rugby peut à juste titre être fier de sa capacité de conserver les nobles notions de sportivité, d'éthique et de fair-play.

Cette Charte a pour but d'aider à renforcer ces valeurs précieuses.

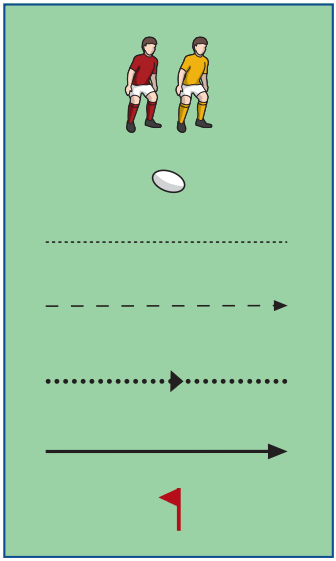
RESPECT

Le respect envers les coéquipiers, adversaires, officiels de match et tous ceux qui sont impliqués dans le rugby est une valeur fondamentale.

LÉGENDE DES TEXTES ET SCHÉMAS

SCHÉMAS

Throughout this book, the diagrams conform to the following conventions :



Joueurs

Ballon

Trajectoire du ballon botté

Trajectoire du ballon lancé ou passé

Trajectoire du ballon après un en-avant ou uncontre

Course du joueur

Poteau porte-drapeau

TEXTE

Les Amendements de Règles du Jeu expérimentaux en cours sont indiqués à l'aide d'un cadre de la couleur suivante :

Les couleurs suivantes servent à codifier les sanctions :

Rouge pour une sanction qui donne lieu à une pénalité.
Vert pour une sanction qui donne lieu à un coup franc.
Bleu pour une sanction qui donne lieu à une mêlée ordonnée, un renvoi, une remise en jeu rapide ou un alignement.
Or pour une sanction qui donne lieu à l'annulation d'un coup de pied.

Définitions

WORLD RUGBY

DÉFINITIONS

#

50:22 : Lorsqu'un ballon est botté par un joueur dans sa propre moitié de terrain et qu'il sort indirectement en touche dans les 22 mètres adverses. Le ballon ne doit pas être rentré dans sa moitié de terrain par l'équipe qui a envoyé le ballon en touche. (Voir la règle 18.8a)

A

Aire de jeu : Le champ de jeu et les zones d'en-but. Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.

Alignement : Un alignement est une phase statique consistant en une ligne d'au moins deux joueurs de chaque équipe attendant de réceptionner un lancer en touche.

Arbitre assistant : Un officiel de match formellement désigné qui peut assister l'arbitre en signalant la touche, la touche de but et la réussite ou non des tirs au but. L'arbitre assistant peut également signaler un acte de jeu déloyal et aider l'arbitre dans le cadre d'autres décisions en cours de match. (Voir également Juge de touche)

Assistant plaqueur : Un joueur qui aide un coéquipier à amener un porteur de ballon au sol, ou qui tient le porteur du ballon pendant un plaquage, mais qui ne va pas au sol lui-même. Ce joueur est traité selon la règle 14 sur les « autres joueurs. »

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

Avantage : Un avantage tactique ou territorial clair et réel survenant après une infraction adverse.

B

Blessure qui saigne : Saignement actif non contrôlé.

Botté directement en touche : Le ballon est botté en touche sans avoir rebondi dans l'aire de jeu ou touché un joueur ou l'arbitre.

But : Le ballon passe au-dessus de la barre transversale de l'équipe adverse sur un coup de pied placé ou tombé donné à l'intérieur du champ de jeu.

C

Capitaine : Le joueur désigné par une équipe pour diriger cette équipe, consulter l'arbitre et choisir les options selon les décisions de l'arbitre.

Carton jaune : Le carton infligé à joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été averti et temporairement exclu, normalement 10 minutes.

Carton rouge : Le carton infligé à joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été définitivement exclu du match.

Champ de jeu : L'aire comprise entre les lignes de but et les lignes de touches. Ces lignes ne font pas partie du champ de jeu.

Coéquipier : Un autre joueur de la même équipe.

Coin volant : Un type d'attaque interdit, qui se produit généralement près de la ligne d'essai, soit sur une pénalité, un coup franc ou dans le jeu courant. Plusieurs coéquipiers sont pré-liés à un porteur de ballon dynamique, parfois dans une formation en V avant d'initier un contact avec l'adversaire. Souvent, un ou plusieurs de ces coéquipiers se trouvent devant le porteur du ballon. Un seul joueur pré-lié est autorisé à condition que ce joueur remplisse ses obligations en tant que joueur se joignant à un plaquage.

Coup d'envoi : La façon de faire commencer chaque période d'un match et au début de chaque période des prolongations, par un drop.

Coup de pied : Une action effectuée en frappant délibérément le ballon avec une partie de la jambe ou du pied, talon exclu, des orteils au genou, mais genou exclu. Un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible par rapport à la main ou le long du sol.

Coup de pied de volée : Un joueur lâche délibérément le ballon et le botte avant que le ballon ne touche le sol.

Coup de pied placé : Le ballon est botté après avoir été placé au sol (ou sur un tee approuvé) pour cela.

Coup franc : Accordé contre une équipe qui a commis une infraction ou à une équipe qui a effectué un marque.

Cravate : Un plaquage illégal dans le cadre duquel un joueur utilise un bras tendu pour frapper le porteur du ballon

D

Dernier : Le plus près de la ligne d'essai d'une équipe

Drop (coup de pied tombé) : Le ballon, après avoir été délibérément lâché de la ou des mains, touche le sol et est botté lors son ascension après le premier rebond.

E

En-avant : Quand un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course vers l'avant, ou quand un joueur propulse le ballon du bras ou de la main vers l'avant, ou lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course vers l'avant et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.

En-but : La zone située entre la ligne d'essai et la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but. L'en-but comprend la ligne d'essai, mais pas la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but.

Enceinte de jeu : L'aire de jeu et un espace autour de cette aire, connu sous l'appellation de périmètre.

Équipe : Un groupe de joueurs, normalement 15, qui débutent le match plus les remplaçants autorisés.

Équipe attaquante : Terme généralement utilisé pour définir une équipe qui avance dans la moitié de terrain adverse. Cependant, une équipe peut attaquer dans sa propre moitié de terrain.

Équipe défendante : Terme généralement utilisé pour définir l'équipe dans la moitié du terrain de laquelle se déroule le jeu. Cependant, une équipe peut défendre dans la moitié de terrain adverse.

Équipement des joueurs : Tout ce que des joueurs portent qui, pour être autorisés, doivent respecter le Règlement 12 de World Rugby.

Essai de pénalité : Accordé lorsque, selon l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué (ou marqué dans une position plus avantageuse) sans un acte de jeu déloyal commis par un adversaire.

Exclu : Un joueur reçoit un carton rouge et est définitivement exclu du match.

F

Fédération : Un organisme, approuvé par World Rugby, responsable de l'organisation et de la tenue de matchs dans une zone géographique spécifique.

G

Gratteur : Le gratteur est le premier coéquipier du plaqueur à arriver sur le lieu du plaquage. Il doit rester sur ses pieds et attaquer directement le ballon. S'il était déjà impliqué dans le plaquage, il doit d'abord clairement libérer le porteur du ballon avant de lutter pour la possession du ballon.

H

Hors-jeu : Une faute de positionnement qui fait qu'un joueur ne peut pas prendre part au jeu sans être passible de sanction.

I

Inconduite : Une infraction au Règlement 18 de World Rugby ou à un règlement équivalent stipulé par un organisateur de Match

J

Jeu courant : La période après un coup d'envoi, un renvoi, un coup franc, une pénalité ou une phase statique et avant la prochaine phase, ou la période entre les phases de jeu, sauf quand le ballon est mort.

Jeu déloyal : Tout acte commis par un joueur dans l'enceinte de jeu qui est contraire à la règle 9 couvrant les cas d'obstruction, antijeu, fautes répétées, jeu dangereux et incorrection.

Joué : Le ballon est joué quand il est délibérément touché par un joueur.

Joueur mis au sol : Voir « pas sur ses pieds ».

Joueur plaqué : Un porteur du ballon qui est tenu et mis au sol par un ou plusieurs plaqueurs.

Joueurs de l'alignement : Les joueurs dans chaque ligne d'un alignement.

Joueurs participant à un alignement : Il s'agit des joueurs de l'alignement, un relayeur de chaque équipe (s'il y a un relayeur), le lanceur et un adversaire direct.

Juge de touche : Un officiel de match qui ne peut assister l'arbitre qu'en signalant la touche, la touche de but et la réussite ou non des tirs au but. (Voir également Arbitre assistant).

L

Les 22 : La zone située entre la ligne d'essai et la ligne des 22 mètres. Cette zone comprend la ligne des 22 mètres mais pas la ligne d'essai ni les lignes de touche.

Liaison (se lier) : Saisir fermement le corps d'un autre joueur, des épaules aux hanches, avec la totalité du bras, de la main à l'épaule, en contact.

Lié au porteur du ballon : Lié à un coéquipier avant le contact

Ligne d'essai : La ligne à chaque extrémité du champ de jeu (et n'en faisant partie).

Ligne de ballon mort : La ligne à chaque extrémité de l'aire de jeu (et n'en faisant pas partie).

Ligne de remise en jeu : Voir la marque de la touche.

Ligne passant par la marque ou l'endroit : Sauf stipulation contraire, une ligne **parallèle à la ligne de touche.**

M

Maillot : Une tenue portée sur le haut du corps et qui n'est pas attachée aux shorts ni aux sous-vêtements.

Marque (le) : Une méthode pour suspendre le jeu et bénéficier d'un coup franc si le réceptionnaire attrape le ballon de volée dans ses 22 ou son en-but sur un coup de pied adverse et crie « Marque ».

Marque de la touche (la) : Une ligne imaginaire dans le champ de jeu qui forme un angle droit avec la ligne de touche et passe par le point d'où le ballon est lancé. La marque de la touche ne peut pas être à moins de cinq mètres d'une ligne d'essai.

Maul : Une phase de jeu consistant en un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés entre eux et sur leurs pieds.

Mêlée ordonnée : Une phase statique consistant normalement en une formation constituée de huit joueurs de chaque équipe, liés entre eux.

Mêlée simulée : Une mêlée ordonnée dans le cadre de laquelle l'équipe qui effectue l'introduction gagne le ballon sans lutter et aucune équipe n'a le droit de pousser.

Mi-temps : La pause entre les deux moitiés de la partie.

Milieu de terrain : À l'intérieur de l'aire de jeu, loin des lignes de touche.

Mort : Le ballon est mort lorsque l'arbitre siffle pour arrêter le jeu ; ou quand le ballon est en touche et qu'un alignement devrait être formé ; ou après une transformation manquée.

O

Obstruction : Quand un joueur tente de jouer est illégalement gêné et empêché de jouer.

Officiels de match : Les personnes qui contrôlent la partie, consistant normalement en un arbitre et deux arbitres assistants ou juges de touche, mais pouvant également inclure un officiel de match télévision, un chronométreur, un officier en charge de la révision du jeu déloyal, et/ou un médecin de match indépendant, et, dans le rugby à VII, deux juges d'en-but..

Organisateur du match : L'organisme administratif responsable du match qui peut être World Rugby, une fédération, un groupe de fédérations ou une organisation approuvée par une fédération ou World Rugby.

P

Pas sur ses pieds : Un joueur n'est pas sur ses pieds quand une autre partie de son corps s'appuie sur le sol ou des joueurs au sol.

Passe : Un joueur lance ou donne le ballon à un autre joueur.

Passe en-avant : Quand un joueur lance ou passe le ballon en avant, c.-à-d. si le mouvement des bras du joueur qui passe le ballon se fait vers l'avant.

Pénalité : Accordée contre une équipe qui a commis une infraction grave.

Phase de jeu : Mêlée ordonnée, alignement, ruck ou maul.

Pied frein : Le talonneur place un pied au sol vers l'avant, au milieu du tunnel, pour aider à la stabilité et éviter la charge axiale. Cette position est maintenue tout au long des étapes « Flexion » et « Liez » de la séquence d'entrée en mêlée. Le pied ne doit être retiré qu'après l'instruction « Jeu » et avant le talonnage du ballon.

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

Plan de la ligne de touche : L'espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but.

Plaquage : La méthode pour tenir un porteur du ballon et mettre ce joueur au sol.

Plaqueur : Un joueur adverse qui tient le joueur plaqué et va au sol.

Porteur du ballon : Un joueur qui est en possession du ballon.

Possession : Un joueur ou une équipe qui a le contrôle du ballon ou tente de le contrôler en le touchant.

Pré-lié : Un joueur qui est lié (avec tout le bras, de la main à l'épaule) à un coéquipier avant d'entrer en contact avec un adversaire. Un seul joueur pré-lié est autorisé. Voir également Coin volant.

Près : À moins d'un mètre.

Prise crocodile : Action interdite dans le cadre de laquelle un joueur tire, tord ou provoque la torsion d'une partie du corps d'un adversaire, qui est sur ses pieds dans la zone de plaquage, dans sa tentative de le mettre au sol. Le joueur effectuant cette action retombe souvent sur un membre inférieur de l'adversaire.

R

Raffut : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire en se servant de la paume de la main.

Réception de volée : Un ballon attrapé sans avoir préalablement touché un autre joueur ou le sol.

Relayeur : Le joueur en position de recevoir le ballon dévié ou passé par un joueur dans un alignement.

Remise en jeu rapide : Un lancer en touche effectué avant que ne soit formé l'alignement. Le ballon est lancé par l'équipe qui aurait bénéficié du lancer en touche.

Remplaçant : Un joueur qui remplace un coéquipier à cause d'une blessure ou pour des raisons tactiques

Renvoi : La méthode pour reprendre le jeu par un drop lors d'un renvoi aux 22 mètres, d'un renvoi sur la ligne d'essai, ou au centre du terrain après des points marqués. Une pénalité ou un coup franc n'est pas un renvoi.

Ruck (mêlée spontanée ou mêlée ouverte) : Une phase de jeu dans le cadre de laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, qui sont sur leurs pieds et physiquement au contact, entourent le ballon au sol.

Rucking : L'utilisation légale des pieds pour essayer de gagner ou conserver la possession du ballon dans un ruck.

Rugby d'élite : Un niveau de rugby professionnel, déterminé par des fédérations/compétitions particulières sous la juridiction desquelles des règles du jeu, protocoles et règlements spécifiques devraient être appliqués

S

Sanction : La méthode qui permet de reprendre le jeu après une infraction ou un arrêt de jeu.

Short : Le pantalon qui commence à la taille et se termine au-dessus des genoux, est serré à la taille par un élastique et/ou un cordon et n'est pas attaché au maillot ni au sous-vêtement.

Sin Bin (zone d'exclusion temporaire) : L'endroit désigné hors de l'aire de jeu où doit rester un joueur temporairement suspendu.

Sous-short : Un sous vêtement qui couvre le corps de la taille, est court ou sans jambe et se termine au-dessus des genoux, et est porté sur la peau ou sous la tenue et n'est pas attaché au maillot ni au short.

Sur ses pieds : Un joueur est sur ses pieds si aucune autre partie de son corps ne s'appuie sur le sol ou sur des joueurs au sol.

T

Tee : Tout équipement approuvé par l'organisateur du match pour soutenir le ballon lors d'un coup de pied placé.

Temps de jeu : Le temps écoulé sans les arrêts de jeu.

Temps de jeu réel : Le temps de jeu écoulé incluant les arrêts de jeu.

Tenir le ballon : Être en possession du ballon avec une ou les deux mains ou avec un ou les deux bras.

Terrain de jeu : La totalité de l'aire indiquée dans le diagramme du terrain à la Règle 1.

Touche : L'aire située le long du champ de jeu qui inclut les lignes de touche et l'espace au-delà de ces lignes.

Touche de but : L'aire située le long de la zone d'en-but qui inclut les lignes de touche de but et l'espace au-delà de ces lignes.

Touche rapide: voir Remise en jeu rapide

Traîner : Un joueur qui traîne est un joueur qui reste en position de hors-jeu, c.à.d. que ce joueur prend part au jeu en traînant car il empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle le souhaite, et est passible d'une sanction. Un joueur qui traîne ne doit pas bénéficier d'une action de l'équipe adverse qui le remettrait en jeu.

V

Vers l'avant : En direction de la ligne de ballon mort de l'adversaire.

Z

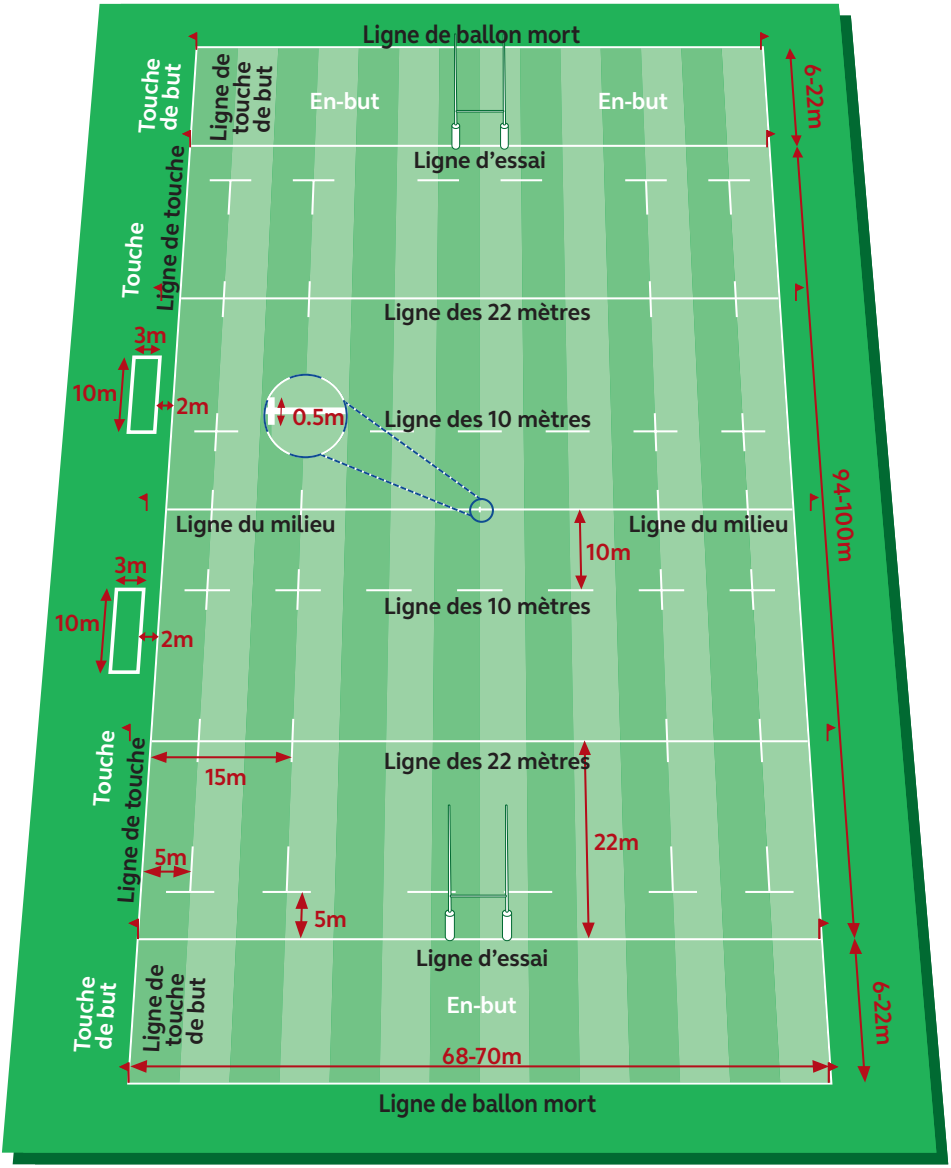
Zone de la mêlée ordonnée : L'aire dans le champ de jeu où peut avoir lieu une mêlée ordonnée.

Zone/Aire Technique : Une zone désignée stipulée par la Règle 1, dans laquelle les remplaçants, les porteurs d'eau et les entraîneurs doivent rester jusqu'à ce que leur sortie de cette zone soit requise. Dans le cadre des matches avec un groupe de 23 joueurs, seuls les porteurs d'eau sont autorisés dans la Zone Technique.

Les Régles du Jeu

WORLD RUGBY

RÉGLE 1 Le Terrain



Le Terrain

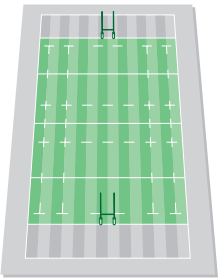
RÉGLE 1 Le Terrain

1. La surface de l'enceinte de jeu ne doit pas être dangereuse
2. Les types de surface autorisées sont l'herbe, le sable, l'argile, la neige ou le gazon artificiel (en conformité avec le Règlement 22 de World Rugby).
3. Les dimensions de l'aire de jeu sont indiquées dans le plan du terrain.

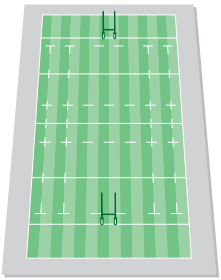
Dimensions	Longueur du champ de jeu	Longueur de 'en-but	Largeur
Maximum (mètres)	100	22	70
Minimum (mètres)	94	6	68

a. L'aire de jeu doit être de forme rectangulaire.

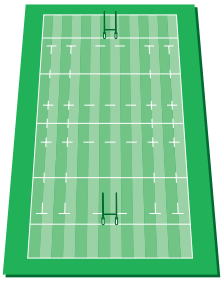
b. Toute variation de ces dimensions doit être approuvée par la fédération compétente pour les compétitions domestiques et par World Rugby pour les matchs internationaux.



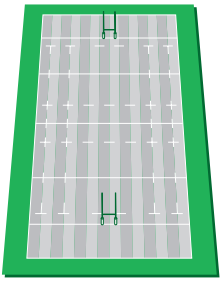
Champ de jeu



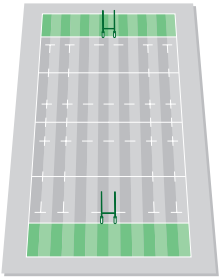
Aire de jeu



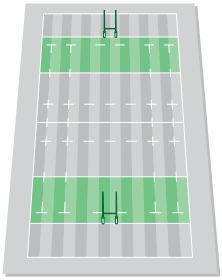
Enceinte de jeu



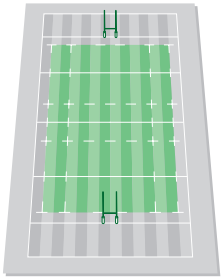
Aire du périmètre



En-but



Les 22



Zone de la mêlée ordonnée

c. Si la longueur du champ de jeu mesure moins de 100 mètres, la distance entre les lignes des 10 mètres et les lignes des 22 mètres doit être réduite en conséquence.

d. Si la largeur de l'aire de jeu mesure moins de 70 mètres, la distance entre les lignes des 15 mètres doit être réduite en conséquence.

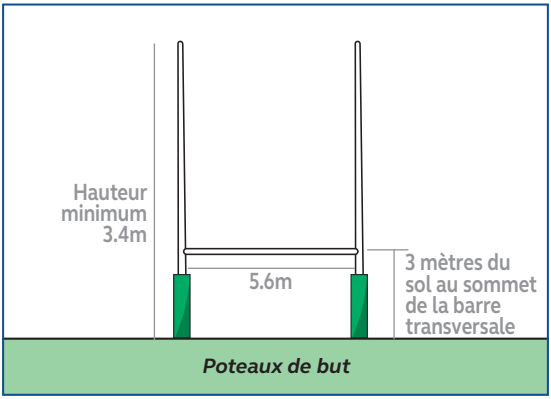
e. Dans la mesure du possible, l'aire du périmètre devrait mesurer cinq mètres de largeur, mais ne devrait pas être d'une largeur inférieure à 3,5m pour les hommes et à 3m pour les féminines.

LIGNES

4. L'enceinte de jeu comporte des lignes continues tracées selon les indications du plan du terrain. Ces lignes continues sont :
   a. Les lignes de ballon mort et lignes de touche de but.
   b. Les lignes de but.
   c. Les lignes des 22 mètres.
   d. La ligne médiane.
   e. Les lignes de touche
5. L'enceinte de jeu comporte des lignes discontinues composées de tirets tracés selon les indications du plan du terrain. Chaque tiret dans une ligne discontinue doit mesurer 5 mètres de long. Ces lignes discontinues sont les suivantes
   a. À 5 mètres de chaque ligne de touche et parallèles à celles-ci.
   b. À 15 mètres de chaque ligne de touche et parallèles à celles-ci.
   c. À 10 mètres de chaque côté de la ligne médiane et parallèles à celle-ci.
   d. À 5 mètres de chaque ligne d'essai et parallèles à celles-ci.
6. Il y a un tiret de 50 cm de long coupant perpendiculairement la ligne du milieu en son centre

POTEAUX DE BUT ET BARRE TRANSVERSALE

7. Quand une protection entoure les poteaux de but, la distance du poteau au bord extérieur de la protection ne doit pas dépasser 0,5 mètre.



POTEAUX PORTE-DRAPEAUX

8. Il y a 14 poteaux et leurs drapeaux, ayant chacun une hauteur minimum de 1,2 mètre.

9. Un poteau porte-drapeaux doit être positionné à chaque intersection des lignes de touche de but et des lignes de but et à chaque intersection des lignes de touche de but et des lignes de ballon mort (huit poteaux porte-drapeaux en tout).

10. Un poteau porte-drapeaux doit être positionné dans le prolongement des lignes des 22 mètres et de la ligne médiane, et à 2 mètres à l'extérieur des lignes de touche et dans l'enceinte de jeu (six poteaux porte-drapeaux en tout).

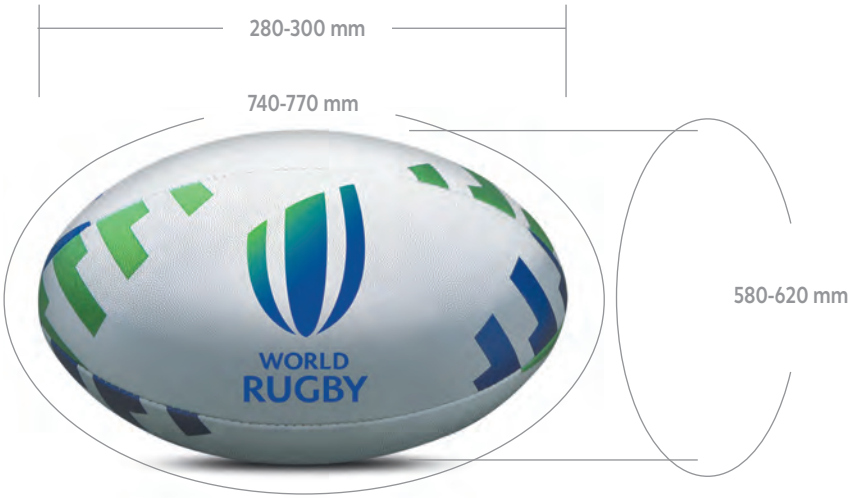
RÉCLAMATIONS RELATIVES AU TERRAIN

11. Les équipes doivent informer l'arbitre de toute réclamation avant le début du match.

12. L'arbitre essaiera de trouver une solution à la situation et ne doit pas faire débuter un match si une quelconque partie du terrain est estimée dangereuse

RÉGLE 2 Le Ballon

1. Le ballon doit être ovale et composé de quatre panneaux.
2. Les dimensions du ballon sont indiquées ici :



3. Le ballon doit peser de 410 à 460 grammes.
4. Des organisateurs de match peuvent autoriser l'utilisation de ballons de dimensions réduites.
5. Le ballon doit être en cuir ou matériaux synthétiques appropriés et peut être traité pour rendre le ballon résistant à l'eau et plus facile à tenir en main.
6. La pression de l'air en début de partie doit être de 65,71 à 68,75 kilopascals, ou de 0,67 à 0,70 kilogrammes par centimètre carré.
7. Des ballons de rechange peuvent être disponibles pendant un match.

NOMBRE DE JOUEURS

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.
2. Un organisateur de match peut autoriser des matchs avec moins de quinze joueurs par équipe.
3. Une équipe peut formuler auprès de l'arbitre une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Si une équipe a trop de joueurs, l'arbitre doit donner au capitaine de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.
   Sanction : Pénalité.
4. Pour les matchs internationaux, une fédération peut désigner jusqu'à huit remplaçants.
5. Pour les autres matchs, l'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qui peuvent être désignés, le maximum étant de huit.
6. Les remplacements ne peuvent être effectués que lorsque le ballon est mort et seulement avec l'autorisation de l'arbitre.
7. Si un joueur rejoint le match ou un remplaçant entre en jeu sans l'autorisation de l'arbitre et si l'arbitre estime que le joueur a fait cela pour obtenir un avantage, ce joueur est coupable d'incorrection. **Sanction :** Pénalité.
8. Le tableau indique le nombre minimum de joueurs de première ligne requis par rapport au nombre de joueurs désignés dans le groupe et les obligations minimales qui régissent les remplacements. Un organisateur de match peut amender, après avoir pris en compte l'intégrité physique des joueurs, le nombre minimum de joueurs de première ligne dans le groupe et les obligations minimales régissant les remplacements à des niveaux de jeu définis.

Nombre de joueurs dans le groupe	Nombre minimum de joueurs de première ligne dans le groupe	Doivent être en mesure de remplacer à la première demande
15 ou moins	3	-
16, 17 or 18	4	Soit un pilier soit un talonneur
19, 20, 21 or 22	5	Un pilier et un talonneur
23	6	Pilier tête libre, pilier tête prise et talonneur

9. Si l'organisateur du match a fixé le nombre de joueurs dans le groupe à 23 et qu'une équipe ne peut désigner que deux remplaçants de première ligne, cette équipe ne peut désigner que 22 joueurs dans son groupe.

10. Avant le match, chaque équipe doit informer l'arbitre sur ses joueurs de première ligne et ses remplaçants potentiels en première ligne et leur(s) poste(s) et seuls ces joueurs pourront jouer en première ligne dans le cadre des mêlées contestées, et ce uniquement à leur(s) poste(s) désigné(s).

11. Un joueur de première ligne remplaçant peut débuter le match à un autre poste.

12. La responsabilité incombe à l'équipe de s'assurer que tous ses joueurs et remplaçants de première ligne sont dûment formés et expérimentés

MÊLÉES SIMULÉES

13. Les mêlées deviendront simulées si une des deux équipes ne peut pas faire jouer une première ligne dûment entraînée ou si l'arbitre en donne l'ordre.

14. Un organisateur de match peut stipuler des conditions selon lesquelles un match peut commencer avec des mêlées simulées.

15. Les mêlées simulées faisant suite à une suspension définitive, une suspension temporaire ou une blessure doivent être jouées avec 8 joueurs de chaque équipe.

16. Quand un joueur de première ligne quitte l'aire de jeu, que ce soit à cause d'une blessure ou d'un carton jaune ou rouge, l'arbitre se renseignera auprès de l'équipe de ce joueur, lors de la prochaine mêlée, si cette équipe peut continuer le jeu avec des mêlées contestées. Si une équipe informe l'arbitre qu'elle ne peut pas continuer le jeu avec des mêlées contestées, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées. Si le joueur revient sur l'aire de jeu ou si un autre joueur de première ligne entre, le jeu pourra reprendre avec des mêlées contestées.

17. Dans le rugby de l'élite, ou à la discrétion de l'organisateur du match, un joueur dont la sortie a provoqué la décision par l'arbitre de disputer des mêlées simulées ne peut pas être remplacé. Dans les circonstances définies dans les Directives pour l'application des Règles du jeu, un autre joueur peut devoir être sorti du jeu, à titre de sanction pour avoir causé des mêlées simulées..

18. Ce n'est que lorsqu'il n'y a aucun joueur remplaçant de première ligne de disponible qu'un autre joueur sera autorisé à jouer en première ligne.

19. Si un joueur de première ligne est montré un carton jaune, son équipe désignera un autre joueur pour quitter l'aire de jeu afin de permettre à un joueur de première ligne disponible d'entrer en jeu. Le joueur désigné ne peut pas revenir sur l'aire de jeu avant la fin de période d'exclusion temporaire.

20. Si un joueur de première ligne est montré un carton rouge, son équipe désignera un autre joueur pour quitter l'aire de jeu afin de permettre à un joueur de première ligne disponible d'entrer en jeu. Le joueur désigné peut revenir à titre de remplaçant.

REMPLACEMENT DÉFINITIF

21. Un joueur peut être remplacé s'il est blessé. Un joueur blessé ne peut pas revenir une fois qu'il a été remplacé.

22. Un joueur est considéré blessé si :
    a. Dans le cadre d'un match international, selon l'avis d'un médecin, il serait déconseillé au joueur de continuer.
    b. Dans le cadre d'autres matchs, si un organisateur de match a explicitement donné son accord, selon l'avis d'une personne ayant une formation médicale, il serait déconseillé au joueur de continuer. En l'absence d'une telle personne, le joueur peut être remplacé avec l'accord de l'arbitre.
    c. L'arbitre décide (avec ou sans un avis médical) qu'il serait déconseillé au joueur de continuer. L'arbitre ordonne à ce joueur de quitter l'aire de jeu.

23. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.

REMPLACEMENT DÉFINITIF : DÉTECTION ET SORTIE DU JOUEUR

24. Si, à n'importe quel moment d'un match, un joueur souffre d'une commotion cérébrale ou est suspecté d'avoir subi une commotion cérébrale, ce joueur doit immédiatement et définitivement quitter l'aire de jeu. Il s'agit de la procédure dite « Détection et Sortie du joueur ».

REMPLACEMENT TEMPORAIRE : BLESSURE QUI SAIGNE

25. Quand un joueur a une blessure qui saigne, il doit quitter le champ de jeu et peut être temporairement remplacé. Le joueur blessé reprendra le jeu dès que le saignement a été contrôlé et/ou pansé. Si ce joueur n'est pas disponible pour revenir sur l'aire de jeu dans les 15 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif.

26. Dans le cadre des matchs internationaux, le médecin du match décidera si une blessure constitue une blessure qui saigne nécessitant un remplacement temporaire. Pour les matchs dans le cadre desquels World Rugby a préalablement approuvé l'utilisation du processus HIA, le jeu ne peut pas reprendre avant que le joueur avec la blessure qui saigne n'ait été temporairement remplacé.

REMPLACEMENT TEMPORAIRE : ÉVALUATION DE BLESSURE À LA TÊTE (HIA)

27. Pour les matchs dans le cadre desquels World Rugby a préalablement approuvé l'utilisation du processus HIA, un joueur devant se soumettre à une HIA :
    a. Quitte le champ de jeu ; et
    b. Est temporairement remplacé (même si tous les remplaçants ont déjà été utilisés). Le jeu ne peut pas reprendre avant que le joueur devant se soumettre à une HIA n'ait été temporairement remplacé. Si le joueur ne se présente pas à un officiel de match dans 12 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif. Si un joueur présente également une blessure qui saigne, jusqu'à 5 minutes peuvent être prises pour arrêter le saignement avant le début de l'évaluation HIA de 12 minutes
    c. Peut être remplacé une seconde fois si le remplaçant temporaire est blessé pendant la période de l'évaluation HIA

REMPLACEMENT TEMPORAIRE : TOUS LES CAS

28. Un remplaçant temporaire peut être temporairement remplacé (même si tous les remplaçants ont été utilisés).

29. Si un remplaçant temporaire est blessé, ce joueur peut également être remplacé.

30. Si un remplaçant temporaire est définitivement exclu, le joueur initialement remplacé, s'il en a été médicalement autorisé, assumera le statut d'un joueur

tactiquement remplacé et sera ainsi autorisé à reprendre le jeu selon la Règle 3.33.

31. Si le remplaçant temporaire est temporairement exclu, le joueur remplacé ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu, sauf pour faire respecter la règle 3.19 ou 3.20, et uniquement si le joueur a été médicalement autorisé à reprendre le jeu et reprend le jeu dans les délais requis après sa sortie.

32. Si le temps pour un remplacement temporaire s'écoule pendant la mi-temps, le remplacement deviendra définitif sauf si le joueur remplacé revient sur le champ de jeu immédiatement au début de la seconde période.

ENTRÉE EN JEU DES REMPLACEMENTS TACTIQUES

33. Les joueurs remplacés pour des raisons tactiques ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :
    a. Un joueur de première ligne blessé.
    b. Un joueur présentant une blessure qui saigne.
    c. Un joueur ayant une blessure à la tête.
    d. Un joueur qui a été blessé à la suite d'un jeu déloyal (vérifié par les officiels de match).
    e. Le joueur désigné stipulé à la règle 3.18-3.20.
    f. Un joueur qui a reçu un carton rouge nuancé, après 20 minutes de temps de jeu. (Uniquement dans le cadre du rugby professionnel/de l'élite)

REMPLACEMENTS LIBRES

34. Un organisateur de match peut appliquer des remplacements libres à des niveaux définis du jeu dans sa propre juridiction. Le nombre de changements de joueurs ne doit cependant pas excéder douze. L'administration et les règles relatives aux remplacements libres sont de la responsabilité de l'organisateur de match concerné

RÉGLE 4 L'Équipement des joueurs

1. Tout équipement doit respecter le Règlement 12 de World Rugby.
2. Un joueur porte un maillot, un short et un sous-short, des chaussettes et des chaussures. La manche du maillot doit descendre au moins jusqu'à la moitié du bras, entre la pointe de l'épaule et le coude. World Rugby recommande à tous les joueurs de porter un protège-dents ou une gouttière dentaire
3. Des équipements supplémentaires sont autorisés, à savoir :
   a. Des supports lavables en matériau élastique ou compressible.
   b. Des protège-tibias.
   c. Des protège-cheville portés sous les chaussettes, ne couvrant pas plus d'un tiers de la longueur du tibia et, s'ils sont rigides, en matériau non métallique.
   d. Des mitaines (gants sans doigts).
   e. Des épaulières (rembourrage d'épaule) ou des plastrons approuvés.
   f. Un protège-dents ou une protection dentaire.
   g. Un casque.
   h. Des bandages, pansements, bandelettes ou d'autre matériaux similaires.
   i. Des lunettes de rugby spécifiques.
   j. Des crampons, y compris de type crampons moulés, sur la semelle de leurs chaussures.
   k. Des collants longs ou leggings (jambières) en mélange de coton, avec une seule couture à l'intérieur des jambes sous leurs shorts et chaussettes
   l. Des foulards ou couvre-chefs, à condition qu'ils ne représentent pas un danger pour la personne qui les porte ou pour les autres joueurs.
   m. Des dispositifs de surveillance des joueurs.
4. Un joueur ne peut pas porter :
   a. D'équipement tâché de sang.
   b. D'équipement coupant ou abrasif.
   c. D'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la présente règle.
   d. De bijoux.
   e. De gants.
   f. De short ou collant comportant un rembourrage cousu à l'intérieur.
   g. D'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs.
   h. De système de communication.

5. L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite. Dans ce cas, l'arbitre doit ordonner au joueur de retirer cet article. Le joueur ne doit pas reprendre part au match avant d'avoir retiré cet article ou l'avoir rendu inoffensif.
6. Si, lors d'une inspection d'avant match, un officiel de match signale à un joueur qu'il porte un équipement interdit par la présente règle et que ce joueur est ultérieurement pris à porter cet équipement sur l'aire de jeu, ce joueur sera exclu pour incorrection. **Sanction :** Pénalité.
7. L'arbitre ne doit pas autoriser un joueur à quitter l'aire du jeu pour changer d'équipement, sauf si l'équipement est tâché de sang.

Le Règlement 12 de World Rugby peut être consulté à :
https ://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

RÉGLE 5 Durée de la partie

1. Une partie dure au maximum 80 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 40 minutes chacune) plus le temps perdu, sauf si l'organisateur du match a autorisé la tenue de prolongations dans le cas d'un match nul dans une compétition à élimination directe.
2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 15 minutes. Pendant cette interruption, les équipes et les officiels de match peuvent quitter l'enceinte de jeu.
3. Dans les matchs non internationaux, l'organisateur du match peut décider de réduire la durée d'un match. En l'absence de décision de la part de l'organisateur du match, les équipes se mettent d'accord sur la durée d'un match. Si elles ne parviennent pas à un accord, la décision appartient à l'arbitre.
4. L'arbitre assure le chronométrage mais peut le déléguer à l'un ou aux deux arbitres assistants et/ou un officiel responsable du chronométrage : dans ce cas l'arbitre leur signalera tout arrêt de jeu. Lorsqu'il n'y a pas d'officiel responsable du chronométrage et que l'arbitre a des doutes au sujet du temps de jeu, il consultera l'un ou les deux arbitres assistants et pourra également consulter d'autres personnes, mais uniquement si les arbitres assistants ne peuvent pas l'aider.
5. L'arbitre peut arrêter le jeu pour les raisons suivantes :
   a. Blessure d'un joueur, jusqu'à une minute. Si un joueur est gravement blessé, l'arbitre peut arrêter le jeu pendant plus d'une minute pour que le joueur soit évacué de l'aire de jeu.
   b. Consulter les autres officiels.
6. Une fois que le ballon est mort, l'arbitre peut arrêter le jeu pour les raisons suivantes :
   a. Le remplacement de joueurs.
   b. Le remplacement ou la réparation de l'équipement d'un joueur.
   c. Renouer un lacet de chaussure.
   d. Récupérer le ballon.

7. Une période prend fin quand le ballon devient mort, après que la durée fixée a expiré sauf si :
   a. Une mêlée ordonnée, un alignement ou un renvoi qui a été accordé(e) avant l'expiration de la durée fixée n'est pas terminé(e) et que le ballon n'a pas été remis dans le jeu courant. Cette disposition comprend les cas où un alignement ou un renvoi n'aurait pas été joué correctement ou s'il n'y a pas eu de reprise du jeu courant..
   b. L'arbitre accorde un coup franc ou une pénalité.
   c. Une pénalité est bottée en touche si le botteur n'a pas joué pour lui-même et si le ballon n'a pas touché un autre joueur.
   d. Un essai a été marqué, auquel cas l'arbitre donnera le temps à l'équipe de tenter la transformation.
   e. Le jeu a été arrêté pour des raisons de sécurité pour les joueurs, auquel cas le jeu reprendra par une mêlée ordonnée.
8. Une équipe qui marque un essai peut choisir de tenter ou de ne pas tenter la transformation.
   a. La décision de ne pas tenter la transformation doit être indiquée à l'arbitre en disant « pas de transformation » après que l'essai a été accordé.
   b. À condition que le choix de tenter ou de ne pas tenter la transformation se fasse avant l'expiration du temps, l'arbitre fera reprendre le jeu.
   c. Si la transformation est tentée, le temps est compté à partir du coup de pied.
9. En cas de conditions climatiques exceptionnellement chaudes et/ou humides, l'arbitre peut une pause dans chaque mi-temps pour se réhydrater. Cette pause ne devrait pas durer plus de deux minutes. Cette pause devrait normalement être accordée après un score ou lorsque le ballon est sorti hors du jeu près de la ligne médiane. Dans des conditions extrêmes, de plus longues pauses et mi-temps peuvent être autorisées à condition de suivre les Directives de World Rugby pour la Chaleur: **https://www.world.rugby/the-game/player-welfare/guidelines/heat-and-air-quality**
10. L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère qu'il serait dangereux de continuer.

RÉGLE 6 Officiels de match

PRINCIPE

Chaque match est sous le contrôle des officiels de match, qui sont un arbitre et deux juges de touche ou arbitres assistants. Les personnes supplémentaires, autorisées par les organisateurs du match, peuvent inclure les urgentistes professionnels, les médecins d'équipe, les membres non-joueurs des équipes et les ramasseurs de balle.

Les arbitres assistants et les juges de touche ont la responsabilité du signalement de la touche, la touche de but et de la réussite ou de l'échec des tentatives de but. En outre, les arbitres assistants fournissent l'assistance que peut demander l'arbitre, y compris le signalement du jeu déloyal.

DÉSIGNATION DE L'ARBITRE

1. L'arbitre est désigné par l'organisateur du match. Si aucun arbitre n'a été désigné, les deux équipes peuvent choisir un arbitre d'un commun accord. Si les équipes ne peuvent pas se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit désigne un arbitre.
2. Si l'arbitre ne peut pas terminer le match, son remplaçant est désigné selon les instructions de l'organisateur du match. Si l'organisateur du match n'a pas donné d'instruction, l'arbitre désignera le remplaçant. Si l'arbitre ne peut pas procéder à cette désignation, l'équipe qui reçoit désigne un remplaçant.

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

3. L'arbitre organise le tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice-versa.
4. Les officiels de match doivent inspecter les équipements et les crampons des joueurs pour vérifier qu'ils respectent la règle 4 ainsi que la disponibilité et le statut des joueurs de première ligne afin de se conformer à la Règle 3.10 et au processus d'entrée en mêlée prévu par la Règle 19.

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE PENDANT LE MATCH

5. Dans l'enceinte de jeu :
   a. L'arbitre, avec les autres officiels de match désignés, est le seul juge des faits et des règles du jeu pendant un match. Les officiels de match doivent appliquer impartialement les règles du jeu au cours de chaque match.
   b. L'arbitre assure le chronométrage. L'organisateur du match peut cependant désigner une personne responsable du chronométrage qui signalera la fin de chaque période.
   c. L'arbitre note le score.
6. L'arbitre autorise les joueurs et les remplaçants à entrer dans l'aire de jeu, quand cela ne présente pas de risque.
7. L'arbitre autorise les joueurs à quitter l'aire de jeu. Toutefois, un joueur peut se fournir en eau depuis sa zone technique, ou derrière la ligne de ballon mort après qu'un essai a été accordé, sans avoir besoin d'une autorisation.

LE SIFFLET

8. L'arbitre a un sifflet et l'utilise :
   a. Pour indiquer le début et la fin de chaque période du match.
   b. Pour arrêter le jeu. L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le jeu à tout moment.
   c. Pour indiquer un score ou un touché en but.
   d. Pour donner un avertissement ou exclure au joueur fautif et il sifflera une seconde fois quand il accorde la pénalité ou l'essai de pénalité.
   e. Quand le ballon est mort, sauf après l'échec d'une tentative de transformation.
   f. Quand le ballon est injouable.
   g. Quand il accorde une pénalité, un coup franc ou une mêlée ordonnée.
   h. Quand il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre ou s'il suspecte qu'un joueur est gravement blessé.

LE BALLON DEVIENT MORT

9. L'arbitre considérera que le ballon est mort quand :
   a. Le ballon est en touche ou touche de but, mais pas quand une remise en jeu rapide est autorisée par la règle..
   b. Un touché à terre est effectué dans l'en-but.
   c. Une transformation a été bottée.
   d. Un essai, une pénalité ou un drop-goal a été marqué(e).
   e. Le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne de ballon mort ou quelque chose au-delà de cette ligne.
   f. Le ballon touche quelque chose au-dessus de l'aire de jeu.

LE BALLON OU LE PORTEUR DU BALLON TOUCHE L'ARBITRE OU UN NON-JOUEUR

10. Si le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre ou un autre non-joueur et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra. Si une équipe bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, une mêlée ordonnée sera accordée avec introduction à la dernière équipe ayant joué le ballon.

11. Si le porteur du ballon touche l'arbitre ou un autre non-joueur dans l'en-but et qu'une équipe en tire un avantage :
   a. Si un joueur attaquant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai à l'endroit où le contact a eu lieu.
   b. Si un joueur défendant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un touché en but à l'endroit où le contact a eu lieu.

12. Si le ballon est touché par l'arbitre ou un autre non-joueur dans l'en-but, ou si le ballon touche un objet dans l'en-but, l'arbitre jugera ce qui se serait ensuite produit et accordera un renvoi ou un essai ou un touché en but à l'endroit où le contact a eu lieu.

INTERACTION ENTRE L'ARBITRE ET LES ARBITRES ASSISTANTS/JUGES DE TOUCHE-

13. L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs, à la règle relative au jeu déloyal ou au chronométrage et demander une assistance pour ce qui est d'autres aspects des devoirs de l'arbitre.

14. L'arbitre peut revenir sur une décision si un juge de touche ou un arbitre assistant a levé le drapeau pour indiquer une touche ou si un arbitre assistant a signalé du jeu déloyal.

OFFICIEL DE MATCH TV

15. Un organisateur de match peut désigner un Officiel de match TV (TMO) qui se sert de systèmes technologiques pour clarifier des situations concernant :
    a. Un ballon aplati dans l'en-but.
    b. Une touche ou touche de but dans le cas d'un touché à terre ou si le ballon a été rendu mort.
    c. En cas de doute sur la réussite ou l'échec d'une tentative de but.
    d. Si les officiels de match pensent qu'une une infraction a peut-être été commise dans le champ de jeu avant un essai ou empêché un essai d'être marqué.
    e. Le jeu déloyal, y compris les sanctions.
16. Tout officiel de match, y compris le TMO, peut recommander que le TMO examine une situation. Le TMO examinera les situations conformément au Protocole TMO en vigueur qui est disponible à : **https://passport.world.rugby/fr/les-regles-du-jeu/regles-du-jeu-par-numero/6-officiels-de-match/**
17. L'arbitre communique le score aux équipes et à l'organisateur du match.
18. Si un joueur est définitivement exclu, l'arbitre remettra dès que possible à l'organisateur du match un rapport écrit sur l'infraction relative au jeu déloyal.

DÉSIGNATION ET CONTRÔLE DES ARBITRES ASSISTANTS ET DES JUGES DE TOUCHE

19. Il y a deux arbitres assistants ou deux juges de touche par match. S'ils n'ont pas été désignés par ou sous l'autorité de l'organisateur du match, chaque équipe fournira un juge de touche.
20. L'organisateur du match peut désigner une personne à titre de remplaçant des arbitres assistants ou juges de touche. Cette personne est appelée juge de touche de réserve ou arbitre assistant de réserve et doit se tenir dans l'aire du périmètre.
21. Les deux arbitres assistants ou juges de touche sont sous l'autorité de l'arbitre. L'arbitre peut leur indiquer leurs responsabilités et passer outre leurs décisions. Si un juge de touche ne donne pas satisfaction, l'arbitre peut demander son remplacement. Si l'arbitre estime qu'un juge de touche a commis une incorrection, il a le pouvoir d'exclure le juge de touche et de faire un rapport à l'organisateur du match.

PENDANT LE MATCH

22. Il y a un arbitre assistant ou juge de touche de chaque côté du terrain. Les arbitres assistants ou juges de touche restent le long de la ligne de touche sauf pour juger une tentative de but. Dans ce cas, ils se placent dans l'en-but, derrière les poteaux de but.

23. Un arbitre assistant peut pénétrer sur l'aire de jeu pour signaler un acte de jeu déloyal. L'arbitre assistant ne peut faire cela qu'au prochain arrêt de jeu et avec la permission de l'arbitre.

SIGNAUX

24. Chaque arbitre assistant ou juge de touche est porteur d'un drapeau, ou d'un objet similaire, qui lui permet de signaler ses décisions.

25. Indication du résultat d'une tentative de but : un arbitre assistant ou juge de touche se tient au pied ou en arrière de chaque poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, ils lèvent leur drapeau pour indiquer un but.

26. Indication d'une sortie en touche :
    - a. Lorsque le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche ou touche de but, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit lever son drapeau.
    - b. L'arbitre assistant ou le juge de touche doit se tenir à l'endroit du lancer et indiquer l'équipe qui bénéficie du lancer.
    - c. Quand le ballon est remis en jeu, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit abaisser son drapeau, sauf lors des exceptions suivantes :
        - i. Quand le joueur qui effectue le lancer empiète sur le champ de jeu dans le cadre de son action de lancer le ballon.
        - ii. iSi l'équipe qui n'était pas autorisée à effectuer la remise en jeu l'a effectuée.
        - iii. iiSi, lors d'une remise en jeu rapide, le ballon qui est allé en touche est remplacé par un autre ballon ou si le ballon a été touché par une autre personne que le joueur ayant effectué la remise en jeu.
    - d. C'est l'arbitre, et non l'arbitre assistant ou le juge de touche, qui doit décider si le ballon a été lancé du bon endroit.

27. Indication de jeu déloyal :
    a. Un organisateur de match peut autoriser l'arbitre assistant à signaler le jeu déloyal.
    b. Un arbitre assistant signale qu'il a vu un acte de jeu déloyal ou une incorrection en tenant son drapeau à l'horizontale, pointé vers l'intérieur du terrain et perpendiculaire à la ligne de touche.
    c. Si un arbitre assistant signale du jeu déloyal, il doit rester sur la ligne de touche et continuer à assurer toutes ses autres fonctions jusqu'au prochain arrêt de jeu.
    d. Quand l'arbitre le lui demande, l'arbitre assistant peut entrer sur l'aire de jeu pour rapporter la faute à l'arbitre. L'arbitre prendra alors la mesure appropriée.
    e. Si un joueur a été définitivement exclu à la suite d'un incident signalé par un arbitre assistant, ce dernier soumettra à l'arbitre, dès que possible après le match, un rapport écrit sur l'incident et le remettra à l'organisateur du match.

PERSONNES SUPPLÉMENTAIRES

Toute personne supplémentaire qui ne respecte pas les Règles peut être avertie ou expulsée, et une plainte pour inconduite peut être déposée par l'organisateur du Match.

28. Les personnes ayant une formation et une accréditation appropriées dans le domaine des premiers secours ou soins immédiats (sur le bord du terrain) peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pour soigner des joueurs blessés quand cela n'est pas dangereux.
    a. Il peut y avoir jusqu'à deux médecins, un de chaque côté du terrain, qui peuvent suivre le jeu.
    b. Ces médecins peuvent uniquement porter et donner de l'eau au joueur qu'ils soignent.
    c. Les médecins ne peuvent pas attraper ou toucher le ballon pendant que celui-ci est en je

    Sanction : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris.

29. Les personnes suivantes peuvent pénétrer sur l'aire de jeu sans la permission de l'arbitre à condition qu'elles n'interfèrent pas avec le jeu :
    a. Deux porteurs d'eau désignés, lors d'un arrêt de jeu pour une blessure d'un joueur ou lorsqu'un essai a été marqué. (Remarque : les directives relatives à la chaleur peuvent justifier une pause de deux minutes par mi-temps)
        i. Dans le cadre de matches du rugby de l'élite, les porteurs d'eau ne peuvent entrer que lorsque l'arbitre rend le ballon mort en sifflant un long arrêt de jeu (blessure/appel du TMO) ou quand un essai a été marqué : l'équipe qui a marqué l'essai se ravitaillera en eau dans une aire sur ou proche de la ligne des 10 mètres dans sa moitié de terrain alors que l'équipe qui a concédé l'essai peut apporter de l'eau dans son en-but ou se retirer derrière la ligne de ballon mort. Les porteurs d'eau doivent partir quand la transformation est tentée..
        ii. Dans le cadre d'un essai de pénalité, aucun porteur d'eau ne peut entrer sur le terrain.
        iii. Ce n'est que lorsqu'aucun essai n'a été marqué qu'un arrêt de jeu normal à un endroit neutre sur le terrain doit être utilisé pour permettre aux joueurs de se ravitailler en l'eau. Lorsque cet arrêt coïncide avec une blessure, les porteurs d'eau doivent quitter le terrain lorsque le médecin quitte le terrain.
        iv. Les joueurs peuvent accéder à de l'eau dans la zone technique et derrière leur propre ligne de ballon mort. Si de l'eau est laissée dans l'en-but, ce privilège sera supprimé.
        v. Un porteur d'eau ne doit pas être un Entraîneur en chef ou Directeur de rugby.
    b. Une personne qui apporte le tee pour botter et une bouteille d'eau (uniquement à l'attention du botteur), après qu'une équipe a indiqué son intention de tenter un but, ou qu'un essai a été marqué. Cette personne doit être l'un des deux porteurs d'eau désignés.
    c. Les entraîneurs pour être avec leur équipe à la mi-temps.
    d. Ces personnes supplémentaires doivent tout le temps rester dans leur zone technique avant de pénétrer sur le champ de jeu comme les règles ci-dessus l'autorisent. Elles ne doivent pas attraper ou toucher le ballon pendant que celui-ci est en jeu, y compris lorsqu'elles se trouvent dans la zone technique.

    Sanction : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris.

30. Aucune autre personne ne doit s'approcher, s'adresser ou faire des commentaires aux officiels de match, à l'exception du personnel médical en relation avec le traitement de son propre joueur..

31. La gestion des remplacements peut être déléguée à des personnes responsables sur le bord du terrain désignées par l'organisateur du match. Il est possible de consulter des informations sur ces personnes ici : **https ://officiating.worldrugby.org**

RÉGLE 7 L'Avantage

PRINCIPE

Si une équipe obtient un avantage après une infraction commise par leurs adversaires, l'arbitre peut laisser jouer dans le but d'assurer la continuité du jeu.

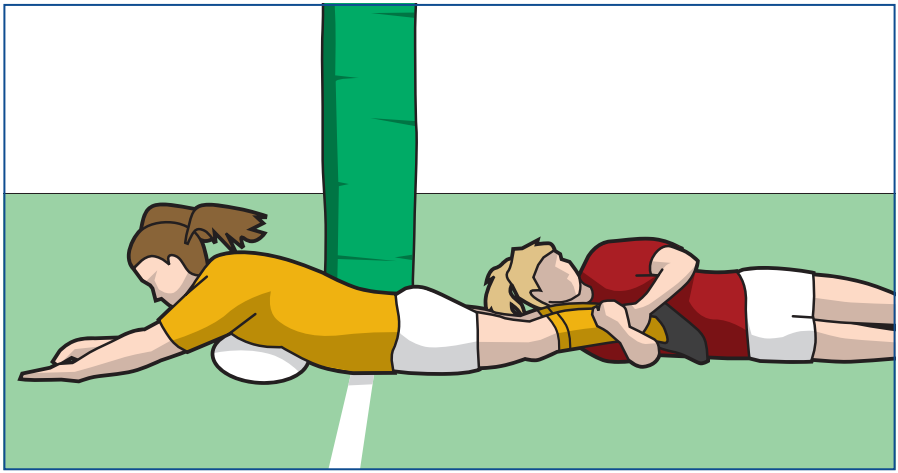
1. L'avantage :
   - a. Peut être tactique. L'équipe non fautive peut jouer le ballon comme elle le veut.
   - b. Peut être territorial. Le jeu s'est déplacé vers la ligne de ballon mort de
   - c. l'équipe fautive.
   - d. Peut être un mélange, tactique et territorial.
   - e. Doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas.
2. L'avantage est terminé si :
   - a. L'arbitre considère que l'équipe non fautive a obtenu un avantage. L'arbitre laisse le jeu se poursuivre ; ou
   - b. L'arbitre considère que l'équipe non fautive n'obtiendra probablement pas d'avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour l'infraction à partir de laquelle l'avantage avait été joué ; ou
   - c. L'équipe non fautive commet une infraction avant d'avoir obtenu un avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la première infraction. Si une infraction relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la ou les sanctions appropriées pour cette infraction ; ou
   - d. L'équipe fautive commet une deuxième fois ou plus une infraction à partir de laquelle aucun avantage ne peut être obtenu. L'arbitre arrête le jeu et permet au capitaine de l'équipe non fautive de choisir la sanction la plus avantageuse pour son équipe.

3. L'avantage ne doit pas être appliqué et l'arbitre doit immédiatement siffler quand :
   a. Le ballon ou un joueur en possession du ballon touche l'arbitre et qu'une équipe en tire un avantage.
   b. Le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.
   c. Une mêlée ordonnée tourne de plus de 90°.
   d. Un joueur participant à une mêlée ordonnée est soulevé en l'air ou poussé d'un mouvement ascendant de telle sorte qu'il ne touche plus le sol.
   e. Une remise en jeu rapide, un coup franc ou une pénalité rapidement joué(e) ont été incorrectement joué(e)s.
   f. Le ballon a été rendu mort.
   g. Il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre.
   h. Il y a une suspicion de blessure grave d'un joueur.

1. Méthodes de marque et valeurs des points :
   a. Essai. Cinq points.
   b. Transformation. Deux points.
   c. Essai de pénalité. Sept points.
   d. But sur pénalité. Trois points.
   e. Drop-goal. Trois points.

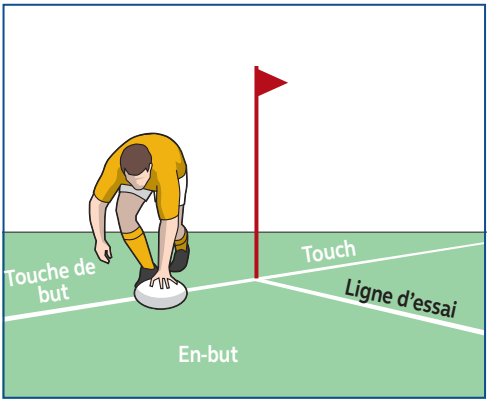
ESSAI

2. Un essai est marqué quand un joueur attaquant :
   a. Est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
   b. Est le premier à effectuer un touché à terre quand le ballon dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul atteint la ligne d'essai.
   c. Porteur du ballon est plaqué près de la ligne d'essai et qu'un mouvement continu l'entraîne dans l'en-but adverse et qu'il est le premier à effectuer un touché à terre.
   d. Porteur du ballon est plaqué près de la ligne d'essai adverse et peut tendre immédiatement le ou les bras et faire un touché à terre.
   e. Qui est hors de l'aire de jeu fait un touché à terre dans l'en-but adverse, à condition qu'il ne soit pas en possession du ballon..



Faire un touché à terre

Marquer un essai : quand la mêlée atteint la ligne d'essai



Marquer un essai : un joueur en touche de but qui ne tient pas le ballon

ESSAI DE PÉNALITÉ

3. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but si l'équipe adverse commet un jeu déloyal qui empêche un essai qui aurait probablement été marqué, ou marqué dans une position plus avantageuse. Le joueur qui a commis cette infraction doit être averti et temporairement ou définitivement exclu. Il n'y a pas de tentative de transformation.

BUTS SUR TRANSFORMATION, PÉNALITÉ ET DROP-GOAL

4. Pour accorder un but, le ballon doit être botté et passer au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but, sans avoir préalablement touché un coéquipier ou le sol.
5. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et de la hauteur des poteaux de but, le but sera accordé s'il est considéré que le ballon serait passé entre les poteaux si ceux-ci avaient été plus hauts.
6. Un but est accordé si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et que le vent le repousse ensuite dans le champ de jeu.

TRANSFORMATION

7. Quand un essai est marqué, cela permet à cette équipe de tenter une transformation, qui peut être un coup de pied placé ou un drop. Une opportunité de transformation peut être refusée (voir la Règle 5.8a).

8. Le botteur :
   a. Doit botter sur une ligne passant par l'endroit où l'essai a été marqué dans le champ de jeu, parallèle aux lignes de touche.
   b. Doit placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee. Le botteur peut bénéficier de l'assistance d'un placeur. Le botteur ne peut utiliser aucune autre forme d'aide pour botter.
   c. Doit botter en 60 secondes (temps de jeu) à compter du moment où l'essai a été marqué, même si le ballon tombe et doit être replacé. **Sanction :** Le but est refusé.

9. L'équipe du botteur, à l'exception du coéquipier qui tient le ballon, doit se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté et ne rien faire qui puisse amener les adversaires à charger trop tôt. **Sanction :** Le but est refusé.

10. Si le ballon tombe avant que le botteur ne commence sa course pour botter, l'arbitre permettra au botteur de replacer le ballon. Pendant ce laps de temps, les adversaires doivent rester derrière leur ligne d'essai.

11. Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, le botteur peut soit botter soit tenter un drop-goal.

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

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

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE TRANSFORMATION

14. Tous les joueurs se replient sur leur ligne d'essai. Lorsque le botteur s'est mis en position de botter, l'élan de ce joueur pour botter commencera dès que ce joueur fera un pas ou lèvera un pied du sol, quelle que soit la direction de ce mouvement. Quand le botteur commence son élan, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas être physiquement soulevés par d'autres joueurs dans le cadre de ces actions.

15. Une équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de transformation.

Sanction : Si l'équipe adverse tente de commettre une infraction pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger. Si une nouvelle tentative est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs. Le botteur peut également changer le type de coup de pied.

16. Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, les adversaires peuvent continuer à charger.

17. Si l'équipe adverse touche le ballon et que la tentative est réussie, le but sera accordé.

BUT SUR PÉNALITÉ

18. Un but de pénalité ne peut être marqué qu'à partir d'une pénalité.

19. L'équipe qui botte doit indiquer son intention de botter sans délai.

20. Si l'équipe indique à l'arbitre son intention de tenter le but, elle doit botter le but. L'intention de botter peut être communiquée à l'arbitre ou signalée avec l'arrivée du tee ou du sable, ou quand le joueur fait une marque au sol.

21. Le coup de pied doit être botté dans la minute qui suit le moment où l'équipe a indiqué son intention de botter, même si le ballon tombe et roule et doit être replacé. **Sanction :** Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.

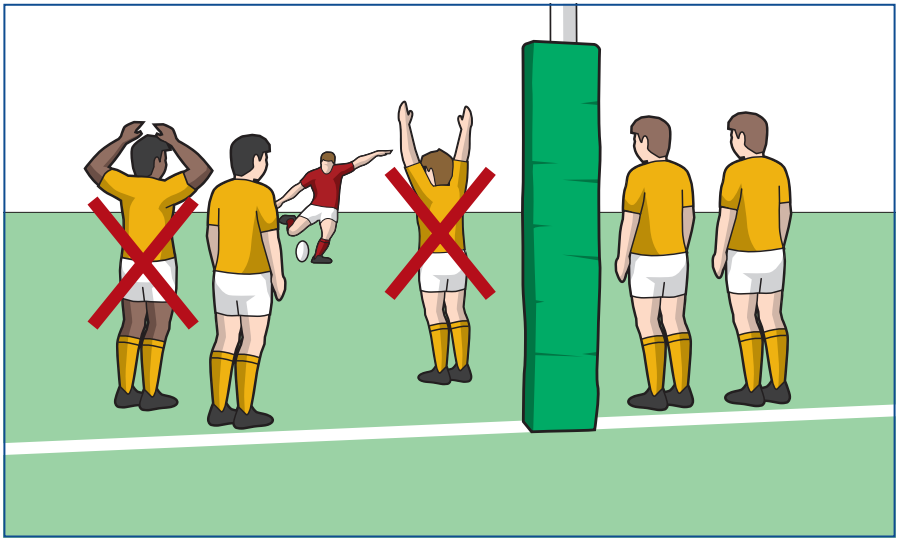
22. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de botter, l'équipe adverse doit rester immobile, les bras le long du corps, et ce, dès que le botteur commence à s'approcher pour botter et jusqu'à ce que le ballon soit botté.

23. Si le botteur n'a pas indiqué son intention de tenter un but mais botte un drop et marque un but, celui-ci doit être validé.

24. Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee agréé par la fédération ou l'organisateur du match. Un placeur peut aider le botteur qui ne doit se servir d'aucune autre forme d'aide. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

25. Tout joueur qui touche délibérément le ballon en tentant d'empêcher la réussite d'une tentative de pénalité touche illégalement le ballon.

26. Un défenseur ne doit pas crier pendant une tentative de pénalité.



Tentative de coup de pied de pénalité (8.22)

27. Si l'équipe adverse commet une infraction pendant une tentative de but mais que la tentative est réussie, le but doit être validé et aucune une sanction supplémentaire n'est accordée. Si la tentative échoue, une pénalité à 10 mètres en avant de la marque de la marque initiale sera accordée à l'équipe non fautive. **Sanction :** Pénalité.

28. Un joueur marque un drop-goal en bottant un but par un drop dans le jeu courant.

29. L'équipe qui bénéficie d'un coup franc (y compris si elle choisit un alignement en lieu et place d'un coup franc) ne peut pas marquer de drop goal avant que le ballon ne devienne mort ou qu'un adversaire ait joué le ballon, l'ait touché ou ait plaqué le porteur du ballon. Toute tentative dans ce cas sera considérée manquée et le jeu continuera.

RÉGLE 9 Jeu déloyal

PRINCIPE

Un joueur qui commet un acte de jeu déloyal doit être soit averti soit temporairement exclu ou définitivement exclu.

OBSTRUCTION

1. Quand un joueur et un adversaire courent vers le ballon, ces deux joueurs ne peuvent se charger ou se pousser l'un l'autre autrement qu'épaule contre épaule.
2. Un joueur hors-jeu ne doit pas intentionnellement faire obstruction sur un adversaire ou interférer avec le jeu.
3. Un joueur ne doit pas intentionnellement empêcher un adversaire de plaquer ou tenter de plaquer le porteur du ballon.
4. Un joueur ne doit pas intentionnellement empêcher un adversaire d'avoir la possibilité de jouer le ballon, autrement qu'en luttant pour la possession.
5. Un porteur du ballon ne doit pas intentionnellement aller au contact d'un coéquipier hors-jeu pour faire obstruction à l'adversaire.
6. Un joueur ne doit pas faire d'obstruction ou, de quelque manière que ce soit, gêner un adversaire pendant que le ballon est mort.

Sanction : Pénalité.

ANTIJEU

7. Un joueur ne doit pas :
   a. Enfreindre délibérément une règle du Jeu.
   b. Intentionnellement frapper, placer, pousser ou lancer le ballon avec le bras ou la main hors de l'aire de jeu.
   c. Commettre d'acte qui puisse amener les officiels de match à penser qu'un adversaire a commis une infraction.

Sanction : Pénalité.

   d. d. Perdre du temps. **Sanction :** Coup franc.

FAUTES RÉPÉTÉES

8. Une équipe ne doit pas commettre de manière répétée la même infraction.

9. Un joueur ne doit pas enfreindre de manière répétée les règles du jeu.

Sanction : Pénalité.

10. Si différents joueurs d'une même équipe commettent de manière répétée la même infraction, l'arbitre donnera un avertissement général à l'équipe et, en cas de récidive, exclura temporairement le ou les joueurs coupables.

JEU DANGEREUX

11. Les joueurs ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui, y compris faire une charge avec le coude ou l'avant-bras en avant, ou se jeter ou sauter sur un plaqueur.

12. Un joueur ne doit agresser personne physiquement ou verbalement. Une agression physique comprend notamment, mais pas exclusivement, mordre, donner un coup de poing, entrer en contact avec l'il, les yeux ou la zone oculaire, frapper à l'aide de quelque partie que ce soit du bras, de l'épaule, de la tête ou des genoux, piétiner, faire un croche-pied ou donner un coup de pied.

13. Un joueur ne doit pas effectuer un plaquage anticipé, à retardement ou d'une manière dangereuse. Un plaquage dangereux comprend notamment, mais pas exclusivement, plaquer ou tenter de plaquer un adversaire qui conduit à un contact avec la tête ; ou plaquer ou tenter de plaquer un adversaire au-dessus de la ligne de plaquage de la règle en vigueur (voir la règle 14.1).

14. Un joueur ne doit pas plaquer un autre joueur qui n'est pas en possession du ballon.

15. Sauf dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul, un joueur qui n'est pas en possession du ballon ne doit pas tenir, pousser ou faire obstruction sur un adversaire non porteur du ballon, ou pousser un coéquipier avec ou sans le ballon..

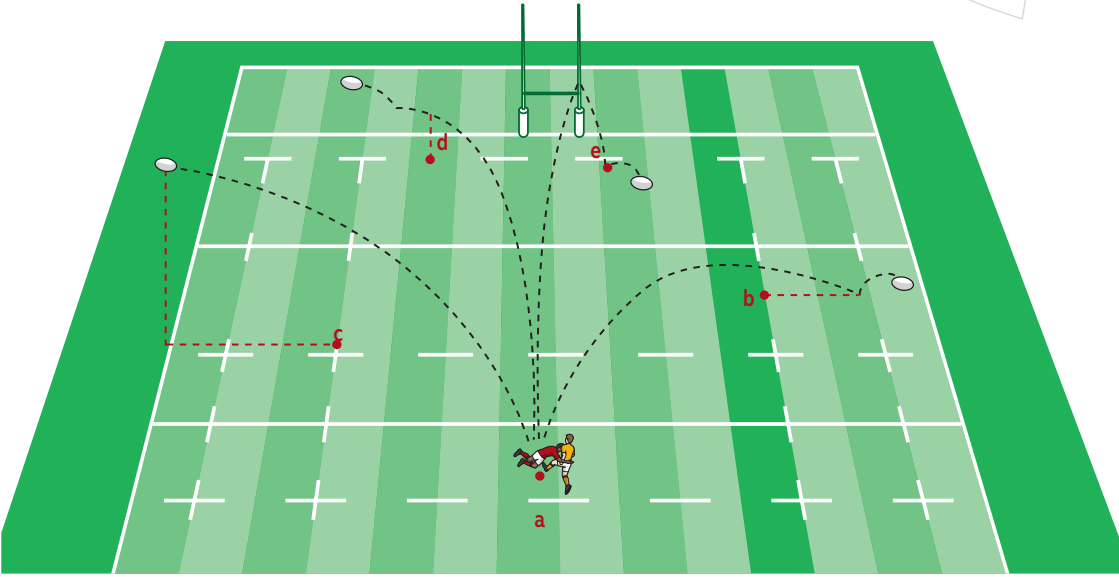
16. Un joueur ne doit pas charger ou faire tomber un adversaire porteur du ballon sans tenter de saisir ce joueur à bras le corps.

17. Un joueur ne doit pas plaquer, charger, tirer, pousser ou se saisir d'un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol.

18. Un joueur ne doit pas soulever un adversaire et le laisser tomber ou le projeter vers le sol de telle sorte que sa tête et/ou le haut de son corps entre(nt) en contact avec le sol.

19. Jeux dangereux dans une mêlée ordonnée
    a. Une première ligne d'une mêlée ne doit pas se former plus loin que prévu de ses adversaires et se précipiter contre eux.
    b. Un joueur de première ligne ne doit pas tirer un adversaire.
    c. Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement soulever un adversaire en l'air ou faire sortir de force l'adversaire de la mêlée d'un mouvement ascendant.
    d. Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement écrouler une mêlée.
20. Jeux dangereux dans un ruck ou un maul
    a. Un joueur ne doit pas charger dans un ruck ou un maul. Une charge comprend tout contact effectué sans se lier à un autre joueur dans le ruck ou le maul.
    b. Un joueur ne doit pas entrer en contact avec un adversaire au-dessus de la ligne des épaules.
    c. Un joueur ne doit pas intentionnellement écrouler un ruck ou un maul.
    d. Un joueur peut déblayer le gratteur pour l'extraire de la zone de plaquage en le repoussant (y compris en saisissant le genou/la jambe), mais il ne doit pas tirer, tordre ou provoquer une torsion d'une partie du corps d'un adversaire.
    e. Un joueur ne doit pas laisser tomber tout son poids sur un adversaire ou cibler les membres inférieurs d'un adversaire.
21. Un joueur ne doit pas agir en représailles.
22. Les équipes ne doivent pas effectuer de « coin volant ».
23. Un joueur ne doit pas tenter de donner un coup de pied dans le ballon quand celui-ci est dans les mains du porteur du ballon.
24. Un joueur qui porte le ballon est autorisé à raffûter avec une main un adversaire à condition de ne pas utiliser de force excessive.

Sanction : Pénalité.



Charge à retardement sur le botteur

25. Un joueur ne doit pas intentionnellement charger ou faire obstruction sur un adversaire qui vient de botter le ballon, ou plaquer ce joueur à retardement.

Sanction : Pénalité. L'équipe non fautive choisit de jouer la pénalité soit :

- **a** À l'endroit de la faute ; où
- **b** Au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche ; ou
- **c** Si le ballon est directement botté en touche, sur la ligne des 15 mètres face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ; ou
- **d** Si le point de chute du ballon est l'en-but, en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, à cinq mètres de la ligne d'essai face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne d'essai et pas à moins 15 mètres de la ligne de touche ; ou
- **e** Si le ballon touche un poteau de but ou la barre transversale, au point de chute du ballon.

26. Dans le jeu courant, un joueur peut soulever ou soutenir un coéquipier. Tout joueur qui soutient ou soulève un coéquipier doit accompagner ce joueur au sol en toute sécurité dès qu'une équipe gagne le ballon. **Sanction :** Coup franc.

RÉGLE 9 Jeu déloyal

INCORRECTION

27. Un joueur ne doit rien faire qui soit contraire à l'esprit sportif.

28. Les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne doivent pas contester les décisions de l'arbitre et doivent immédiatement s'arrêter de jouer quand l'arbitre arrête le jeu.

Sanction : Pénalité.

CARTONS JAUNES ET ROUGES

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant 10 minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être définitivement exclu. Le jeu reprendra par une pénalité

30. Quand un joueur est définitivement exclu, l'arbitre montrera un carton rouge à ce joueur qui ne prendra plus part au match. Un joueur définitivement exclu ne peut pas être remplacé.

Uniquement dans le cadre du rugby professionnel/de l'élite : Pour des actes intentionnels et très dangereux, le joueur ne peut pas être remplacé. Pour les autres actes, le joueur exclu peut être remplacé après 20 minutes de temps de jeu.

RÉGLE 10 Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant

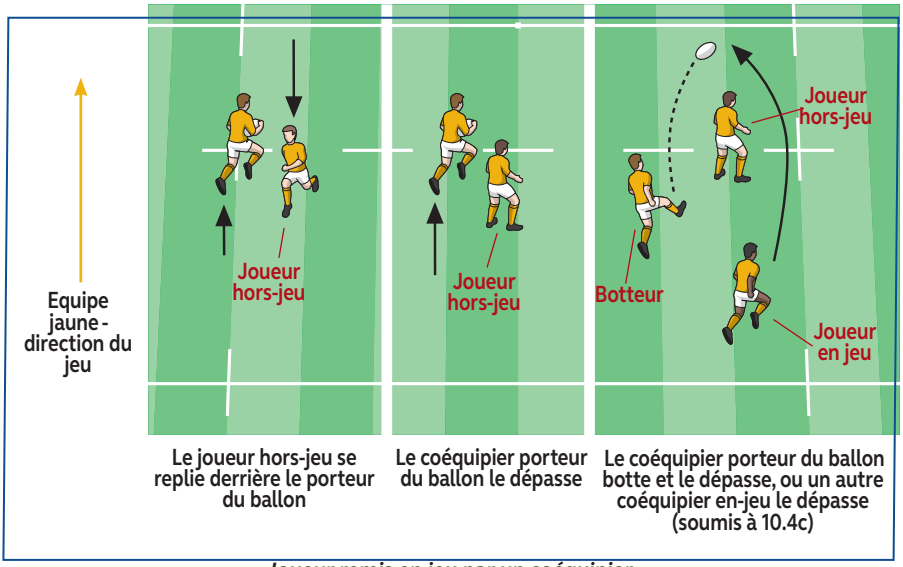
PRINCIPE

Le jeu est joué par des joueurs qui sont en jeu.

HORS-JEU ET EN JEU DANS LE JEU COURANT

1. Un joueur est hors-jeu dans le jeu courant s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou qui l'a joué en dernier. Lorsque la dernière action est un coup de pied, le pied qui a botté le ballon détermine la ligne de hors-jeu. Un joueur hors-jeu ne doit pas interférer avec le jeu. Interférer avec le jeu comprend :
   a. Jouer le ballon.
   b. Plaquer le porteur du ballon.
   c. Empêcher l'opposition de jouer comme elle l'entend.
   d. Traîner en position de hors-jeu
2. Un joueur peut être hors-jeu n'importe où dans l'aire de jeu.
3. Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.
4. Un joueur hors-jeu peut être pénalisé, si ce joueur :
   a. Ne fait pas l'effort de se replier et interfère avec le jeu : ou
   b. S'avance vers le ballon ; ou
   c. Était en avant d'un coéquipier qui a botté le ballon et ne se replie pas immédiatement en arrière d'un coéquipier en jeu ou d'une une ligne imaginaire, parallèle aux lignes de but allant d'une ligne de touche à l'autre, située à 10 mètres d'où le ballon est réceptionné ou tombe, même si le ballon touche préalablement un poteau de but ou la barre transversale. Si cette situation implique plus d'un joueur, c'est le joueur le plus proche de l'endroit où le ballon tombe ou est réceptionné qui sera pénalisé. Cette règle est connue sous l'appellation de règle des 10 mètres. Elle ne s'applique pas lorsque le coup de pied est contré, ou est touché lors d'une tentative de contre. **Sanction :** L'équipe non fautive peut choisir soit :
      i. Une pénalité au lieu de l'infraction ; soit
      ii. Une mêlée ordonnée où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier.
5. Un joueur est accidentellement hors-jeu s'il ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte. Si son équipe n'en tire pas d'avantage, le jeu continue. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

6. Tout joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand ce joueur :
   a. Se replie en arrière d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier ; ou
   b. Se replie en arrière d'un coéquipier qui est en jeu.



Joueur remis en jeu par un coéquipier

7. Sauf dans le cas de la règle 10.4c, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand :
   a. Un coéquipier en jeu de ce joueur dépasse le joueur hors-jeu et est à l'intérieur ou est revenu dans l'aire de jeu.
   b. Un adversaire de ce joueur :
      i. Botte le ballon ; ou
      ii. Touche intentionnellement le ballon sans en obtenir la possession.
   c. Le ballon est allé en touche, à condition que le joueur respectait la règle jusqu'à ce moment-là

8. Un joueur hors-jeu en vertu de la Règle 10.4c ne peut pas être remis en jeu par les actions d'un adversaire, sauf dans le cas d'un coup de pied contré.

REPLI APRÈS UN RUCK, UN MAUL, UNE MÊLÉE ORDONNÉE OU UN ALIGNEMENT

9. Un joueur qui est hors-jeu lors d'un ruck, d'un maul, d'une mêlée ordonnée ou d'un alignement reste hors-jeu, même après la fin du ruck, du maul, de la mêlée ordonnée ou de l'alignement.

10. Le joueur ne peut être remis en jeu que si :
    - a. Ce joueur se replie immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu applicable ; ou
    - b. Un joueur adverse porte le ballon sur une distance de cinq mètres, dans n'importe quelle direction ; ou
    - c. Un joueur adverse botte le ballon.

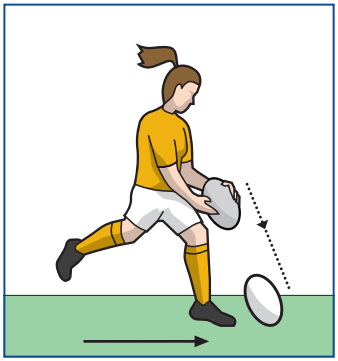
11. Un joueur hors-jeu peut être pénalisé si ce joueur :
    - a. Ne se replie pas sans perdre de temps et profite d'avoir été remis en jeu dans une meilleure position ; ou
    - b. Interfère avec le jeu ; ou
    - c. Se dirige vers le ballo.

Sanction : Pénalité.

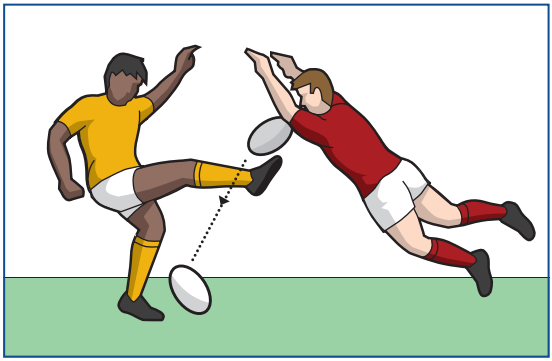
RÉGLE 11 En-avant ou passe en avant

EN-AVANT

1. Un en-avant peut être commis n'importe où dans l'aire de jeu.
2. Il y a en-avant quand un joueur, en plaquant ou tentant de plaquer un adversaire, entre en contact avec le ballon et que le ballon va vers l'avant. **Sanction :** Mêlée ordonnée (si le ballon sort en touche, l'équipe non fautive peut choisir l'option d'une remise en jeu rapide ou d'un alignement).
3. Un joueur ne doit pas intentionnellement projeter le ballon en avant avec la main ou le bras. **Sanction :** Pénalité.
4. Un joueur ne commet pas d'en-avant volontaire s'il fait un en-avant en tentant d'attraper le ballon, à condition que ses chances d'obtenir la possession du ballon étaient raisonnables.
5. Il n'y a pas en-avant et le jeu continue si :
   a. Un joueur fait un en-avant immédiatement après qu'un adversaire a botté le ballon (contre).
   b. Un joueur arrache ou tape le ballon des mains ou des bras du porteur de ballon et que le ballon quitte les mains ou les bras du porteur du ballon initial vers l'avant..



En-avant



Charge ou « contre »

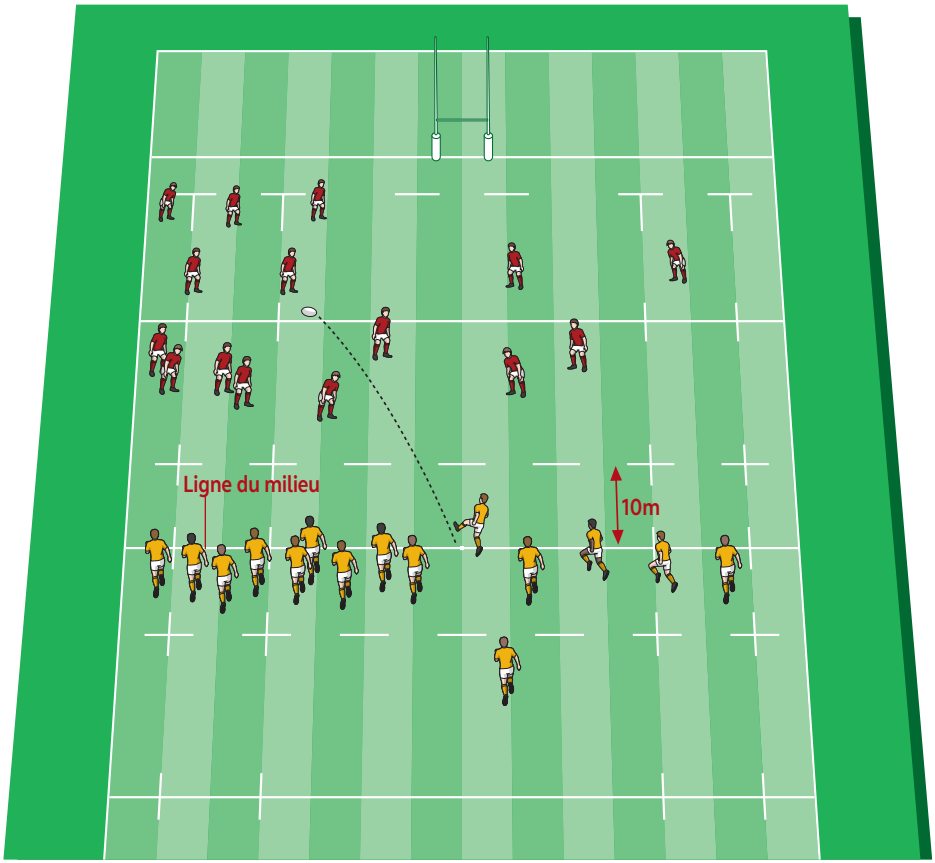
PASSE EN AVANT

6. Une passe en-avant peut être commise n'importe où dans l'aire de jeu.
   Sanction : Mêlée ordonnée. (si le ballon sort en touche, l'équipe non fautive peut choisir l'option d'une remise en jeu rapide ou d'un alignement)
7. Un joueur ne doit pas intentionnellement lancer ou passer le ballon en avant.
   Sanction : Pénalité.

PRINCIPE

Les coups d'envoi sont effectués pour faire débuter les deux périodes du match ou des prolongations. Les renvois sont effectués pour faire reprendre le jeu.

1. Tous les coups d'envoi et renvois se font par un drop. **Sanction :** L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.



Coup d'envoi

COUPS D'ENVOI ET RENVOIS APRÈS UN SCORE

2. Les coups d'envoi sont donnés au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane. **Sanction :** L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

3. Les adversaires de l'équipe qui a donné le coup d'envoi au début du match donneront le coup d'envoi de la deuxième période.

4. Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué les points feront reprendre le jeu au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane **Sanction :** L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

5. Quand le ballon est botté :
   a. Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon. **Sanction :** L'équipe qui n'a pas botté le ballon a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.
   b. Les joueurs adverses doivent se tenir sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres. **Sanction :** Faire rejouer le coup de pied.

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres. **Sanction :** L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

7. Si le ballon atteint la ligne des 10 mètres mais est ensuite repoussé par le vent ou si un adversaire joue le ballon avant qu'il n'atteigne la ligne des 10 mètres, le jeu se poursuivra.

8. Si le ballon sort directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :
   a. Faire rejouer le coup de pied.
   b. Mêlée ordonnée sur la ligne de sanction en face de l'endroit où le ballon a été botté.
   c. Alignement.
   d. Remise en jeu rapide.

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but, l'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée. En cas de délai, le coup de pied est considéré comme accepté et le jeu reprendra par un renvoi sur la ligne d'essai (voir la règle 12.12).

10. Si le ballon est botté dans l'en-but de l'équipe qui botte et est rendu mort par un défenseur ou s'il devient mort en passant par l'en-but, l'équipe adverse bénéficiera d'une mêlée à cinq mètres.

AUTRES COUPS DE PIED DE RENVOI (RENVOIS))

11. Le jeu reprendra par un renvoi aux 22 si :

- **a.** après la tentative manquée d'un coup de pied de pénalité ou d'un drop-goal, le ballon fait l'objet d'un touché en but ou est rendu mort par l'équipe en défense dans son en-but, ou
- **b.** si le ballon devient mort en passant par l'en-but à la suite de l'une de ces tentatives.

12. Le jeu reprendra par un drop de renvoi sur la ligne d'essai si :

- **a.** Le ballon est joué, botté dans le jeu courant, ou porté, dans l'en-but par un joueur attaquant, qui ne marque pas et que le ballon devient mort à l'intérieur de l'en-but, ou si le joueur attaquant porte ou emmène le ballon hors de l'aire de jeu (voir également la règle 21.11).
- **b.** Un coup de pied d'envoi ou de renvoi va dans l'en-but et un joueur ne rend pas immédiatement ce ballon mort (voir également la règle 12.9).
- **c.** Un attaquant commet un en-avant dans l'en-but adverse.
- **d.** Le ballon est contré à l'intérieur du champ de jeu puis devient mort en sortant de l'en-but..

Type de coup de pied de renvoi : Renvoi aux 22
Emplacement du coup de pied : Sur la ligne des 22 mètres de l'équipe en défense ou en arrière de cette ligne.
La ligne de Sanction : La ligne des 22 mètres.
Type de coup de pied de renvoi : Drop de renvoi sur la ligne d'essai.
Emplacement du coup de pied : Sur la ligne d'essai de l'équipe en défense ou en arrière de cette ligne.
La ligne de Sanction : La ligne des cinq mètres.

13. Un drop de renvoi

- **a.** Est botté de n'importe quel endroit indiqué dans le tableau.
  Sanction : Mêlée ordonnée.
- **b.** Doit être botté sans délai. **Sanction :** Coup franc.
- **c.** Doit franchir la ligne de sanction indiquée dans le tableau.
  Sanction : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.
- **d.** Ne doit pas sortir directement en touche. **Sanction :** L'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :
  - **i.** Faire rejouer le renvoi ; ou
  - **ii.** Une mêlée ordonnée sur la ligne de sanction en face de l'endroit où le ballon a été botté ; ou

iii. Un alignement ; ou

iv. Une remise en jeu rapide.

14. Un adversaire ne doit pas charger au-delà de la ligne de sanction avant que le ballon ne soit botté. **Sanction :** Coup franc.

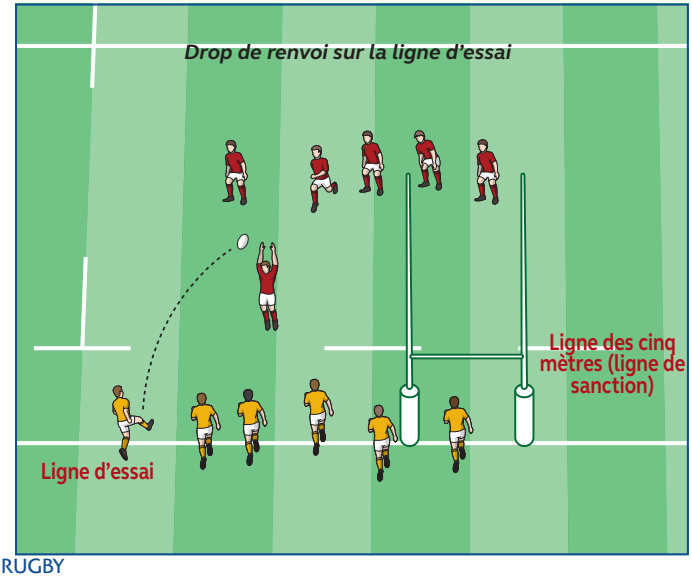
15. Un adversaire, qui est au-delà de la ligne de sanction, ne doit pas retarder le drop de renvoi ni y faire obstruction. **Sanction :** Pénalité.

16. Si le ballon franchit la ligne de sanction mais est ensuite repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.

17. Si le ballon ne franchit pas la ligne de sanction, l'avantage peut être joué.

18. Si sur un drop de renvoi le ballon atteint l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, l'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée. En cas de délai, le coup de pied est considéré comme accepté et le jeu reprendra par un renvoi sur la ligne d'essai (voir la règle 12.12).

19. Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Les coéquipiers du botteur qui se trouvent en avant du ballon lorsque celui-ci est botté peuvent être sanctionnés sauf s'ils se replient et n'interfèrent pas avec le jeu tant qu'ils n'ont pas été remis en jeu par les actions d'un coéquipier. **Sanction :** Mêlée ordonnée.



RÉGLE 13 Joueurs au sol dans le jeu courant

PRINCIPE

1. Les joueurs, qui vont au sol pour ramasser le ballon ou qui vont au sol avec le ballon, doivent immédiatement :
   a. Se relever avec le ballon ; ou
   b. Jouer (mais ne pas botter) le ballon ; ou
   c. Lâcher le ballon.

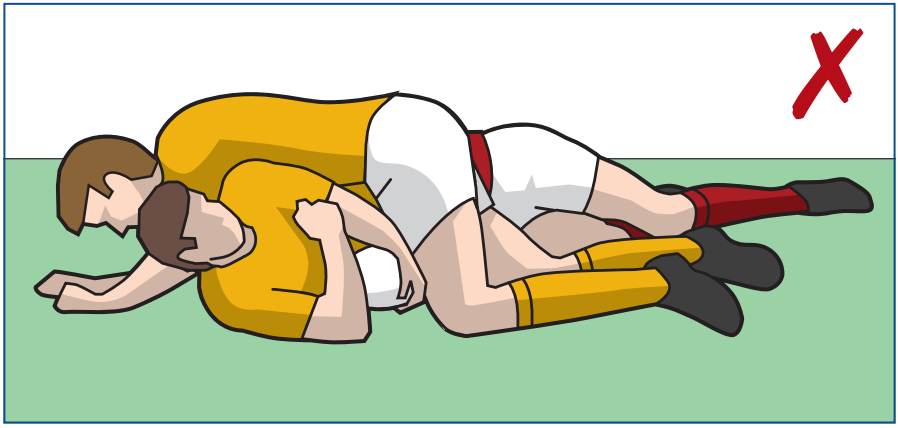
Sanction : Pénalité.

2. Une fois que le ballon est joué ou lâché, les joueurs au sol doivent immédiatement soit se relever soit s'écarter du ballon. **Sanction :** Pénalité.

3. Un joueur au sol dans le champ de jeu sans le ballon est hors du jeu et doit :
   a. Permettre aux adversaires qui ne sont pas au sol de jouer ou de gagner la possession du ballon.
   b. Ne pas jouer le ballon.
   c. Ne pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

Sanction : Pénalité.

4. Les joueurs sur leurs pieds et sans le ballon ne doivent pas tomber sur des joueurs au sol qui ont le ballon ou sont près du ballon . **Sanction :** Pénalité.

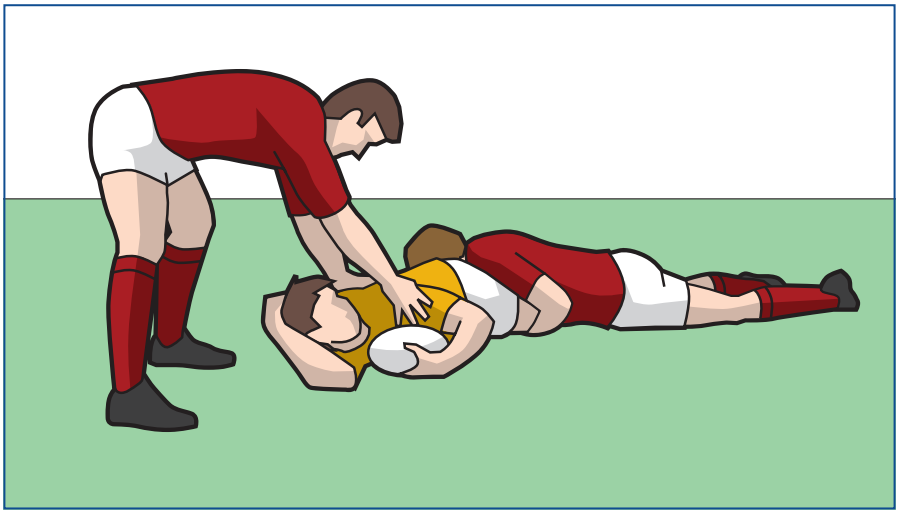


Un joueur ne peut tomber sur ou au-delà d'un joueur plaqué

RÉGLE 14 Le Plaquage

PRINCIPE

Un plaquage peut avoir lieu partout dans l'aire de jeu. Les actions des joueurs impliqués dans le plaquage doivent assurer une lutte équitable et permettre au ballon d'être immédiatement disponible pour être joué. Les règles suivantes ne s'appliquent qu'à l'intérieur du champ de jeu.



Plaquage

OBLIGATIONS DANS LE CADRE D'UN PLAQUAGE

1. Pour qu'il y ait plaquage, le porteur du ballon doit être tenu et mis au sol par un adversaire ou plus. Les plaqueurs ont la responsabilité de plaquer en dessous de la ligne de plaquage de la règle en vigueur – au niveau des épaules dans le rugby de l'élite, ou la taille/la base du sternum dans le rugby de la base. Le porteur du ballon a la responsabilité d'entrer dans le plaquage en toute sécurité. (Voir les règle s 9.13, 14.5a et la variante Game-On).
2. Être mis au sol signifie que le porteur du ballon est allongé, assis ou a au moins un genou au sol ou sur un autre joueur qui est au sol.
3. Être tenu signifie qu'un plaqueur doit continuer de tenir le porteur du ballon jusqu'à ce que le porteur du ballon soit au sol.

JOUEURS DANS UN PLAQUAGE

4. Les joueurs impliqués dans un plaquage sont :
   a. Le joueur plaqué
   b. Le ou les plaqueurs.
   c. Autres :
      i. Le ou les joueurs qui tiennent le porteur du ballon pendant un plaquage et qui ne vont pas au sol.
      ii. Le ou les joueurs qui arrivent pour lutter pour la possession dans le plaquage.
      iii. Le ou les joueurs qui sont déjà au sol.

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR

5. Les plaqueurs doivent :
   a. Plaquer en dessous de de la ligne de plaquage de la règle en vigueur – épaule, base du sternum, taille
   b. Immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon après que les deux joueurs sont allés au sol.
   c. Immédiatement se relever ou s'écarter du joueur plaqué et du ballon.
   d. Être sur leurs pieds avant de tenter de jouer le ballon.
   e. Permettre au joueur plaqué de lâcher ou jouer le ballon.
   f. Permettre au joueur plaqué de s'écarter du ballon.

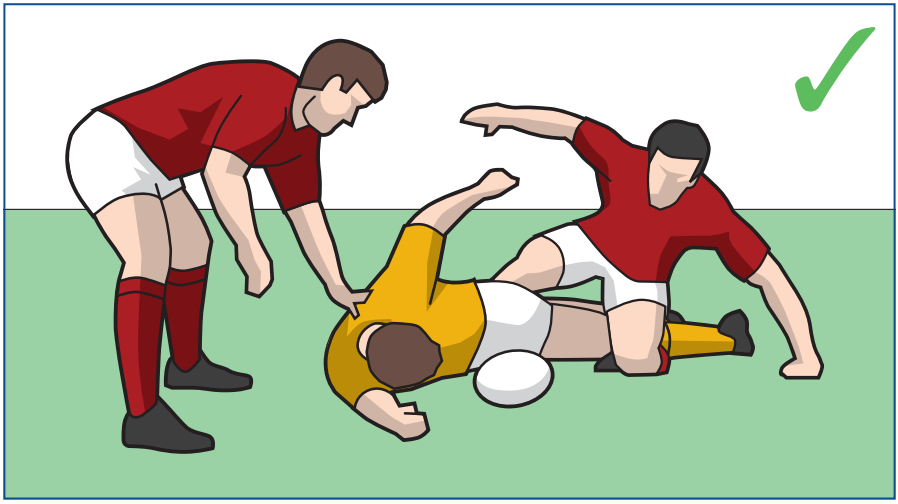
Sanction : Pénalité.

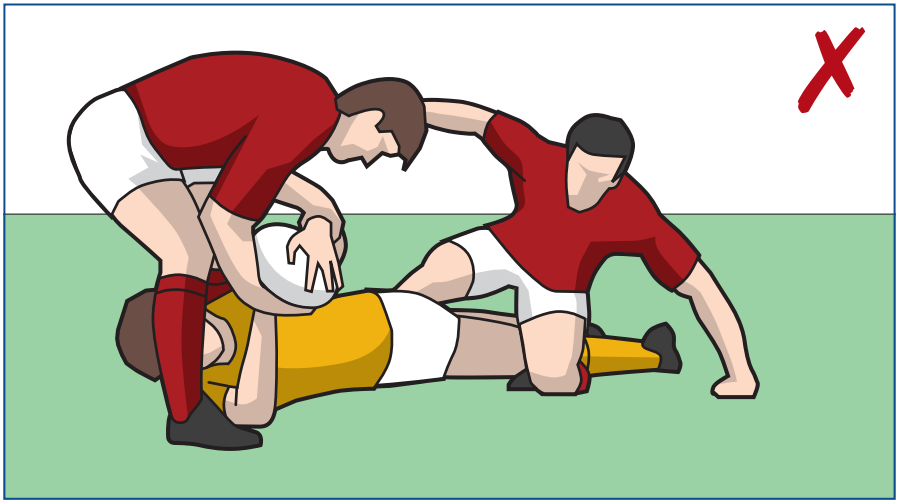
6. Les plaqueurs peuvent jouer le ballon s'ils viennent de la direction de leur ligne d'essai à condition de respecter les responsabilités ci-dessus et qu'un ruck ne se soit pas formé.

7. Les joueurs plaqués doivent immédiatement :
   a. Rendre le ballon disponible pour que le jeu puisse continuer en relâchant, passant ou poussant le ballon dans n'importe quelle direction.
   b. Se relever ou s'écarter.
   c. S'assurer qu'ils ne sont pas allongés sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher les joueurs adverses de gagner la possession du ballon.

Sanction : Pénalité.

RÉGLE 14 Le Plaquage





Le joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon

8. Les autres joueurs doivent :
   a. Doivent rester sur leurs pieds et immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon.
   b. Doivent rester sur leurs pieds quand ils jouent le ballon.
   c. Doivent arriver au plaquage du côté de leur ligne d'essai avant de jouer le ballon.
   d. Ne pas jouer le ballon ou tenter de plaquer un adversaire pendant qu'ils sont au sol près du plaquage.
   e. Ne pas tirer, tordre ou provoquer la torsion d'une partie du corps d'un adversaire impliqué dans le plaquage dans la tentative de le mettre au sol.
   f. Rester sur ou derrière leur ligne de hors-jeu.

Sanction : Pénalité.

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

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

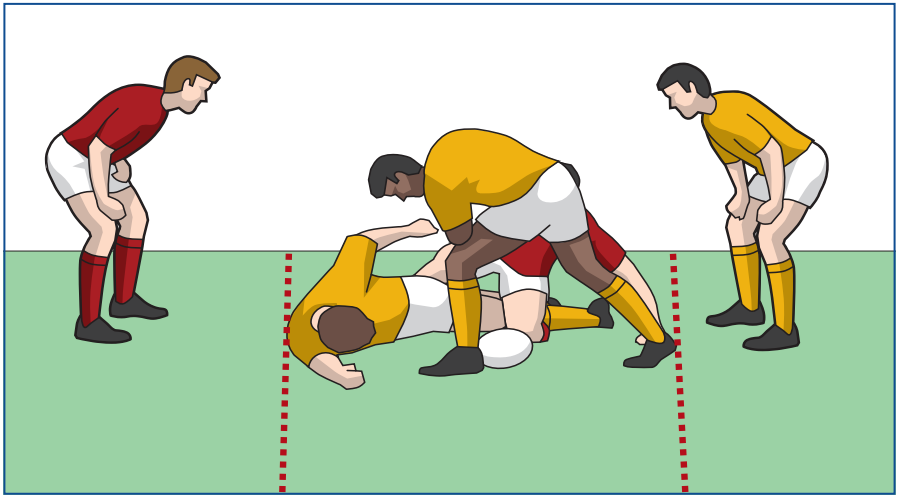
RÉGLE 14 Le Plaquage

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

9. Tout joueur qui obtient la possession du ballon :
   a. Doit immédiatement jouer le ballon en s'écartant, ou en passant ou bottant le ballon.
   b. Doit rester sur ses pieds, et ne pas aller au sol au plaquage ou près du plaquage sauf s'il est plaqué par l'opposition.
   c. Peut être plaqué, à condition que le plaqueur le fasse en provenant du côté de sa ligne d'essai.

Sanction : Pénalité.

10. Des lignes de hors-jeu se créent lors d'un plaquage si au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol. La ligne de hors-jeu de chaque équipe est parallèle à la ligne d'essai et passe par la partie du corps la plus en arrière du dernier joueur dans le plaquage ou passe par les pieds du joueur qui est debout au-dessus du ballon. Si ce point est sur ou en arrière de la ligne d'essai, la ligne de hors-jeu pour cette équipe est dans ce cas sa ligne d'essai.



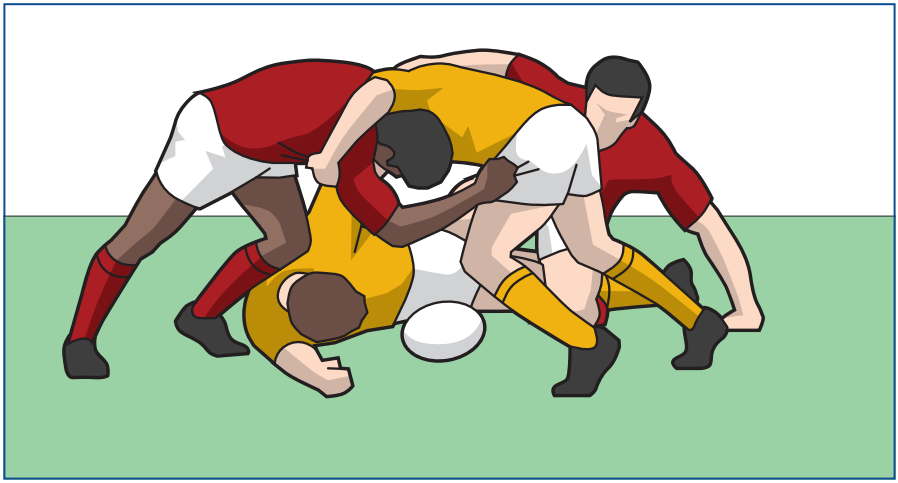
Des lignes de hors-jeu se créent par un joueur sur ses pieds et au-dessus du ballon

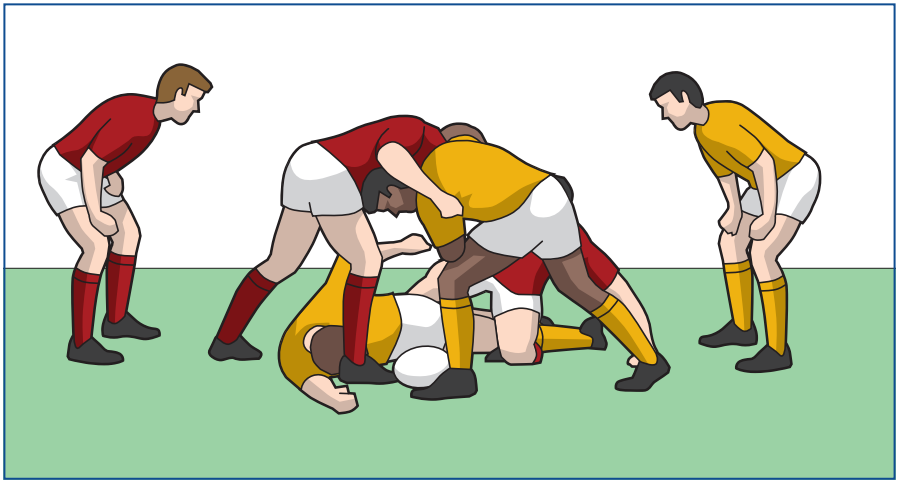
11. Le plaquage se termine quand :
    - **a.** Un ruck est formé.
    - **b.** Un joueur d'une équipe gagne la possession du ballon et s'écarte, ou passe ou botte le ballon.
    - **c.** Le ballon sort de la zone du plaquage.
    - **d.** Le ballon est injouable. S'il y a un doute sur le joueur qui a enfreint la règle, l'arbitre accordera une mêlée ordonnée, dont l'introduction sera à l'équipe qui avançait avant l'arrêt de jeu.

RÉGLE 15 Le Ruck

PRINCIPE

L'objectif d'un ruck est de permettre aux joueurs de lutter pour le ballon qui est sol.





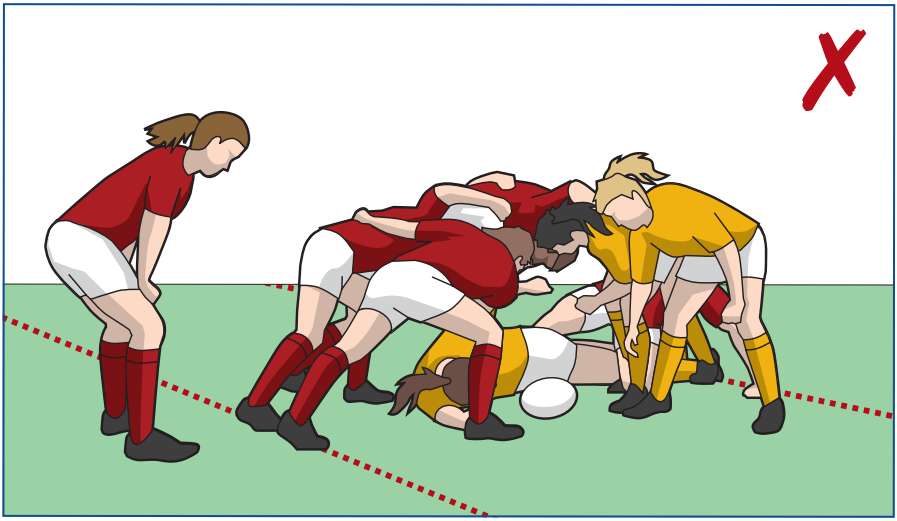
Ruck

FORMATION D'UN RUCK

1. Un ruck ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.
2. Un ruck se forme lorsque au moins un joueur est en contact avec un adversaire, ces deux joueurs étant sur leurs pieds et au-dessus du ballon qui est au sol.
3. Les joueurs impliqués dans toutes les étapes du ruck ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches. **Sanction :** Coup franc.
Sanction : Coup franc.

HORS-JEU LORS D'UN RUCK

4. Chaque équipe a une ligne de hors-jeu parallèle à la ligne d'essai et qui passe par la dernière partie du corps de tout participant à un ruck. Si cette dernière partie est sur ou en arrière de la ligne d'essai, la ligne de hors-jeu de cette équipe est la ligne d'essai.



Lors d'un ruck, la ligne de hors-jeu passe par la partie du corps la plus en arrière du dernier joueur de l'une ou l'autre équipe. Le joueur en jaune sur la droite est hors-jeu.

SE JOINDRE À UN RUCK

5. Un joueur se joignant à un ruck doit être sur ses pieds et arriver en arrière de sa ligne de hors-jeu.
6. Un joueur peut se joindre par le côté mais pas en avant du dernier joueur.
7. Un joueur doit se lier à un coéquipier ou à un adversaire. La liaison doit précéder ou être simultanée au contact avec une autre partie du corps.
8. Les joueurs doivent se joindre à un ruck ou se replier en arrière de la ligne de hors-jeu immédiatement.
9. Le ruck prend fin normalement quand le ballon sort du ruck ; quand le joueur qui joue le ballon l'a soulevé du sol ; ou quand le ballon dans le ruck est sur ou au-delà de la ligne d'essai.

Sanction : Pénalité.

PENDANT UN RUCK

10. La possession peut être gagnée soit par du rucking soit en poussant l'équipe adverse loin du ballon
11. Une fois que le ruck est formé, aucun joueur ne peut se saisir du ballon à la main sauf s'il a pu mettre la main sur le ballon avant que le ruck ne se forme et qu'il reste sur ses pieds.
12. Les joueurs doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds pendant toute la durée du ruck.
13. Tous les joueurs dans un ruck doivent être pris dans le ruck ou liés au ruck et pas seulement à côté de ce ruck.
14. Les joueurs peuvent jouer le ballon avec leurs pieds, à condition que cela soit exécuté sans danger.
15. Les joueurs au sol doivent tenter de s'écarter du ballon et ne doivent pas jouer le ballon dans le ruck ou quand le ballon sort du ruck.
16. Les joueurs ne doivent pas :
    a. Ramasser le ballon avec leurs jambes.
    b. Intentionnellement écrouler un ruck ou sauter sur un ruck.
    c. Intentionnellement marcher sur un autre joueur.
    d. Tomber sur, ou au-dessus d'un ballon sortant du ruck quand ce ballon est au sol près du ruck.

e. Botter, ou tenter de botter, le ballon hors du ruck.

Sanction : Pénalité.

f. Remettre le ballon dans un ruck après qu'il en soit sorti.

g. Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le ruck est terminé alors que ce n'est pas le cas.

Sanction : Coup franc.

FIN D'UN RUCK

17. Quand le ballon a été clairement gagné par une équipe dans un ruck, et est disponible pour être joué, l'arbitre ordonnera « jouez-le », après quoi le ballon doit être joué et quitter le ruck dans les cinq secondes qui suivent cette instruction. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

18. Un joueur qui fait ou qui a fait partie du ruck ne peut pas intervenir sur un adversaire qui se trouve près de ce ruck (à moins de 1 m) et qui tente d'en faire sortir le ballon **Sanction:** Pénalité

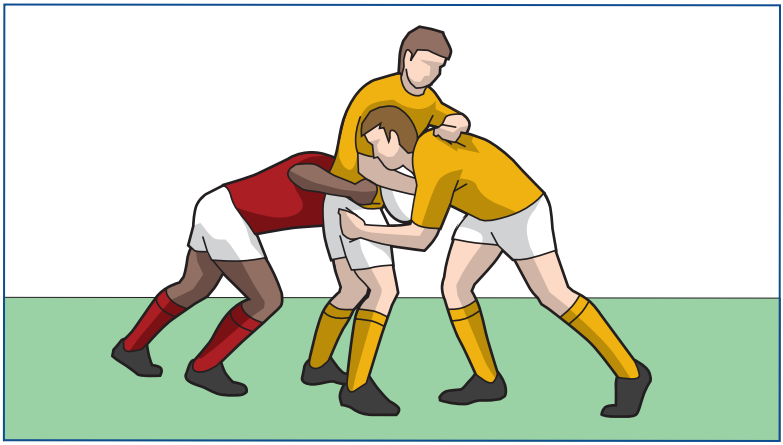
19. Le ruck prend fin normalement quand le ballon sort du ruck ou quand le ballon dans le ruck est sur ou au-delà de la ligne d'essai.

20. Le ruck prend fin quand le ballon devient injouable. Si l'arbitre décide que le ballon ne sortira probablement pas dans un délai raisonnable, il ordonnera une mêlée ordonnée. L'introduction sera effectuée par la dernière équipe qui avançait.

RÉGLE 16 Le Maul

PRINCIPE

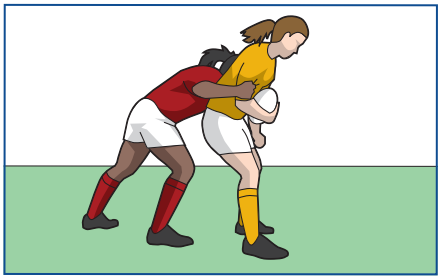
L'objectif d'un maul est de permettre aux joueurs de lutter pour le ballon qui n'est pas au sol. Une fois formé, un maul doit avancer vers une ligne d'essai.

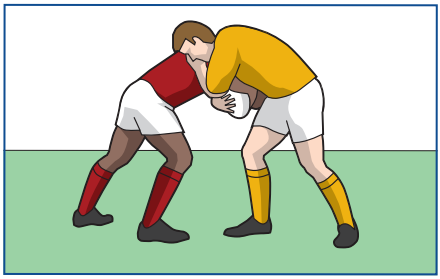


Maul

FORMATION D'UN MAUL

1. Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu
2. Un maul implique un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés ensemble et sur leurs pieds. Un joueur qui arrache le ballon des mains du porteur de balle doit rester en contact avec ce joueur jusqu'à ce qu'il ait transféré le ballon. Le ballon ne peut pas être transféré à un autre joueur par le biais d'un bras tendu. **Sanction :** Pénalité.
3. Une fois formé, un maul doit avancer en direction d'une ligne d'essai.





Le maul n'est pas formé

HORS-JEU LORS D'UN MAUL

4. Chaque équipe a une ligne de hors-jeu parallèle à la ligne d'essai et qui passe par le dernier pied du participant au maul qui est le plus proche de sa ligne d'essai. Si ce dernier pied est sur ou en arrière de la ligne d'essai, la ligne de hors-jeu de cette équipe est la ligne d'essai.

5. Un joueur doit soit se joindre à un maul d'une position en jeu soit se replier en arrière de sa ligne de hors-jeu immédiatement. **Sanction :** Pénalité.

6. Les joueurs qui quittent un maul doivent immédiatement se replier en arrière de la ligne de hors-jeu. Ces joueurs peuvent rejoindre le maul plus tard. **Sanction :** Pénalité.

SE JOINDRE À UN MAUL

7. Les joueurs qui se joignent à un maul doivent :
   a. Se joindre au maul d'une position en jeu.
   b. Se lier au dernier joueur dans le maul.

Sanction : Pénalité.

   c. Ne pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches. **Sanction :** Coup franc.

PENDANT UN MAUL

8. Le porteur du ballon dans un maul peut aller au sol à condition rendre le ballon immédiatement disponible. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

9. Tous les autres joueurs dans un maul doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds.

10. Tous les joueurs participant au maul doivent être pris dans ou liés au maul et pas seulement à côté du maul. Un joueur en possession du ballon ne doit pas reculer ou glisser vers l'arrière, dans le maul.

Sanction : Pénalité.

11. Les joueurs ne doivent pas :
    a. Intentionnellement écrouler un maul ou sauter sur un maul.
    b. Tenter de tirer/faire sortir un adversaire du maul.

Sanction : Pénalité.

    c. Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le maul est terminé alors que ce n'est pas le cas. **Sanction :** Coup franc.

12. Quand les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon quittent délibérément le maul de telle sorte qu'il ne reste aucun joueur de cette équipe dans le maul, le maul continue.

13. Quand tous les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon quittent délibérément le maul, ils peuvent rejoindre ce maul à condition que le premier joueur se lie au joueur de l'équipe en possession du ballon qui est le plus en avant. **Sanction :** Pénalité.

14. Quand un maul a cessé d'avancer vers une ligne d'essai pendant plus de cinq secondes mais que le ballon est déplacé et que l'arbitre peut le voir, l'arbitre donnera l'instruction aux joueurs de jouer le ballon. L'équipe en possession doit alors jouer le ballon dans un délai raisonnable. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

15. Quand un maul a cessé d'avancer vers une ligne d'essai, il peut recommencer à avancer vers une ligne d'essai à condition d'avancer dans les cinq secondes qui ont suivi son arrêt. S'il s'arrête une deuxième fois mais que le ballon est déplacé et que l'arbitre peut le voir, l'arbitre donnera l'instruction aux joueurs de jouer le ballon. L'équipe en possession doit alors jouer le ballon dans un délai raisonnable. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

FIN D'UN MAUL

16. Un maul prend fin normalement et le jeu continue quand :
    a. Le ballon ou le porteur du ballon quitte le maul.
    b. Le ballon est au sol.
    c. Le ballon est sur ou au-delà de la ligne d'essai.

17. Un maul prend fin anormalement quand :
    a. Le ballon devient injouable.
    b. Le maul s'écroule (pas à cause d'un jeu déloyal).
    c. Le maul n'avance pas vers une ligne d'essai pendant plus de cinq secondes et le ballon ne sort pas.
    d. Le porteur du ballon va au sol et le ballon n'est pas immédiatement disponible.
    e. Le ballon est disponible pour être joué, l'arbitre donne l'instruction « jouez-le » et le ballon n'a pas été joué dans les cinq secondes qui ont suivi cet instruction.

Sanction : Mêlée ordonnée.

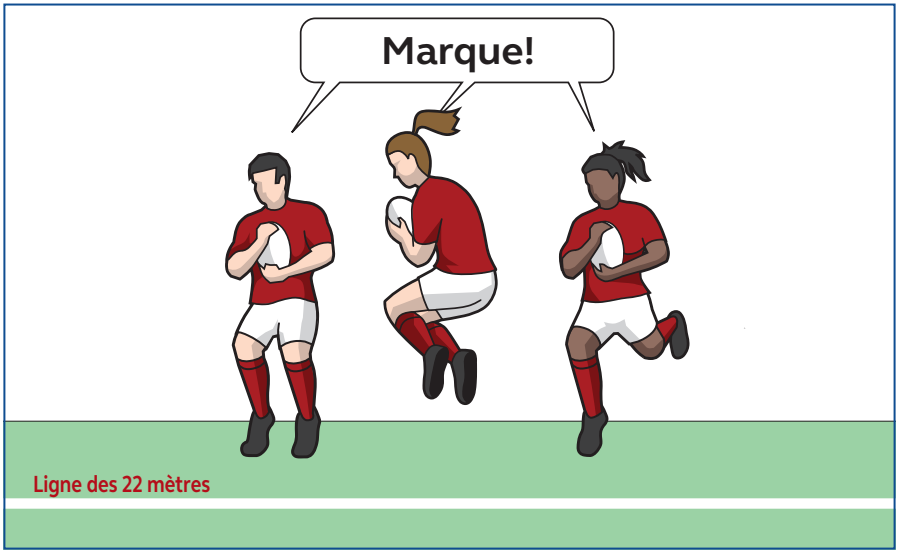
18. Un joueur qui fait ou qui faisait partie du maul ne peut pas intervenir sur un adversaire près de ce maul (à moins de 1 m) et qui tente d'en faire sortir le ballon.**Sanction:** Pénalité

19. Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de pied botté par l'adversaire dans le jeu courant, l'introduction d'une mêlée ordonnée qui est accordée pour l'une des raisons ci-dessus sera accordée à l'équipe du porteur du ballon.

RÉGLE 17 Le Marque

PRINCIPE

Un moyen d'arrêter le jeu en attrapant de volée un ballon à l'intérieur de ses 22 mètres ou dans l'en-but sur un coup de pied adverse.



DEMANDER UN MARQUE

1. Pour demander un marque, un joueur doit :
   a. Avoir au moins un pied sur ou en arrière de sa ligne des 22 mètres quand il attrape le ballon ou quand il retombe au sol après l'avoir attrapé dans les airs ; et
   b. Attraper de volée un ballon qui a atteint le plan de la ligne des 22 mètres sur un coup de pied adverse avant que le ballon ne touche le sol ou un autre joueur ; et
   c. Crier « Marque » en même temps.
2. Un joueur peut demander un marque même si le ballon touche un poteau ou la barre transversale avant d'être attrapé.
3. Quand un marque est correctement demandé, l'arbitre arrête immédiatement le jeu et accorde un coup franc à l'équipe en possession du ballon.
4. Un marque ne peut pas être demandé sur un coup d'envoi ou un renvoi après un score.

REPRISE DU JEU APRÈS UN MARQUE

5. Le joueur qui a demandé le marque jouera le coup franc (conformément à la règle 20).

6. Si le joueur est blessé lorsqu'il effectue le marque et n'est pas en mesure de jouer ce marque dans la minute qui suit, un coéquipier pourra jouer le coup franc.

7. Le coup franc est joué aux emplacements suivants :

Lieu du marque	Emplacement du coup franc
À l'intérieur des 22	À l'endroit du marque mais à au moins cinq mètres de la ligne d'essai, en face de l'endroit du marque.
À l'intérieur de l'en-but	Sur la ligne des cinq mètres en face du lieu du marque.

RÉGLE 18 Touche, remise en jeu rapide et alignement

PRINCIPE

Le champ de jeu comporte des limites latérales qui sont les lignes de touche. Lorsque le jeu atteint une ligne de touche, le ballon est en touche et devient mort.

Les remises en jeu rapides et alignements sont des méthodes de reprise du jeu avec un lancer une fois que le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche.

TOUCHE OU TOUCHE DE BUT

1. Le ballon est en touche ou touche de but dans les cas suivants :
   - **a.** Un ballon qui n'est pas tenu par un joueur touche la ligne de touche, la ligne de touche de but ou quoi que ce soit au-delà de ces lignes ; ou si le ballon est tenu par le porteur du ballon touche la ligne de touche, la ligne de touche de but ou le sol au-delà de ces lignes.
   - **b.** Un joueur, qui touche déjà la ligne de touche, la ligne de touche de but ou le sol au-delà de ces lignes, réceptionne ou contrôle le ballon.
     - **i.** Si le ballon a atteint le plan de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.
     - **ii.** Si le ballon n'a pas atteint le plan de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou stationnaire.
2. Le ballon n'est pas en touche ou touche de but dans les cas suivants :
   - **a.** Le ballon atteint le plan de la ligne de touche mais est attrapé par un joueur se trouvant dans l'aire de jeu.
   - **b.** Un joueur saute de l'intérieur ou de l'extérieur de l'aire de jeu, se saisit du ballon, et retombe ensuite dans l'aire de jeu, que le ballon ait atteint ou non le plan de la ligne de touche.
   - **c.** Un joueur saute de l'intérieur de l'aire de jeu et dévie (ou attrape et renvoie) ou botte le ballon à l'intérieur de l'aire de jeu, avant de retomber en touche ou touche de but, que le ballon ait atteint ou non le plan de la ligne de touche.
   - **d.** Un joueur, qui est en touche, botte ou dévie le ballon mais ne le garde pas en main, à condition que celui-ci n'ait pas atteint le plan de la ligne de touche.

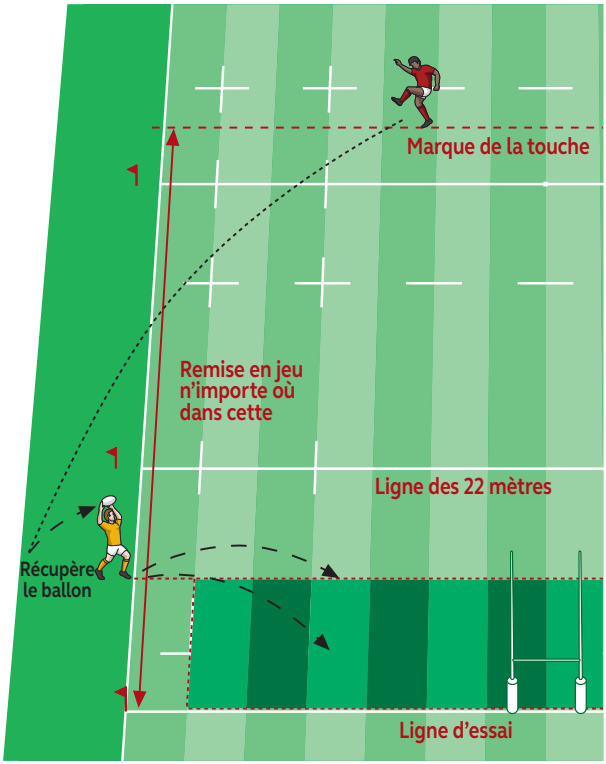
REMISE EN JEU RAPIDE

3. Un joueur qui porte le ballon en touche doit libérer immédiatement le ballon pour qu'une une remise en jeu rapide puisse être effectuée. **Sanction :** Pénalité.

4. Lors d'une remise en jeu rapide, le ballon est lancé :
   a. Entre la marque de la touche et la ligne d'essai du lanceur ; et
   b. Parallèlement à ou vers la ligne d'essai du lanceur ; et
   c. De sorte qu'il atteigne la ligne des 5 mètres avant qu'il ne touche le sol ou un joueur ; et
   d. Par un joueur dont les deux pieds sont à l'extérieur du champ de jeu.

Sanction : Option entre alignement et mêlée ordonnée.

5. Une remise en jeu rapide n'est pas acceptée et un alignement est accordé à la même équipe si :
   a. Un alignement avait déjà été formé ; ou
   b. Le ballon avait été touché après être allé en touche par une personne autre que le joueur effectuant la remise en jeu ou le joueur ayant mis le ballon en touche ; ou
   c. Un ballon différent de celui sorti en touche est utilisé.
6. Le ballon doit atteindre la ligne des 5 mètres avant d'être joué et un joueur ne peut pas empêcher le ballon de parcourir ces cinq mètres.
   Sanction : Coup franc.
7. Si la marque de la touche est à l'extérieur des 22, l'équipe défendante peut effectuer une remise en jeu rapide dans ses 22 mais sera considérée avoir amené le ballon dans ses 22.



Remise en jeu rapide

ALIGNEMENT

8. L'endroit où reprend le jeu avec un alignement et l'équipe qui effectue le lancer sont déterminés de la manière suivante :

   a. Général

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
Un joueur, dans sa propre moitié de terrain, botte le ballon indirectement en touche dans les 22 adverses. Soit l'équipe n'a pas emmené le ballon dans sa propre moitié de terrain, soit un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de la moitié de terrain, ou un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain. Cette variation ne s'applique pas à un coup d'envoi ni à aucun type de renvois.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.
Le porteur du ballon va en touche ou botte indirectement le ballon en touche (autrement que de sa propre moitié de terrain dans les 22 adverses).	À l'endroit où le joueur ou le ballon a touché la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne.	L'opposition.
Un joueur dévie, passe ou lance le ballon en touche involontairement.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'opposition.
Le ballon touche un joueur et sort directement en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche, ou au point sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le joueur, si ce point est plus proche de la ligne d'essai de ce joueur.	L'opposition.

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
Le ballon touche un joueur et rebondit en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'opposition.
Un joueur, qui est en touche, attrape ou ramasse un ballon qui a atteint le plan de la ligne de touche.	Où le ballon a atteint le plan de la ligne de touche.	Sous réserve des sections b-f, l'équipe qui n'a pas botté le ballon.
Un joueur, qui est en touche, attrape ou ramasse un ballon qui n'a pas atteint le plan de la ligne de touche.	À l'endroit où ce joueur se trouvait.	L'opposition.

b. Le ballon est botté directement en touche sur un coup d'envoi ou un renvoi.

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
Le ballon sort directement en touche sur un coup d'envoi ou un coup de pied de renvoi après un score.	Si l'option de la touche est choisie, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche, ou sur la ligne médiane si elle est plus proche de la ligne d'essai du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Le ballon sort directement en touche après un drop de renvoi.	Si l'option de la touche est choisie, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de la sanction du drop de renvoi, si elle est plus proche de la ligne d'essai du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

c. Le ballon est botté sur une pénalité.

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
Un joueur botte le ballon en touche (le ballon sort en touche directement ou après avoir rebondi sur le champ de jeu ou touché un adversaire ou larbitre).	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.
Un joueur, qui est en touche, attrape le ballon, que le ballon ait atteint ou non la ligne de touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou, si le ballon n'a pas atteint la ligne de touche, à l'endroit où le joueur qui a attrapé le ballon se trouvait.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.
Un joueur, qui est en touche, ramasse un ballon qui n'a pas atteint le plan de la ligne de touche.	À l'endroit où ce joueur se trouvait.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.

d. Ballon directement botté en touche de l'intérieur des 22 ou de l'en-but.

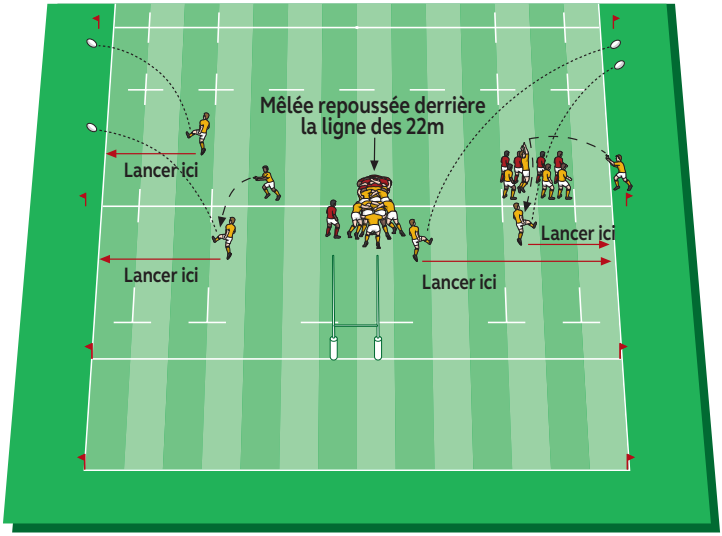
Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
SANS GAIN DE TERRAIN		
L'équipe défendante a porté le ballon dans ses 22, aucun plaquage, aucun ruck ni maul n'a suivi et aucun adversaire n'a touché le ballon dans les 22. Si un joueur, qui se trouve à l'intérieur de ses 22, ramasse le ballon qui se trouve à extérieur des 22, ou attrape le ballon avant que ce ballon n'atteigne le plan de la ligne des 22, et le botte directement en touche de ses 22, ce joueur a porté le ballon dans ses 22.		
Un joueur botte le ballon directement en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de touche, en face de l'endroit où le ballon a été botté si ce point est plus proche de la ligne d'essai du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Un adversaire, qui est en touche, attrape le ballon.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de touche, en face de l'endroit où le ballon a été botté si ce point est plus proche de la ligne d'essai du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
GAIN DE TERRAIN		
Si l'équipe défendante n'a pas porté le ballon dans ses 22 ou si un plaquage, un ruck ou un maul s'est produit dans les 22 ou si un adversaire a touché le ballon dans les 22.		
Un joueur botte le ballon directement en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Un adversaire, qui est en touche, attrape le ballon.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Un joueur botte le ballon après un coup franc accordé dans les 22.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

e. Ballon directement botté en touche de l'extérieur des 22.

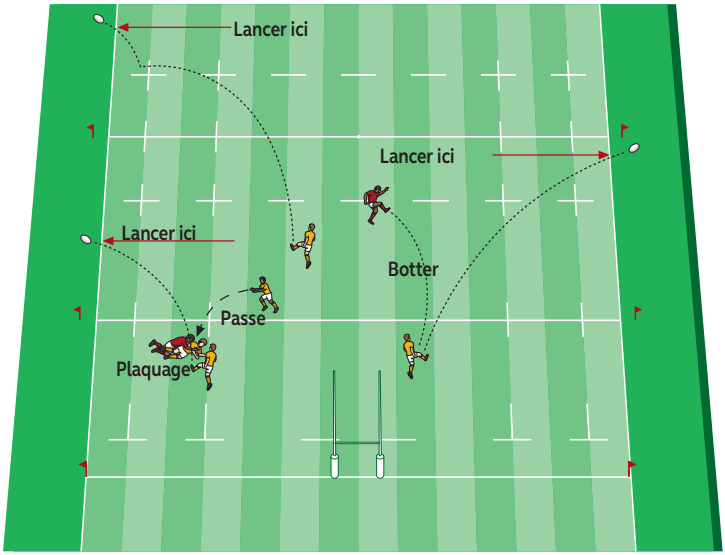
Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
Un joueur botte le ballon directement en touche dans le jeu courant ou sur un coup franc.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de touche en face de l'endroit où le ballon a été botté si ce point est plus proche de la ligne d'essai de ce joueur. Sans gain de terrain.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

f. Options d'alignement

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
Suite à un lancer incorrect.	À l'endroit de l'alignement d'origine.	L'opposition.
Suite à une remise en jeu rapide non acceptée.	À l'endroit où l'alignement aurait eu lieu si la remise en jeu rapide n'avait pas été effectuée.	La même équipe.
Suite à une remise en jeu rapide incorrecte.	À l'endroit où le lancer incorrect a été effectué.	L'opposition.
Suite à la sortie du ballon en touche après un en-avant ou une passe en avant.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'opposition.
Après une pénalité ou un coup franc pour une faute lors d'un alignement.	À l'endroit de l'alignement d'origine.	L'opposition.



Pas de gain de terrain

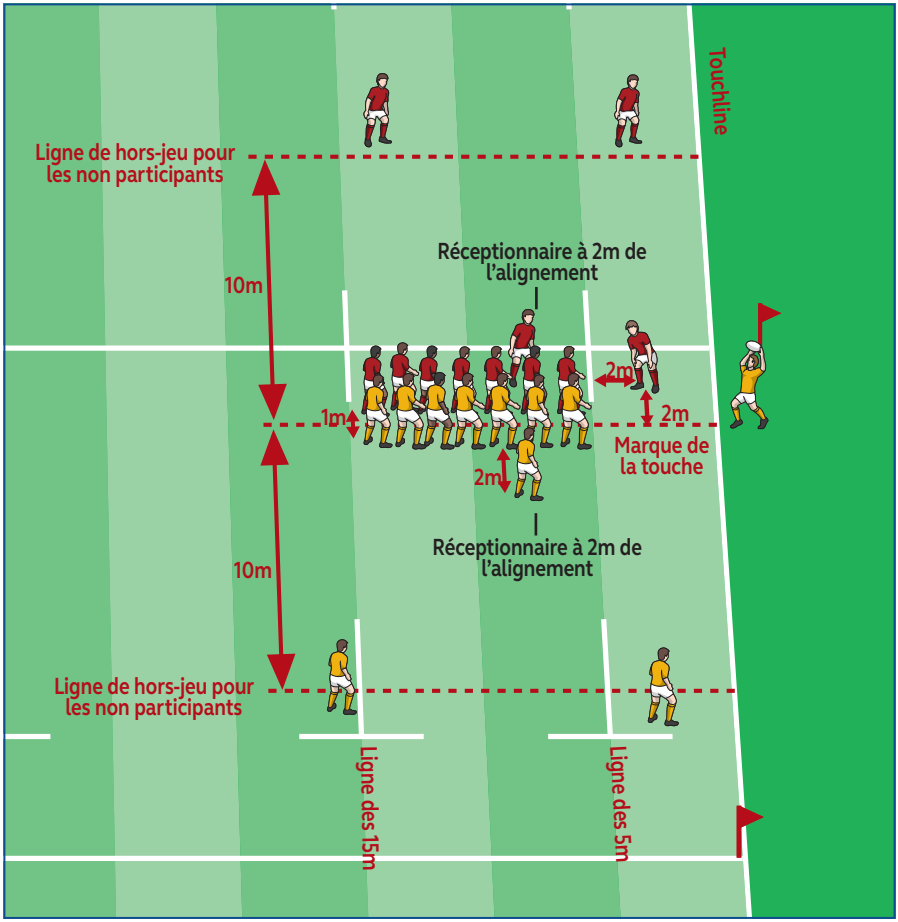


Gain de terrain

FORMATION D'UN ALIGNEMENT

9. Un alignement est formé au niveau de la marque de la touche, mais pas à moins de cinq mètres de la ligne d'essai.

10. Chaque équipe forme une rangée distincte parallèle à la ligne de remise en jeu et placée à un demi-mètre de celle-ci de son côté de l'alignement, dans une zone située entre les lignes des 5 et des 15 mètres de la ligne de touche. L'espace entre ces deux rangées doit être respecté jusqu'au lancer du ballon. **Sanction :** Coup franc.



L'alignement

11. Au moins deux joueurs de chaque équipe sont nécessaires pour former un alignement.

12. Les équipes forment l'alignement de 30 secondes après l'indication de la marque par un officiel de match. **Sanction :** Coup franc.

13. L'équipe qui lance le ballon détermine le nombre maximum de joueurs de chaque équipe dans l'alignement.

14. Sauf si la remise en jeu est effectuée dès que l'alignement est formé, l'équipe adverse ne peut pas avoir plus de joueurs dans l'alignement que l'équipe effectuant la remise en jeu. **Sanction :** Coup franc.

15. L'équipe qui ne lance pas le ballon doit avoir un joueur placé entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres de la ligne de touche. Ce joueur doit se tenir à deux mètres de la marque de la touche du côté de l'alignement de son équipe et à deux mètres de la ligne des cinq mètres. **Sanction :** Coup franc.

16. Si une équipe choisit d'avoir un relayeur, ce joueur doit se tenir à deux mètres de ses partenaires dans l'alignement, et entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres. Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul relayeur.
Sanction : Coup franc.

17. Une fois l'alignement formé, les joueurs :
    a. De l'équipe effectuant la remise en jeu ne peuvent pas quitter l'alignement sauf pour changer de position avec d'autres joueurs participants.
    b. De l'équipe n'effectuant pas la remise en jeu peuvent quitter l'alignement uniquement pour que leur nombre ne soit pas supérieur à celui de l'adversaire.

Sanction : Coup franc.

18. Les joueurs participants peuvent changer leur position dans l'alignement avant le lancer.

19. Les joueurs dans l'alignement qui s'apprêtent à soulever ou soutenir un coéquipier qui saute pour attraper le ballon peuvent effectuer une action de pré-gripping sur ce coéquipier, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau du short sur l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses sur l'avant.
Sanction : Coup franc.

20. Les joueurs ne doivent pas sauter ou être soulevés ou soutenus avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur. **Sanction :** Coup franc.

21. Les joueurs ne doivent pas avoir de contact avec un adversaire avant le lancer.
Sanction : Pénalité.

LANCER DANS L'ALIGNEMENT

22. Le joueur qui lance le ballon se tient sur la marque de la touche, les pieds sur ou derrière la ligne de touche. Le lanceur ne doit pas empiéter sur le champ de jeu avant le lancer. **Sanction :** Option entre alignement et mêlée ordonnée.

23. Le ballon doit :

    a. Être lancé droit le long de la ligne de remise en jeu ; et

Sanction: Si le lancer est réalisé vers un joueur de l'alignement (pas droit) et que l'équipe qui n'effectue pas le lancer ne soulève pas un de ses joueurs pour lutter pour le gain du ballon, le jeu doit continuer.
Si l'équipe qui n'effectue pas le lancer soulève un de ses joueurs pour lutter pour le gain du ballon, l'option entre alignement ou mêlée ordonnée lui sera proposée - selon b

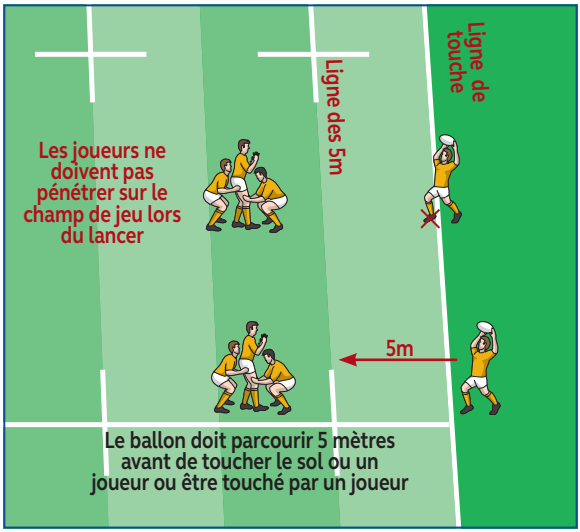
    b. Parcourir au moins cinq mètres avant de toucher le sol.

Sanction : Option entre alignement ou mêlée ordonnée. Si l'option de l'alignement est choisie et que, de nouveau, le ballon n'est pas lancé droit, une mêlée ordonnée est accordée à l'équipe qui avait initialement lancé le ballon.

    c. Être lancé sans délai une fois l'alignement formé. **Sanction :** Coup franc.

24. Le lanceur ne doit pas feindre de lancer le ballon. **Sanction :** Coup franc.

25. Aucun joueur ne peut bloquer le lancer ou empêcher le ballon de parcourir les cinq mètres requis. **Sanction :** Coup franc.



PENDANT UN ALIGNEMENT

26. L'alignement commence quand le ballon quitte les mains du lanceur.

27. Une fois que l'alignement a commencé, le lanceur et son adversaire immédiat peuvent :

- **a.** Se joindre à l'alignement.
- **b.** Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu des joueurs non-participants de leur équipe.
- **c.** Rester à l'intérieur de la zone des 5 mètres de la ligne de touche.
- **d.** Se placer en position de relayeur si cette position est inoccupée.

28. Si ces joueurs se placent n'importe où ailleurs, ils sont hors-jeu.
Sanction : Pénalité.

29. Une fois l'alignement commencé, tout joueur participant peut:

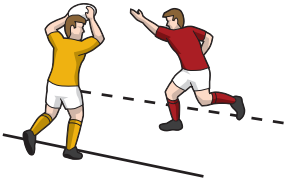
- **a.** Lutter pour la possession du ballon.
- **b.** Attraper ou dévier le ballon. Un sauteur peut attraper ou dévier le ballon avec son bras extérieur, uniquement si ses deux mains sont au-dessus de sa tête. **Sanction :** Coup franc.
- **c.** Soulever ou soutenir un joueur de son équipe. Tout joueur qui soutient ou soulève un coéquipier doit accompagner ce joueur au sol en toute sécurité dès qu'une équipe gagne le ballon. **Sanction :** Coup franc.
- **d.** Quitter l'alignement afin d'être en position de recevoir le ballon, à condition qu'il reste à moins de 10 mètres de la marque de la touche et qu'il continue de se déplacer jusqu'à ce que l'alignement prenne fin. **Sanction :** Coup franc.
- **e.** Agripper et mettre au sol un adversaire en possession du ballon, à condition que ce joueur ne soit pas en l'air ou qu'un maul n'ait pas été formé. **Sanction :** Pénalité.

RÉGLE 18 Touche, remise en jeu rapide et alignement

Pas d'appui sur un adversaire

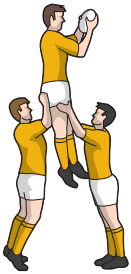
Ne pas pousser ou retenir un adversaire

Pas de charge illégale



Interdiction de bloquer le lancer

Pré-gripping autorisé



Soulever des joueurs de l'alignement est autorisé

HORS-JEU SUR UN ALIGNEMENT

30. Tous les joueurs participants sont en jeu s'ils restent de leur côté de la ligne de remise en jeu jusqu'à ce que le ballon ait été lancé et ait touché un joueur ou le sol.

31. Un joueur qui saute pour se saisir du ballon et franchit la ligne de remise en jeu mais ne réussit pas à capter le ballon doit immédiatement revenir de son côté.

32. Une fois que le ballon a été lancé et a touché un joueur ou le sol, la ligne de hors-jeu des joueurs participants passe par le ballon et non plus par la ligne de remise en jeu.

33. Lorsqu'un ruck ou un maul se forme au niveau de la ligne de remise en jeu, un joueur participant peut :

- **a.** Se joindre à la mêlée spontanée ou au maul ; ou
- **b.** Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu, qui passe par le dernier pied du partenaire se trouvant le plus en arrière dans le ruck ou le maul.

34. Une fois le ballon lancé, un joueur participant peut aller au-delà de la ligne des 15 mètres. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 mètres, le joueur doit immédiatement revenir dans l'alignement.

35. Les joueurs ne participant pas à l'alignement doivent rester à au moins 10 mètres de la ligne de remise en jeu du côté de leur équipe ou derrière la ligne d'essai si celle-ci est plus proche. Si le ballon est lancé avant qu'un joueur soit en jeu, ce joueur ne sera pas sanctionnable s'il atteint immédiatement la ligne de jeu. Le joueur ne peut pas être remis en jeu par l'action d'un autre joueur.

36. Une fois le ballon lancé par un coéquipier, les joueurs qui ne participent pas à l'alignement peuvent avancer. Dans ce cas, leurs adversaires peuvent également avancer. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 mètres, les joueurs ne seront pas sanctionnables s'ils reculent immédiatement derrière leurs lignes de hors-jeu respectives.

37. Sauf en se déplaçant vers la position inoccupée du réceptionnaire, ou pour recevoir le ballon de la part d'un joueur de l'alignement, aucun joueur ne peut quitter l'alignement avant la fin de celui-ci.

Sanction : Pénalité.

FIN D'UN ALIGNEMENT

38. L'alignement prend fin lorsque :

- **a.** Le ballon ou un joueur en possession du ballon
  - **i.** Quitte l'alignement ; ou
  - **ii.** pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres ; ou
  - **iii.** va au-delà de la ligne des 15 mètres.
- **b.** Un ruck ou un maul se forme et que les pieds de tous les joueurs de la mêlée spontanée ou du maul se déplacent au-delà de la ligne de remise en jeu.
- **c.** Le ballon devient injouable.

RÉGLE 19 La Mêlée ordonnée

PRINCIPE

L'objectif de la mêlée ordonnée est de reprendre le jeu avec une lutte pour la possession après une faute mineure ou un arrêt de jeu.

1. L'endroit où le jeu reprend par une mêlée ordonnée et l'équipe bénéficiant de l'introduction sont déterminés de la manière suivante :

Infraction/arrêt de jeu	Emplacement de la mêlée ordonnée	Qui effectue l'introduction
En-avant ou passe en avant sauf lors d'un alignement	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où la faute a eu lieu.	L'équipe non fautive.
En-avant ou passe en avant lors d'un alignement ; lancer incorrect lors d'un alignement ; remise en jeu rapide incorrecte	À 15 mètres de la marque de la touche	L'équipe non fautive.
Hors-jeu lors du jeu courant (mêlée ordonnée en option)	Au point de la zone de mêlée le plus proche de l'endroit où l'équipe attaquante a joué le ballon en dernier	L'équipe non fautive.
Pénalité (mêlée ordonnée en option)	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où la faute a eu lieu.	L'équipe non fautive.
Le ballon est joué par l'équipe défendante, ou rentré dans l'en-but par celle-ci et rendu mort.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit du touché en but.	L'équipe attaquante
Plaquage ou ruck injouable.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où le plaquage ou le ruck a eu lieu	La dernière équipe qui avançait.

RÉGLE 19 La Mêlée ordonnée

Infraction/arrêt de jeu	Emplacement de la mêlée ordonnée	Qui effectue l'introduction
Maul qui prend fin anormalement.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit du maul	L'équipe qui n'était pas en possession du ballon au début du maul. Si l'arbitre ne peut pas déterminer l'équipe qui était en possession du ballon au début du maul, à la dernière équipe qui avançait avant l'arrêt du maul..
Maul injouable après un coup de pied de l'adversaire dans le jeu courant..	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit du maul.	L'équipe en possession du ballon au début du maul.
Coup d'envoi ou renvoi incorrect (mêlée ordonnée en option)	Dans la zone de la mêlée, le plus près possible du milieu de la ligne derrière laquelle le coup d'envoi ou de renvoi a été effectué.	L'équipe qui n'a pas botté.
Non-respect de l'ordre « Jouez » lors d'une mêlée ordonnée, d'un ruck ou d'un maul	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit de la mêlée ordonnée, du ruck ou du maul	L'équipe qui n'était pas en possession du ballon.
Le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et une équipe en tire avantage.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'incident.	L'équipe qui a joué le ballon en dernier.
Arrêt de jeu sur blessure.	Dans la zone de mêlée au point où le ballon a été joué en dernier.	La dernière équipe en possession du ballon.

Infraction/arrêt de jeu	Emplacement de la mêlée ordonnée	Qui effectue l'introduction
Reformation d'une mêlée : pas de faute	À l'endroit de la mêlée initiale.	L'équipe à laquelle la mêlée a été initialement accordée.
Une tentative de but sur pénalité qui n'a pas respecté le délai imparti.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où la pénalité a été accordée.	L'équipe non fautive.
Ballon botté et devenu mort en sortant de l'en-but (option de mêlée ordonnée)	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où le ballon a été botté	L'équipe qui n'a pas botté
Pénalité ou coup franc pas joués correctement, ou comme initialement indiqués	À l'endroit de la faute	L'équipe qui n'a pas botté
L'arbitre accorde une mêlée ordonnée pour tout motif qui n'est pas couvert pas la règle.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'arrêt de jeu.	La dernière équipe qui progressait ou, si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante.

Mêlée ordonnée
(À noter que le N. 8 peut se décaler à gauche ou à droite (sauf en M19) Règle 7.d)

FORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

2. Une mêlée ordonnée est formée dans la zone de mêlée au niveau de la marque indiquée par l'arbitre.

3. L'arbitre réalise la marque pour créer la ligne médiane de la mêlée, qui est parallèle aux lignes de but.

4. Les équipes doivent être prêtes à former la mêlée dans les 30 secondes qui suivent l'indication de la marque. **Sanction :** Coup franc.

5. Lorsque les deux équipes sont composées de 15 joueurs, huit joueurs de chaque équipe se lient en formation de mêlée (sous réserve de la règle 19.7d) comme suggéré dans le schéma. Chaque équipe doit avoir deux piliers et un talonneur en première ligne et deux joueurs de deuxième ligne en seconde ligne. Trois joueurs de troisième ligne de chaque équipe complètent la mêlée. **Sanction :** Pénalité.

6. Si, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 15 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe en mêlée peut être réduit du même nombre. Lorsqu'une réduction autorisée est effectuée par une équipe, l'opposition n'est pas dans l'obligation de procéder à une réduction similaire. Toutefois, une équipe ne doit pas avoir moins de cinq joueurs dans la mêlée.

7. Les joueurs de la mêlée se lient de la manière suivante :
   a. Les piliers se lient au talonneur
   b. Le talonneur se lie avec les deux bras. Cette liaison peut être effectuée soit par-dessus, soit par-dessous les bras de ses piliers.
   c. Les deuxièmes lignes se lient avec les piliers qui se trouvent immédiatement devant eux et les uns aux autres
   d. Tous les autres joueurs de la mêlée se lient au corps d'un joueur de deuxième ligne avec au moins un bras.

Sanction : Pénalité.

8. Les deux groupes se font face de chaque côté de la ligne médiane, parallèlement à celle-ci.

9. Les deux premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre avec les talonneurs au niveau de la marque

ENTRÉE EN MÊLÉE

10. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, l'arbitre donnera l'instruction « flexion ».
    a. Les premières lignes adoptent ensuite une position fléchie si ce n'était pas déjà le cas. Leurs têtes et leurs épaules ne doivent pas être plus basses que leurs hanches. Cette position doit être maintenue pendant toute la durée de la mêlée.
    b. Les joueurs des deux premières lignes sont en flexion, chacun ayant la tête à gauche de son adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire.
    c. Les talonneurs doivent placer un pied « frein » au sol pour aider à la stabilité et pour éviter la charge axiale

Sanction : Coup franc.

11. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, l'arbitre donnera l'instruction « liez ».
    a. Chaque pilier tête libre se lie en plaçant son bras gauche à l'intérieur du bras droit du pilier tête prise adverse.
    b. Chaque pilier tête prise se lie en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche du pilier tête libre adverse.
    c. Les piliers se lient en tenant le maillot de leurs adversaires par le dos ou le côté.
    d. Toutes les liaisons des joueurs doivent être maintenues, dans la position de départ, pendant toute la durée de la mêlée.

Sanction : Pénalité.

    e. Les talonneurs peuvent ajuster leur pied-frein, mais ce pied-frein doit toujours servir de frein **Sanction :** Coup franc.

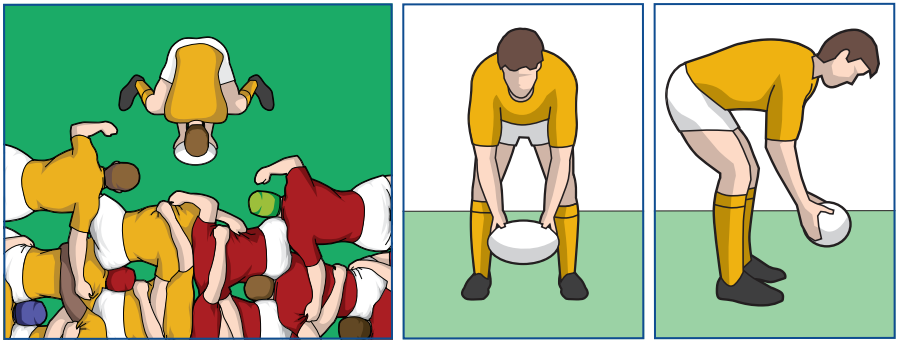
12. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, et que leur talonneur a toujours son pied frein au sol, l'arbitre donnera l'instruction « jeu ».
    a. C'est seulement à cet instant que le talonneur doit enlever son pied frein et que les équipes entrent en contact, achevant ainsi la formation de la mêlée et créant un tunnel dans lequel le ballon sera introduit.
    b. Tous les joueurs doivent être en position et prêts à pousser en avant.
    c. Chaque joueur de première ligne doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps reposant fermement sur au moins un pied.
    d. Les deux pieds du talonneur doivent être alignés, ou en arrière, du pied le plus avancé des piliers de son équipe.

Sanction : Coup franc.

INTRODUCTION

13. Le demi de mêlée choisit le côté de la mêlée depuis lequel il va introduire le ballon.
14. Le demi de mêlée tient le ballon comme indiqué dans le schéma.
15. Le demi de mêlé peut introduire le ballon quand la mêlée est droite, stable et stationnaire.
    a. Depuis le côté choisi.
    b. Depuis l'extérieur du tunnel.
    c. Sans délai.
    d. D'un seul mouvement vers l'avant.
    e. Rapidement.
    f. Introduction droite. Le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie qu'il peut par conséquent se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane.
    g. De sorte qu'il touche le sol à l'intérieur du tunnel.

Sanction : Coup franc.



Introduction en mêlée

PENDANT UNE MÊLÉE ORDONNÉE

16. La mêlée commence quand le ballon quitte les mains du demi de mêlée.
17. Ce n'est que lorsque la mêlée commence que les équipes peuvent pousser. **Sanction :** Coup franc.
18. La possession peut être gagnée en faisant reculer l'adversaire et en l'éloignant du ballon.
19. Les joueurs peuvent pousser à condition que ce soit droit et parallèlement au sol. **Sanction :** Pénalité.
20. Les joueurs de première ligne ne peuvent chercher à gagner la possession du ballon en le talonnant qu'une fois que le ballon a touché le sol dans le tunnel. **Sanction :** Coup franc.
21. Un joueur de première ligne peut talonner le ballon avec l'un de ses pieds mais pas avec ses deux pieds en même temps **Sanction :** Pénalité.
22. Le talonneur de l'équipe qui a effectué l'introduction doit talonner le ballon. **Sanction :** Coup franc.
23. Un joueur de première ligne ne doit pas délibérément botter le ballon hors du tunnel dans la direction de l'introduction. **Sanction :** Coup franc.
24. Un joueur dans la mêlée ne peut jouer le ballon qu'avec ses pieds ou la partie inférieure de la jambe et ne doit pas soulever le ballon. **Sanction :** Pénalité.
25. Si une mêlée s'effondre ou si un joueur de la mêlée est soulevé ou sorti de force de la mêlée d'un mouvement ascendant, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter la poussée des joueurs.
26. Lorsque la mêlée est stationnaire et que le ballon est disponible à l'arrière de la mêlée depuis trois à cinq secondes, l'arbitre donne l'instruction « jouez ». L'équipe doit alors sortir immédiatement le ballon de la mêlée et le jouer. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

HORS-JEU SUR MÊLÉE ORDONNÉE

27. Les joueurs restent en jeu pendant la durée de la mêlée.

28. Avant de commencer à jouer la mêlée, le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer :

- **a.** Du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane, à proximité du demi de mêlée adverse, ou
- **b.** Au moins cinq mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée et rester à ce niveau jusqu'à la fin de la mêlée.

29. Une fois la mêlée commencée, le demi de mêlée de l'équipe en possession du ballon doit avoir au moins un pied au niveau du ballon ou derrière celui-ci.

30. Une fois la mêlée commencée, le demi de mêlée de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon :

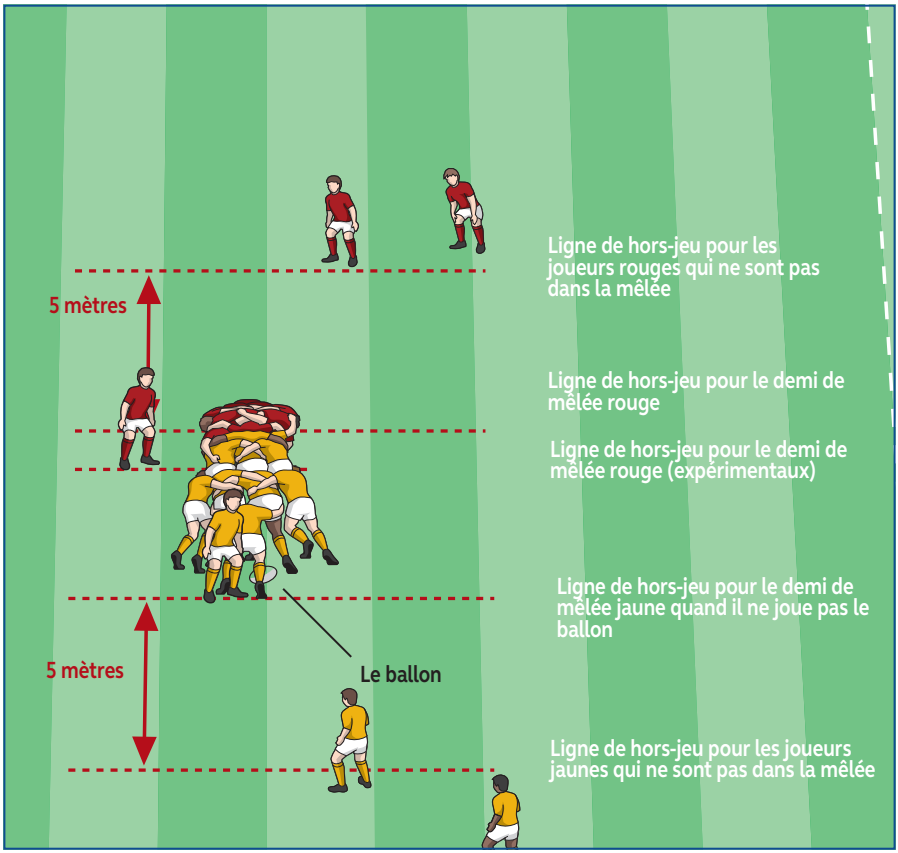
- **a.** Doit se positionner près de la mêlée sans qu'aucun de ses pieds ne dépasse la ligne médiane du tunnel, ou
- **b.** Doit reculer en permanence à un point de la ligne de hors-jeu au niveau du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée, ou
- **c.** Doit reculer en permanence à au moins cinq mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

31. Tous les joueurs qui ne participent pas à la mêlée doivent rester à au moins cinq mètres du dernier pied de leur coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

32. Si le dernier pied d'une équipe est dans l'en-but ou à moins de cinq mètres de la ligne d'essai de cette équipe, la ligne de hors-jeu pour les non-participants de cette équipe est la ligne d'essai.

Sanction : Pénalité.

33. Dès que la mêlée ordonnée prend fin, les lignes de hors-jeu ne s'appliquent plus.



Hors-jeu en mêlée

REFORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

34. Quand il n'y a pas d'infraction, l'arbitre arrêtera le jeu et fera reformer la mêlée si :

- **a.** Le demi de mêlée a introduit le ballon et que celui-ci est sorti de l'une des extrémités du tunnel.
- **b.** La mêlée s'est effondrée ou s'est relevée avant qu'elle ne prenne fin.
- **c.** La mêlée a tourné de plus de 90° de sorte que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche.
- **d.** Aucune équipe ne gagne la possession.
- **e.** Le ballon est botté involontairement à l'extérieur du tunnel. Exception : si le ballon est botté hors de la mêlée de manière répétée, l'arbitre doit traiter cette situation comme intentionnelle. **Sanction :** Pénalité.

35. Lorsqu'une mêlée est reformée, le ballon est introduit par l'équipe qui l'avait introduit dans la mêlée précédente.

FIN D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

36. La mêlée ordonnée prend fin :

- **a.** Lorsque le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel.
- **b.** Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée.
- **c.** Lorsque le numéro huit ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de deuxième ligne.
- **d.** Lorsque l'arbitre siffle une faute.
- **e.** Lorsque le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne d'essai.

JEU DANGEREUX ET PRATIQUES LIMITÉES DANS LE CADRE D'UNE MÊLÉE

37. Le jeu dangereux au cours d'une mêlée ordonnée inclut :

- **a.** Une charge de la première ligne contre l'adversaire.
- **b.** Tirer un adversaire.
- **c.** Soulever délibérément un adversaire de sorte que ses pieds ne touchent plus le sol ou le faire sortir de force de la mêlée par un mouvement ascendant.
- **d.** Effondrer délibérément une mêlée.
- **e.** Se laisser tomber ou s'agenouiller délibérément.

Sanction : Pénalité.

38. Autres pratiques limitées

- **a.** Tomber sur ou auprès du ballon après sa sortie de la mêlée.
- **b.** Demi de mêlée qui joue le ballon au pied alors qu'il est encore dans la mêlée.
- **c.** Un joueur qui n'est pas de première ligne tient ou pousse un adversaire.

Sanction : Pénalité.

- **d.** Faire revenir le ballon dans la mêlée une fois qu'il est sorti.
- **e.** Joueurs autres que les joueurs de la première ligne jouant le ballon dans le tunnel.
- **f.** Demi de mêlée tentant de faire croire à ses adversaires que le ballon est sorti de la mêlée alors qu'il y est encore.

Sanction : Coup franc.

VARIANTES DES RÈGLES DU JEU SUR LA MÊLÉE ORDONNÉE

39. Une fédération peut appliquer les variantes des règles relatives à la mêlée ordonnée pour les moins de 19 ans à des niveaux du jeu définis dans sa propre juridiction.

RÉGLE 20 Pénalité et coup franc

PRINCIPE

Les pénalités et coups francs sont accordés pour reprendre le jeu après des infractions.

EMPLACEMENT D'UNE PÉNALITÉ OU D'UN COUP FRANC

1. La marque d'une pénalité ou d'un coup franc doit être dans le champ de jeu et jamais à moins de cinq mètres d'une ligne d'essai, conformément au tableau suivant :

Infraction	Emplacement de la pénalité ou du coup franc
Lorsque le ballon est en jeu en excluant une charge tardive après un coup de pied	Au lieu de l'infraction.
Lorsque le ballon est mort.	- À l'endroit où le jeu aurait repris, ou si cet endroit se trouve sur la ligne de touche ou à moins de 15 mètres de celle-ci, la marque se situe sur la ligne des 15 mètres, face à ce point. - Si le jeu aurait repris par un drop de renvoi, la marque se trouve n'importe où sur la ligne de sanction du drop de renvoi (l'équipe non-fautive décide).
Toute infraction commise à l'extérieur de l'aire de jeu alors que le ballon est en jeu.	Sur la ligne des 15 mètres, face à l'endroit où l'infraction a été commise ou, si l'infraction a été commise lors d'une touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort, sur la ligne des cinq mètres, face à l'endroit de l'infraction, mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche.
Toute infraction lors d'un alignement	À 15 mètres de la ligne de touche sur la marque de la touche.
Hors-jeu lors d'une phase de jeu	Sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive.
Toute faute ultérieure commise par l'équipe fautive initiale après que la première pénalité ou le premier coup franc a été accordé, mais avant d'être joué(e).	La marque est avancée de 10 mètres par rapport à la marque initiale.

Infraction	Emplacement de la pénalité ou du coup franc
Charge à retardement sur le botteur.	L'équipe adverse peut choisir de botter au lieu de l'infraction, au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué. - Si l'infraction est commise dans l'en-but du botteur, la marque du coup de pied de pénalité se situe à 5 mètres de la ligne d'essai et face à l'endroit où l'infraction a eu lieu, mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche. - L'équipe non-fautive peut également choisir de jouer la pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué avant de tomber et à au moins 15 mètres de la ligne de touche. - Si le ballon tombe en touche, la marque de la pénalité optionnelle se situe sur la ligne des 15 mètres, en face de l'endroit où le ballon est allé en touche. - Si le ballon tombe, ou est joué avant de tomber, à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque se situe sur la ligne des 15 mètres face au point de chute du ballon ou à l'endroit où il a été joué. - Si le ballon tombe dans l'en-but, en touche de but, sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, la marque de la pénalité optionnelle se situe à 5 mètres de la ligne d'essai, en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne d'essai et à au moins 15 mètres de la ligne de touche - Si le ballon touche un poteau de but ou une barre transversale, la marque de la pénalité optionnelle se situe au point de chute du ballon

Infraction	Emplacement de la pénalité ou du coup franc
Ballon lancé ou dévié volontairement en touche.	Si le ballon est lancé ou dévié : - En touche ou en touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort depuis l'aire de jeu, la marque se trouve à l'endroit où l'infraction a été commise mais à plus de 15 mètres de la ligne de touche et cinq mètres de la ligne d'essai. - En touche ou en touche de but depuis l'enbut, la marque se trouve sur la ligne des cinq mètres à au moins 15 mètres de la ligne de touche. - Au-delà de la ligne de ballon mort, la marque se trouve sur la ligne des cinq mètres en face de l'endroit où l'infraction a été commise.
Toute infraction dans l'en-but ou à moins de 5 mètres d'une ligne d'essai.	Dans le champ de jeu, à 5 mètres de la ligne d'essai, en face de l'endroit de l'infraction.

2. Une pénalité ou un coup franc est botté depuis l'endroit où il a été accordé ou n'importe où derrière cet endroit sur une ligne passant par la marque et parallèle aux lignes de touche. Lorsqu'une pénalité ou un coup franc est botté du mauvais endroit, il doit être botté à nouveau.

OPTIONS EN CAS DE PÉNALITÉ OU COUP FRANC

3. Une équipe bénéficiant d'une pénalité peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.

4. Une équipe bénéficiant

   a. d'une pénalité lors d'un alignement peut choisir une nouvelle remise en touche ou mêlée ordonnée en lieu et place.

   b. Une équipe bénéficiant d'un coup franc lors d'un alignement peut choisir un alignement à la même marque.

BOTTE UNE PÉNALITÉ OU UN COUP FRANC

5. Une pénalité ou un coup franc doit être botté(e) sans délai.
6. Le coup de pied peut être botté par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive, sauf sans le cas d'un coup franc accordé pour un marque.
7. Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu, sauf si l'arbitre le juge défectueux.
8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée, placé ou un drop (mais pas un coup de pied placé pour botter en touche).
9. Le botteur est libre de botter dans n'importe quelle direction.
10. Toute l'équipe du botteur, à l'exception du placeur pour un coup de pied placé, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté.
11. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter la marque. Une fois le coup de pied donné, le botteur peut de nouveau jouer le ballon.

Sanction : Mêlée ordonnée.

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE PÉNALITÉ OU D'UN COUP FRANC

12. Lorsqu'une pénalité ou un coup franc est accordé(e), les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne d'essai et se placer à au moins 10 mètres de la marque ou atteindre leur propre ligne d'essai, si celle-ci est plus proche de la marque.
13. Même si la pénalité ou le coup franc est joué(e) rapidement et que l'équipe du botteur joue le ballon, les adversaires doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.
14. Si la rapidité avec laquelle le coup de pied est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier jusqu'à ce qu'ils soient à 10 mètres de la marque ou qu'un coéquipier qui se trouvait à 10 mètres de la marque les ait dépassés.
15. Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers. **Sanction :** Deuxième pénalité ou coup franc, à 10 mètres en avant de la marque initiale. Ce deuxième coup de pied ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait fait la marque.

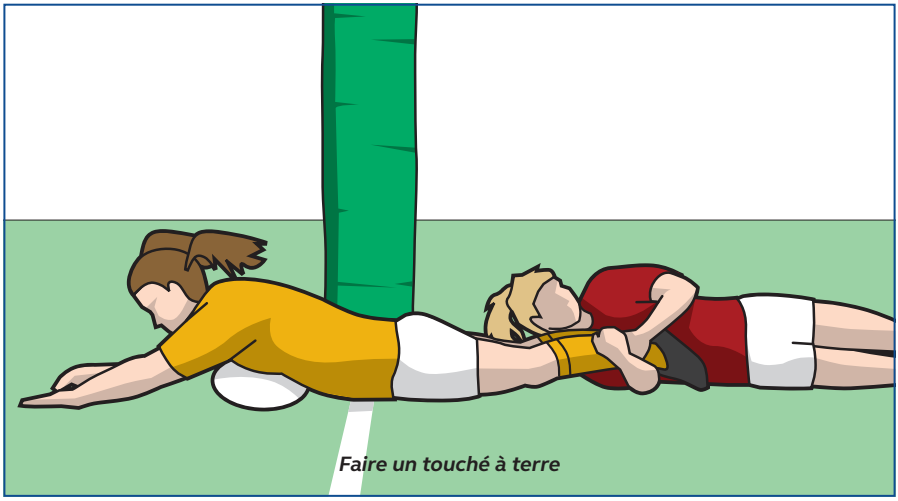
L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UN COUP FRANC

16. Dès que le botteur initie son mouvement pour botter, les adversaires peuvent charger et essayer d'annuler le coup franc en plaquant le botteur ou en empêchant le coup de pied.

17. Si l'équipe adverse charge de manière régulière et empêche le coup franc d'être joué, celui-ci sera annulé. Le jeu reprendra par une mêlée ordonnée à la marque, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

FAIRE UN TOUCHÉ À TERRE

1. Un joueur peut faire un touché à terre dans l'en-but :
   a. En tenant le ballon et en le mettant en contact avec le sol dans l'en-but ; ou
   b. En exerçant une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou.



Faire un touché à terre

2. Ramasser un ballon à terre n'est pas faire un touché à terre. Un joueur peut ramasser le ballon dans l'en-but et faire un touché à terre ailleurs dans l'en-but.
3. Lorsqu'un joueur attaquant fait un touché à terre dans l'en-but, il marque un essai.
4. Lorsqu'un joueur attaquant portant le ballon fait un touché à terre dans l'en-but tout en entrant simultanément en contact avec la ligne de touche de but ou la ligne de ballon mort (ou n'importe où au-delà de ces lignes), le ballon est mort. Selon comment le ballon est entré dans l'en-but, le jeu reprendra par un drop de renvoi sur la ligne d'essai (si l'attaque a rentré le ballon dans l'en-but) ou une mêlée à 5 mètres, avec introduction à l'équipe attaquante (si l'équipe défendante a rentré le ballon dans l'en-but, règle 19.1, 5e ligne du tableau).
5. Quand le porteur du ballon fait un touché à terre dans l'en-but tout en entrant simultanément en contact avec la ligne de touche (ou le sol au-delà de cette ligne), le ballon est en touche et un alignement sera accordé à l'opposition.

6. Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante fait un touché à terre dans son en-but, il fait un touché en but.
7. Si l'élan d'un joueur plaqué le fait entrer dans un en-but, ce joueur peut effectuer un touché en but ou marquer un essai.
8. Un joueur plaqué près d'une ligne d'essai peut s'étendre et aplatir le ballon dans l'en-but pour effectuer un touché en but ou marquer un essai, à condition que cette action soit immédiate. **Sanction :** Pénalité.
9. Si un joueur est hors de l'aire de jeu, il peut effectuer un touché en but ou marquer un essai en aplatissant le ballon dans l'en-but à condition qu'il ne soit pas en possession du ballon.
10. Si un joueur plaqué est en train de s'étendre pour effectuer un touché à terre pour marquer un essai ou faire un touché en but, les défenseurs peuvent projeter avec la main le ballon vers l'arrière ou déposséder ce joueur de la possession du ballon mais ne doivent pas botter ou tenter de botter le ballon.
Sanction : Pénalité.

BALLON RENDU MORT DANS L'EN-BUT

11. Si une équipe botte le ballon au-delà de l'en-but adverse depuis le champ de jeu, en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, l'équipe défendante peut choisir :
    a. D'effectuer un renvoi aux 22 mètres; ou
    b. De demander une mêlée ordonnée à l'endroit où le ballon a été botté.

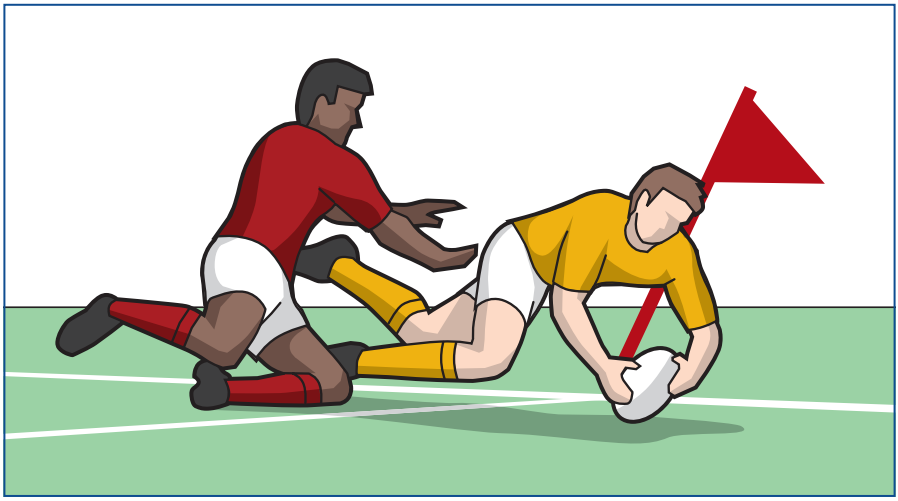
Exception : après l'échec d'une tentative de pénalité ou de drop-goal. Dans ces cas, l'équipe défendante reprend le jeu avec un renvoi aux 22.

JOUEUR DÉFENDANT DANS L'EN-BUT

12. Quand une partie d'un joueur défendant est dans l'en-but, ce joueur est considéré être dans l'en-but, à condition qu'il ne se trouve pas en touche ou au-delà de la ligne de ballon mort.
13. Si un joueur, qui est dans l'en-but, attrape ou ramasse un ballon qui se trouve encore dans le champ de jeu, ce joueur a mis le ballon dans l'en-but.
14. Si un joueur qui est sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, ou qui est en touche de but, attrape ou ramasse un ballon qui se trouve dans l'en-but, ce joueur est considéré avoir rendu le ballon mort.

POTEAU PORTE-DRAPEAU

15. 15. Si le ballon ou un joueur porteur du ballon touche un drapeau ou un poteau de coin sans être en touche ou en touche de but, le ballon est toujours en jeu sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.



Le joueur touche le poteau de coin avant d'aplatir le ballon

BALLON BLOQUÉ DANS L'EN-BUT

16. 16. Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but et ne peut pas effectuer de touché à terre ou jouer le ballon, le ballon est mort. Le jeu est repris par un renvoi sur la ligne d'essai ou une mêlée à 5 mètres, selon la manière dont le ballon est entré dans l'en-but. (Règle 12.12a, et règle 19.1 ligne 5)

DOUTE SUR LE TOUCHÉ À TERRE

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

Variantes des règles
POUR LES MOINS DE 19 ANS

WORLD RUGBY

Variantes POUR LES MOINS DE 19 ANS

Les règles du jeu sont les mêmes pour les moins de 19 ans sous réserve des variantes ci-dessous :

RÈGLE 3 : L'ÉQUIPE

Ajouter :

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

Ajouter :

35. Un joueur qui a été tactiquement remplacé peut remplacer n'importe quel joueur blessé ou pour assurer que les mêlées restent contestées.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

1. Une partie dure au maximum 80 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 40 minutes chacune) plus le temps perdu, sauf si l'organisateur du match a autorisé la tenue de prolongations dans le cas d'un match nul dans une compétition à élimination directe.

Remplacé par :

1. Une partie dure 70 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 35 minutes chacune) plus le temps perdu. Il n'est pas permis de disputer des prolongations.

RÈGLE 19 : LA MÊLÉE ORDONNÉE

6. Si, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 15 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe en mêlée peut être réduit du même nombre. Lorsqu'une réduction autorisée est effectuée par une équipe, l'opposition n'est pas dans l'obligation de procéder à une réduction similaire. Toutefois, une équipe ne doit pas avoir moins de cinq joueurs dans la mêlée.

Remplacé par :

6. Tous les joueurs occupant les trois postes de la première ligne et les deux postes de la deuxième ligne doivent dûment entraînés pour ces postes. Si une équipe ne peut pas aligner ces joueurs dûment entraînés, pour quelque raison que ce soit,

l'arbitre doit faire jouer des mêlées simulées. Les mêlées simulées faisant suite à une suspension définitive, une suspension temporaire ou une blessure doivent être jouées avec 8 joueurs de chaque équipe.

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

b. Quand la mêlée d'une équipe est réduite à moins de huit joueurs, pour quelque raison que ce soit, le nombre de joueurs dans la mêlée de l'équipe adverse doit être réduit de manière similaire.

c. Si une équipe effectue une réduction permise du nombre de joueurs en mêlée, l'autre équipe doit réduire en conséquence son nombre de joueurs en mêlée, le minimum étant de cinq.

d. Lorsque le nombre de joueurs en mêlée est incomplet, la mêlée doit avoir la formation suivante :

i. Sept joueurs : formation trois-quatre (c.-à-d. pas de troisième ligne).

ii. Six joueurs : formation trois-deux-un (c.-à-d. sans les deux joueurs en troisième ligne aile).

iii. Cinq joueurs : formation trois-deux (c.-à-d. sans les deux joueurs en troisième ligne aile et sans le numéro huit).

Sanction : Coup franc.

34. Quand il n'y a pas d'infraction, l'arbitre arrêtera le jeu et fera reformer la mêlée.

c. La mêlée a tourné de plus de 90° de sorte que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche.

Remplacé par :

c. c. La mêlée est délibérément tournée de plus de 45°.

38. Autres pratiques limitées

Ajouter :

g. Pousser la mêlée de plus de 1,5 mètre vers la ligne d'essai de son adversaire.

h. Garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsqu'il a été talonné et contrôlé à la base de la mêlée.

Sanction : Coup franc.

i. Faire pivoter délibérément la mêlée.

Sanction : Pénalité.

Variantes des règles *POUR LE RUGBY À VII*

WORLD RUGBY

Variantes **POUR LE RUGBY À VII**

Les règles du jeu s'appliquent au rugby à VII sous réserve des variantes suivantes :

RÈGLE 3 : L'ÉQUIPE

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

Remplacé par :

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

2 supprimé

4. Pour les matchs internationaux, une fédération peut désigner jusqu'à huit remplaçants.

Remplacé par :

4. Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.

5. Pour les autres matchs, l'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qui peuvent être désignés, le maximum étant de huit.

Remplacé par :

5. L'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qui peuvent être désignés, le maximum étant de cinq.

8-13 supprimé

16-20 supprimé

31. Si le remplaçant temporaire est temporairement exclu, le joueur remplacé ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu, sauf pour faire respecter la règle 3.19 ou 3.20, et uniquement si le joueur a été médicalement autorisé à reprendre le jeu et reprend le jeu dans les délais requis après sa sortie.

Remplacé par :

31. Si le remplaçant temporaire est temporairement exclu, le joueur remplacé ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu, avant l'expiration de la période d'exclusion, et uniquement si le joueur a été médicalement autorisé à reprendre le jeu et reprend le jeu dans les délais requis après sa sortie.

33a supprimé

33e supprimé

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

1. Une partie dure au maximum 80 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 40 minutes chacune) plus le temps perdu, sauf si l'organisateur du match a autorisé la tenue de prolongations dans le cas d'un match nul dans une compétition à élimination directe.

Remplacé par :

1. Une partie dure 14 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 7 minutes chacune) plus le temps perdu. En cas de match nul et un recours à des prolongations, le jeu reprendra après une minute de pause avec des périodes d'un maximum de cinq minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.
   La finale d'une compétition ne peut pas durer plus de 20 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 10 minutes chacune) plus le temps perdu et les prolongations.

2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 15 minutes. Pendant cette interruption, les équipes et les officiels de match peuvent quitter l'enceinte de jeu.

Remplacé par :

2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 2 minutes.

RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

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

Ajouter :

a. Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort de la même manière qu'avant le match.

Ajouter :

JUGES D'EN-BUT

Ajouter :

31. Il y a deux juges d'en-but pour chaque match, un dans chaque aire d'en-but.

32. L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les arbitres assistants ou juges de touche.

33. Les juges d'en-but signalent le résultat des transformations ou tentatives de but sur pénalité.

34. Les juges d'en-but signalent quand le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche de but.

35. Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou des essais en cas de besoin.

36. Un organisateur de match peut autoriser le juge d'en-but à signaler tout acte de jeu déloyal dans l'en-but.

37. Il n'y a pas besoin d'avoir de juges d'en-but lorsqu'un TMO officie.

RÈGLE 8 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

7. Quand un essai est marqué, cela permet à cette équipe de tenter une transformation, qui peut être un coup de pied placé ou un drop.

Remplacé par :

7. Quand un essai est marqué, cela donne à l'équipe qui a marqué le droit de tenter une transformation, qui doit se faire par un drop.

8. Le botteur

b supprimé

c. Doit botter en 60 secondes (temps de jeu) à compter du moment où l'essai a été marqué, même si le ballon tombe et doit être replacé. **Sanction :** Le but est refusé.

Remplacé par :

c. Doit botter dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. **Sanction :** Le but est refusé.

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE TRANSFORMATION

14. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne d'essai et ne pas franchir cette ligne avant que le botteur ne commence sa course pour botter. Quand le botteur commence sa course, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas être physiquement soulevés par d'autres joueurs dans le cadre de ces actions.

Remplacé par :

14. Tous les joueurs adverses doivent immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

Sanction : Si l'équipe adverse tente de commet une infraction pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger. Si une nouvelle tentative est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs. Le botteur peut également changer le type de coup de pied.

Remplacé par :

Sanction : Si l'équipe adverse tente de commet une infraction pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

16 supprimé

BUT SUR PÉNALITÉ

21. 21. Le coup de pied doit être botté dans 60 secondes qui suit le moment où l'équipe a indiqué son intention de botter, même si le ballon tombe et roule et doit être replacé. **Sanction :** *Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.*

Remplacé par :

21. Le coup de pied doit être botté dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'équipe a indiqué son intention de botter.
Sanction : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.

24. Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee agréé par la fédération ou l'organisateur du match. Un placeur peut aider le botteur qui ne doit se servir d'aucune autre forme d'aide.
Sanction : *Mêlée ordonnée.*

Remplacé par :

24. Le coup de pied doit être un drop. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

Ajouter :

PROLONGATIONS

Ajouter :

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

RÈGLE 9 : JEU DÉLOYAL

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant 10 minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être définitivement exclu.

Remplacé par :

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant deux minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être définitivement exclu.

RÈGLE 12 : COUP D'ENVOI ET RENVOIS

4. Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué les points feront reprendre le jeu au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane.
Sanction : *L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée*

Remplacé par :

4. Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points effectue le renvoi par un drop au centre ou en arrière de la ligne médiane. Ce renvoi doit être effectué dans les 30 secondes qui suivent la transformation ou le refus de tenter la transformation, ou le moment de la tentative de pénalité ou de drop-goal.
Sanction : Coup franc.

5. Quand le ballon est botté :
   a. Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

Remplacé par :

   a. Tous les coéquipiers du botteur doivent être en arrière du ballon. **Sanction :** Coup franc.

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres. **Sanction :** *Sanction : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.*

Remplacé par :

6. 6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres. Sanction : Coup franc.

8. Si le ballon sort directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :
   a. Faire rejouer le coup de pied.
   b. Mêlée ordonnée.
   c. Alignement.
   d. Remise en jeu rapide.

Remplacé par :

8. 8. Le ballon ne doit pas sortir directement en touche. Sanction : Coup franc.

9. 9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but, l'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

Remplacé par :

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, si le ballon devient mort en passant par l'en-but, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

11. Le jeu reprendra par un renvoi aux 22 si, après la tentative manquée d'un coup de pied de pénalité ou d'un drop-goal, le ballon fait l'objet d'un touché en but ou est rendu mort par l'équipe en défense dans son en-but, ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but à la suite de l'une de ces tentatives.

Remplacé par :

11. Sauf dans le cas d'un coup d'envoi ou d'un renvoi, si le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur attaquant et rendu mort par un adversaire, le jeu reprendra par un renvoi aux 22.

12 supprimé

RÈGLE 18 : TOUCHE, REMISE EN JEU RAPIDE ET ALIGNEMENT

8. L'endroit où reprend le jeu avec un alignement et l'équipe qui effectue le lancer sont déterminés de la manière suivante :

i. Général

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer
~~Un joueur, dans sa propre moitié de terrain, botte le ballon indirectement en touche dans les 22 adverses. Soit l'équipe n'a pas emmené le ballon dans sa propre moitié de terrain, soit un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de la moitié de terrain, ou un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain. Cette variation ne s'applique pas à un coup d'envoi ni à aucun type de renvois.~~	~~À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.~~	~~L'équipe du joueur qui a botté le ballon.~~
Le porteur du ballon va en touche ou botte indirectement le ballon en touche ~~(autrement que de sa propre moitié de terrain dans les 22 adverses)~~.	À l'endroit où le joueur ou le ballon a touché la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne.	L'opposition.

12. Les équipes forment l'alignement de 30 secondes après l'indication de la marque par un officiel de match.. Sanction : Coup franc

Remplacé par :

12. Les équipes forment l'alignement dans les 15 secondes qui suivent l'indication de la marque de la touche par l'arbitre assistant ou le juge de touche.
Sanction : Coup franc.

RÈGLE 19 : LA MÊLÉE ORDONNÉE

4. Les équipes doivent être prêtes à former la mêlée dans les 30 secondes qui suivent l'indication de la marque. Sanction : Coup franc.

Remplacé par :

4. Les équipes doivent être prêtes à former la mêlée dans les 15 secondes qui suivent l'indication de la marque. Sanction : Coup franc.

5. Lorsque les deux équipes sont composées de 15 joueurs, huit joueurs de chaque équipe se lient en formation de mêlée comme décrit dans le schéma. Chaque équipe doit avoir deux piliers et un talonneur en première ligne et deux joueurs de deuxième ligne en seconde ligne. Trois joueurs de troisième ligne de chaque équipe complètent la mêlée. Sanction : Pénalité.

Remplacé par :

5. Une mêlée ordonnée doit avoir trois joueurs de chaque équipe. Ces trois joueurs doivent rester liés jusqu'à la fin de la mêlée ordonnée. Sanction : Pénalité.

6 supprimé
7c supprimé
7d supprimé

23. Un joueur de première ligne ne doit pas délibérément botter le ballon hors du tunnel dans la direction de l'introduction. Sanction : Coup franc.

Remplacé par :

23. Un joueur de première ligne ne doit pas délibérément botter le ballon hors du tunnel ou hors de la mêlée dans la direction de la ligne d'essai adverse.
Sanction : Pénalité.

36. La mêlée ordonnée prend fin :

b. Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée.

Remplacé par :

b. Quand le ballon est joué par le demi de mêlée de cette équipe.

RÈGLE 20 : PÉNALITÉ ET COUP FRANC

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée, placé ou un drop (mais pas un coup de pied placé pour botter en touche).

Remplacé par :

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée ou un drop mais pas un coup de pied placé.

RÈGLE 21 : L'EN-BUT

BALLON RENDU MORT DANS L'EN-BUT

Ajouter :

Le renvoi doit être effectué dans les 30 secondes qui suivent le moment de l'échec de la tentative de but.

16. Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but et ne peut pas effectuer de touché à terre ou jouer le ballon, le ballon est mort. Le jeu est repris par un renvoi sur la ligne d'essai ou une mêlée à 5 mètres, selon la manière dont le ballon est entré dans l'en-but. (Règle 12.12a, et règle 19.1 ligne 5)

Remplacé par :

16. Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but et ne peut pas effectuer de touché à terre ou jouer le ballon, le ballon est mort. Le jeu est repris par une mêlée à 5 mètres, face à l'endroit où le joueur a été bloqué. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

Variantes
POUR LE RUGBY À X

WORLD RUGBY

Variantes **POUR LE RUGBY À X**

Les règles du jeu s'appliquent au rugby à X sous réserve des variantes suivantes :

RÈGLE 3 : L'ÉQUIPE

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

Remplacé par :

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 10 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

2 supprimé

4. Pour les matchs internationaux, une fédération peut désigner jusqu'à huit remplaçants.

Remplacé par :

4. Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants

5. Pour les autres matchs, l'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qui peuvent être désignés, le maximum étant de huit.

Remplacé par :

5. L'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qu'une équipe peut désigner et/ou utiliser.

6. Les remplacements ne peuvent être effectués que lorsque le ballon est mort et seulement avec l'autorisation de l'arbitre.

Remplacé par :

6. Une équipe peut remplacer tout nombre de joueurs pendant un match à tout moment. Les joueurs qui entrent sur le champ de jeu doivent le faire au niveau de la ligne médiane après que la sortie du champ de jeu par le joueur remplacé.
Sanction : Pénalité.

34 supprimé

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

1. Une partie dure au maximum 80 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 40 minutes chacune) plus le temps perdu, sauf si l'organisateur du match a autorisé la tenue de prolongations dans le cas d'un match nul dans une compétition à élimination directe.

Remplacé par :

1. Une partie dure 20 minutes (divisée en deux moitiés d'un maximum de 10 minutes chacune) plus le temps perdu. Un organisateur de match peut changer la durée du match. En cas de match nul et un recours à des prolongations, le jeu reprendra après une minute de pause avec des périodes d'un maximum de cinq minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.

2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 15 minutes. Pendant cette interruption, les équipes et les officiels de match peuvent quitter l'enceinte de jeu.

Remplacé par :

2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 2 minutes.

RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

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

Ajouter :

a. Avant le début des prolongations l'arbitre organisera un tirage au sort de la même manière qu'avant le match.

RÈGLE 8 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

7. Quand un essai est marqué, cela permet à cette équipe de tenter une transformation, qui peut être un coup de pied placé ou un drop.

Remplacé par :

7. Quand un essai est marqué, cela donne à l'équipe qui a marqué le droit de tenter une transformation, qui doit se faire par un drop.

8. Le botteur :

b supprimé

c. Doit botter en 60 secondes (temps de jeu) à compter du moment où l'essai a été marqué, même si le ballon tombe et doit être replacé.
Sanction : Le but est refusé.

Remplacé par :

c. Doit botter dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Sanction : Le but est refusé.

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE TRANSFORMATION

14. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne d'essai et ne pas franchir cette ligne avant que le botteur ne commence sa course pour botter. Quand le botteur commence sa course, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas être physiquement soulevés par d'autres joueurs dans le cadre de ces actions.

Remplacé par :

14. Tous les joueurs adverses doivent immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

Sanction : Si l'équipe adverse tente de commet une infraction pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger. Si une nouvelle tentative est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs. Le botteur peut également changer le type de coup de pied.

Remplacé par :

Sanction : Si l'équipe adverse tente de commet une infraction pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

16 supprimé

21. Le coup de pied doit être botté dans la minute qui suit le moment où l'équipe a indiqué son intention de botter, même si le ballon tombe et roule et doit être replacé. Sanction : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.

Remplacé par :

21. Le coup de pied doit être botté dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'équipe a indiqué son intention de botter.
Sanction : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée.

24. Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee agréé par la fédération ou l'organisateur du match. Un placeur peut aider le botteur qui ne doit se servir d'aucune autre forme d'aide.
Sanction : *Mêlée ordonnée.*

Remplacé par :

24. Le coup de pied doit être un drop. Sanction : Mêlée ordonnée.

Ajouter :

PROLONGATIONS

Ajouter :

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

RÈGLE 9 : JEU DÉLOYAL

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant 10 minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être définitivement exclu.

Remplacé par :

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant deux minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être définitivement exclu.

RÈGLE 12 : COUP D'ENVOI ET RENVOIS

4. Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué les points feront reprendre le jeu au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane Sanction : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

Remplacé par :

4. Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points effectue le renvoi par un drop au centre ou en arrière de la ligne médiane. Sanction : Coup franc.

5. Quand le ballon est botté :
   a. Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon. **Sanction :** Mêlée ordonnée.

Remplacé par :

   a. Tous les coéquipiers du botteur doivent être en arrière du ballon. **Sanction :** Coup franc.

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres. Sanction : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

Remplacé par :

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres. Sanction : Coup franc.

8. Si le ballon sort directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :
   a. Faire rejouer le coup de pied.
   b. Mêlée ordonnée.
   c. Alignement.
   d. Remise en jeu rapide.

Remplacé par :

8. Le ballon ne doit pas sortir directement en touche. Sanction : Coup franc.

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but, l'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

Remplacé par :

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, si le ballon devient mort en passant par l'en-but, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

RÈGLE 19 : LA MÊLÉE ORDONNÉE

5. Lorsque les deux équipes sont composées de 15 joueurs, huit joueurs de chaque équipe se lient en formation de mêlée comme décrit dans le schéma. Chaque équipe doit avoir deux piliers et un talonneur en première ligne et deux joueurs de deuxième ligne en seconde ligne. Trois joueurs de troisième ligne de chaque équipe complètent la mêlée. Sanction : Pénalité.

Remplacé par :

5. Une mêlée ordonnée doit avoir cinq joueurs disposés en deux lignes. La première ligne est formée de deux piliers et d'un talonneur et la seconde est formée par les deux joueurs de deuxième ligne. Ces cinq joueurs doivent rester liés jusqu'à la fin de la mêlée ordonnée. Sanction : Pénalité.

6 supprimé

7d supprimé

36. La mêlée ordonnée prend fin :

    b. Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée.

Remplacé par :

    b. Quand le ballon est joué par le demi de mêlée de cette équipe.

RÈGLE 20 : PÉNALITÉ ET COUP FRANC

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée, placé ou un drop (mais pas un coup de pied placé pour botter en touche).

Remplacé par :

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée ou un drop mais pas un coup de pied placé.

Variantes
GAME-ON

WORLD RUGBY

Variantes **GAME-ON**

Les règles du jeu s'appliquent au variantes game-on, dans leur intégralité, sous réserve des variantes suivantes qui peuvent être appliquées de manière discrétionnaire par les fédérations et les régions. Celles-ci peuvent être sélectionnées sur une base individuelle et il n'est pas nécessaire de les utiliser toutes en même temps.

Les variantes game-on sont destinées au niveau inférieur du rugby de la base (dit « de la communauté ») où le recrutement et la rétention posent souvent des défis majeurs. Il incombe à chaque fédération de déterminer ce qui constitue la base dans sa juridiction.

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

3. Les dimensions de l'aire de jeu sont indiquées dans le plan du terrain.

Remplacé par :

3. Les dimensions d'un terrain sont adaptables et doivent répondre aux besoins de la base et du nombre de joueurs, par exemple : jeu à 10 sur la moitié d'un terrain, en jouant de la ligne de touche à l'autre ligne de touche et en effectuant toutes les transformations sur une des deux paires de poteaux.

RÈGLE 2 : BALLON

Ajouter :

4. Les joueurs de la base adultes peuvent utiliser un ballon de taille 4, 4,5 ou 5

RÈGLE 3 : ÉQUIPE

2. Un organisateur de match peut autoriser des matchs avec moins de quinze joueurs par équipe.

Remplacé par :

2. Un organisateur de match peut autoriser des matchs avec moins de quinze joueurs par équipe avec un minimum de 10 joueurs. Le nombre de joueurs de chaque équipe doit être égal.

13. Les mêlées deviendront simulées si une des deux équipes ne peut pas faire jouer une première ligne dûment entraînée ou si l'arbitre en donne l'ordre.

Remplacé par :

13. Dès le début du match, dans le cas ou l'une des deux équipes ne peut pas faire jouer une première ligne dûment entraînée ou si l'arbitre en donne l'ordre, les mêlées seront simulées .

14. Un organisateur de match peut stipuler des conditions selon lesquelles un match peut commencer avec des mêlées simulées.

Remplacé par :

14. Un organisateur de match peut stipuler que les matchs peuvent être joués avec un nombre réduit de participants à la mêlée, des mêlées simulées ou la variante pour les moins de 19 ans, avec 1,5 m de poussée seulement. Le nombre de joueurs de chaque équipe doit être égal.

34. Un organisateur de match peut appliquer des remplacements libres à des niveaux définis du jeu dans sa propre juridiction. Le nombre de changements de joueurs ne doit cependant pas excéder douze. L'administration et les règles relatives aux remplacements libres sont de la responsabilité de l'organisateur de match concerné .

Remplacé par :

34. Un organisateur de match peut appliquer des « remplacements libres » permettant aux joueurs de revenir sur le terrain de jeu tant qu'ils ne sont pas blessés. Il n'y a pas de limites au nombre de changements de joueurs.

Ajout :

AUTRES VARIANTES GAME-ON :

Ajouter :

35. Un organisateur de match peut également appliquer la règle du demi-match, selon laquelle tous les joueurs doivent jouer au moins la moitié d'un match.

Ajouter :

36. AUn organisateur de match peut cibler des groupes de population spécifiques dans le cadre d'une initiative de recrutement/rétention avec des compétitions basées sur le poids, par exemple : moins de 70kg.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

3. Dans les matchs non internationaux, l'organisateur du match peut décider de réduire la durée d'un match. En l'absence de décision de la part de l'organisateur du match, les équipes se mettent d'accord sur la durée d'un match. Si elles ne parviennent pas à un accord, la décision appartient à l'arbitre.

Remplacé par :

3. Les matchs doivent durer au minimum 40 minutes, mais peuvent être divisés en deux périodes, en quarts-temps ou tiers-temps.

RÈGLE 8 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

8. Le botteur :

b. TDoit botter sur une ligne passant par l'endroit où l'essai a été marqué dans le champ de jeu, parallèle aux lignes de touche.

Remplacé par :

b. Si l'organisateur du match le stipule, doit botter face aux poteaux.

RÈGLE 14 : PLAQUAGE

PRINCIPE

Ajouter :

Les organisateurs de matchs peuvent choisir de stipuler que la hauteur maximale du plaquage soit au niveau de la taille ou au niveau de la base du sternum.

Ils peuvent également choisir de sanctionner les porteurs de ballon qui projettent leur buste vers l'avant au moment du plaquage et/ou d'imposer des restrictions aux équipes qui réalisent des doubles plaquages.

Porteurs de ballon

Un porteur de ballon dans le jeu courant ne doit pas se baisser de manière significative pour ne pas entrer en contact dangereusement avec un plaqueur **Sanction** *: Pénalité*

Doubles plaquages – options flexibles

Deux joueurs (ou plus) ne peuvent pas plaquer simultanément un porteur de ballon dans le jeu courant. **Sanction :** *Pénalité*

Lorsque deux joueurs (ou plus) effectuent un plaquage simultané, seul le plaqueur principal doit respecter la ligne de plaquage stipulée par la règle en vigueur. Le plaquage de tout plaqueur supplémentaire ne doit pas être effectué plus haut que la ligne des épaules.

RÈGLE 17 : LE MARQUE

4. Un marque ne peut pas être demandé sur un coup d'envoi ou un renvoi après un score.

Remplacé par :

4. Un marque ne peut pas être demandé sur un coup d'envoi, un renvoi après un score, ou un coup de pied d'attaque botté de l'intérieur des 22m.

RÈGLE 18 : TOUCHE, REMISE EN JEU RAPIDE ET ALIGNEMENT

PRINCIPE

Ajouter :

Les organisateurs du match peuvent décider que les équipes ne doivent pas soulever et/ou lutter pour la possession dans l'alignement.

RÈGLE 19 : MÊLÉE

Ajouter :

40. Les organisateurs de match peuvent réduire le nombre de joueurs dans une mêlée contestée (sous réserve de la règle 19.6), appliquer la variante des moins de 19 ans, avec 1,5 m de poussée maximum, ou appliquer des mêlées simulées.

RÈGLE 20 : PÉNALITÉ ET COUP FRANC

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée, placé ou un drop (mais pas un coup de pied placé pour botter en touche).

Remplacé par :

8. Si la pénalité ou le coup franc est exécuté dans la moitié de terrain de l'équipe, le botteur peut botter un coup de pied de volée, placé ou un drop (mais pas un coup de pied placé pour botter en touche). S'il est exécuté dans la moitié de terrain de l'équipe adverse, la pénalité ou le coup franc doit être joué à la main et joué immédiatement.

Signalétique de l'officiel de match

WORLD RUGBY

Principaux signaux de l'arbitre

Mêlée ordonnée

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

Coup franc

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

Pénalité

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

Advantage

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

Essai et essai de pénalité

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

Pas d'essai

Croiser puis décroiser les bras devant le corps.

Renvoi aux 22 / Drop de renvoi sur la ligne d'essai

Le bras pointe vers la ligne de décrochage appropriée.

Signaux de l'arbitre secondaires
MÊLÉE ORDONNÉE

En-avant ou passe en avant

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

En-avant

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

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

Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras horizontalement tendu vers l'équipe qui bénéficiera de l'introduction, puis tendre l' autre bras, avec un mouvement de va-et-vient, en direction de la ligne d'essai de l'autre équipe.

SIGNALÉTIQUE DE L'OFFICIEL DE MATCH

Ballon injouable lors d'un maul

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

Mêlée tournée de plus de 90 degrés

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

Lancer en touche pas droit

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

Ballon tenu en en-but

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

COUP FRANC

Pied levé d'un joueur de première ligne

L'arbitre lève un pied et le touche.

Mauvaise introduction

Avec les mains au niveau des genoux, imiter une mauvaise pas droite.

Non-respect du couloir en touche

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

Soulever un joueur lors d'un alignement

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

PÉNALITÉ

Le ballon n'a pas été immédiatement libéré

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

Le plaqueur n'a pas âché le joueur plaqué

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

Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés

Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras.

Arrivée sur le plaquage du mauvais côté

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

Tomber intentionnellement sur un joueur

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

Plongé à terre près du plaquage

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

SIGNALÉTIQUE DE L'OFFICIEL DE MATCH

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

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

Effondrement volontaire d'un ruck ou maul

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

Pilier mettant un adversaire à terre

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

Adversaire tiré par un pilier

Bras tendu au niveau de l'épaule avec le poing fermé. Imiter le geste de tirer l'adversaire vers soi.

Mauvaise liaison

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

Talonnage à la main dans un ruck ou une mêlée ordonnée

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

SIGNALÉTIQUE DE L'OFFICIEL DE MATCH

Obstruction dans l'alignement

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

Appui sur un joueur de l'alignement

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

Pousser un adversaire dans un alignement

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

Hors-jeu dans l'alignement

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

Obstruction dans le jeu courant

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

Hors-jeu sur ruck et maul

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

SIGNALÉTIQUE DE L'OFFICIEL DE MATCH

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

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

Plaquage haut (jeu déloyal)

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

Piétinement (jeu déloyal)

Action de piétiner ou geste similaire pour montrer la faute.

Coup de poing (jeu déloyal)

Poing fermé tapant dans la paume ouverte.

Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)

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

Autres signaux

Formation de mêlée

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

Options pour hors-jeu : pénalité ou mêlée

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

Appel du soigneur

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

Appel du médecin

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

Blessure qui saigne

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

Arrêt ou reprise du chronométrage du temps de jeu

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

SIGNALÉTIQUE DE L'OFFICIEL DE MATCH

Demande d'examen de blessure à la tête

Lever un bras sur le côté et le plier pour toucher la tête avec les doigts tendus.

Arrêt du temps

Les bras forment un T.

Décision soumise au TMO

Dessiner avec les deux index un rectangle symbolisant un écran de télévision.

Carton jaune

Le carton infligé à joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été averti et temporairement exclu.

Carton rouge

Le carton infligé à joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été définitivement exclu du match.

Signaux de l'arbitre assistant

Tentative réussie de coup de pied au but

Lever le drapeau pour indiquer que le ballon est passé au-dessus de la barre et entre les poteaux.

Touche et équipe qui effectue le lancer

Lève le drapeau, se dirige vers la marque de la touche et se positionne à cette marque, tendant l'autre bras en direction de l équipe qui bénéficie du lancer.

Jeu déloyal

Tenir le drapeau horizontalement en direction du terrain et à angle droit avec la ligne de touche.

WORLD RUGBY

World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200
Email laws@worldrugby.org

www.world.rugby