

FEDERATION FRANCAISE
de RUGBY à XIII

REGLES

du

JEU

2009 - 2010

Fédération Française de Rugby à XIII
30 rue de l'Echiquier 75010 Paris
Tél. 01 48 00 92 56 / Fax. 01 48 00 07 02 / email FFRXIII@wanadoo.fr

TABLE des MATIERES

	Page
INTRODUCTION	3
<u>CHAPITRE 1</u> Les COUPS d'ENVOI et de RENVOI	4
<u>CHAPITRE 2</u> Le PLAQUAGE	6
<u>CHAPITRE 3</u> Le TENU	9
<u>CHAPITRE 4</u> L'EN-AVANT et la PASSE en AVANT	11
<u>CHAPITRE 5</u> La MELEE	12
<u>CHAPITRE 6</u> La PENALITE	14
<u>CHAPITRE 7</u> Le SCORE	17
<u>CHAPITRE 8</u> Le HORS-JEU	20
<u>CHAPITRE 9</u> La TOUCHE et la TOUCHE d'EN-BUT	21
<u>CHAPITRE 10</u> L'OBSTRUCTION	22
<u>CHAPITRE 11</u> Les ATTITUDES REPREHENSIBLES du JOUEUR	23
<u>ANNEXE A</u> Le CHAMP de JEU	24
<u>ANNEXE B</u> Le BALLON	26
<u>ANNEXE C</u> Les JOUEURS et leurs EQUIPEMENTS	27
<u>ANNEXE D</u> Les DEVOIRS de l'ARBITRE et des JUGES de TOUCHE	29
<u>ANNEXE E</u> La GESTUELLE des ARBITRES	31
<u>ANNEXE F</u> La DUREE de la PARTIE	36
<u>ANNEXE G</u> LEXIQUE	37
ECOLES DE RUGBY A XIII	
- DEBUTANTS	42
- POUSSINS	43
- BENJAMINS	44
- TRACAGE DE TERRAIN POUR L'ECOLE DE RUGBY	45
LE RUGBY A 9	46
LE RUGBY A 7	47
LE RUGBY A 13 FEMININ	48

INTRODUCTION

BUT du JEU

Le but du jeu est de marquer des essais en aplatissant le ballon à l'intérieur de l'en-but adverse et de marquer des buts en bottant le ballon au dessus de la barre transversale adverse (voir Chapitre 7).

DEBUT du JEU

Les capitaines des deux équipes effectuent un tirage au sort en présence de l'arbitre pour déterminer le début de la partie. Le capitaine qui gagne le « toss » décidera, soit de donner le coup d'envoi, soit de choisir le côté du terrain.

MANIERE de JOUER

Une fois la partie commencée, tout joueur qui n'est pas hors-jeu peut courir avec le ballon, le botter dans n'importe quelle direction et le lancer ou le passer dans toutes les directions, sauf dans la direction de la ligne de ballon-mort adverse (voir Chapitre 4).

PLAQUAGE

Un joueur en possession du ballon peut être plaqué par un ou plusieurs adversaires afin d'être empêché de courir avec le ballon, de le botter ou de le passer à un partenaire (voir Chapitre 2).

OBSTRUCTION

Un joueur qui n'est pas en possession du ballon ne peut être ni plaqué, ni gêné (voir Chapitre 10).

CHARGE de l'EPAULE

Si deux joueurs courent côte à côte vers le ballon, il est permis à l'un d'eux de charger l'autre avec l'épaule pour pouvoir s'emparer du ballon.

CHAPITRE 1

1.0 COUPS d'ENVOI et de RENVOI

1.1 Le COUP d'ENVOI

- 1.1.1** Le coup d'envoi est un coup de pied placé donné du milieu de la ligne médiane
- 1.1.2** Si une personne autre qu'un joueur est invitée à donner le coup d'envoi, le ballon, après avoir été botté, sera remis en place au milieu de la ligne médiane et la partie pourra débuter comme décrit au paragraphe **1.1.1**.

1.2 Les COUPS de RENVOI

Depuis la ligne médiane :

- 1.2.1** Lorsque des points auront été marqués par une équipe, l'équipe adverse donnera le coup de renvoi pour recommencer la partie par un coup de pied placé, donné depuis le milieu de la ligne médiane.

Depuis la ligne des vingt mètres :

Le jeu reprend par un renvoi en coup de pied placé au milieu de la ligne des vingt mètres lorsque :

- 1.2.2** Le ballon franchit la ligne de ballon mort ou la ligne de touche d'en-but après avoir été joué ou porté en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, excepté après un coup de pied de pénalité ou après un coup d'envoi.
- 1.2.3** Le ballon franchit la ligne de ballon mort ou la ligne de touche d'en-but après avoir été heurté accidentellement par un joueur de l'équipe défendante.
- 1.2.4** Un attaquant fait une faute dans l'en-but adverse (par exemple un en-avant).
- 1.2.5** Un joueur dans son propre en-but réceptionne de volée le ballon botté dans le cours du jeu par un joueur de l'équipe adverse, y compris sur une tentative de drop-goal.

Le jeu reprend par un renvoi en coup de pied tombé au milieu de la ligne des vingt mètres lorsque :

- 1.2.6** Le ballon franchit la ligne de ballon-mort ou la ligne de touche d'en-but à la suite d'un coup de pied de pénalité donné par l'équipe adverse.

Depuis la ligne de but :

Le jeu reprend par un renvoi en coup de pied tombé depuis le milieu de la ligne de but (renvoi sous les poteaux) lorsque :

- 1.2.7** Le ballon franchit la ligne de ballon-mort ou la ligne de touche d'en-but à la suite d'un coup d'envoi donné depuis le milieu de la ligne médiane, après avoir rebondi dans le champ de jeu ou dans l'en-but.
- 1.2.8** Le ballon franchit la ligne de ballon-mort ou la ligne de touche d'en-but après avoir été joué ou touché volontairement par un joueur de l'équipe défendante.
- 1.2.9** Un joueur de l'équipe défendante commet accidentellement une infraction aux règles du jeu dans son propre en-but.
- 1.2.10** Un joueur de l'équipe défendante aplatit le ballon dans son propre en-but.
- 1.2.11** Un joueur de l'équipe défendante est plaqué dans son propre en-but.
- 1.2.12** Un joueur de l'équipe défendante botte le ballon directement en touche depuis son propre en-but, excepté lors d'un renvoi sous les poteaux.
- 1.2.13** Le ballon, ou un joueur de l'équipe défendante porteur du ballon, entre en contact dans son propre en-but avec l'Arbitre, un Juge de Touche ou un spectateur de telle sorte que le cours du jeu en soit modifié.

1.3 CONDITIONS à REMPLIR lors des COUPS d'ENVOI et de RENVOI

1.3.1 Lors des coups d'envoi ou de renvoi depuis le milieu de la ligne médiane, des coups de renvoi en coup de pied tombé depuis le milieu de la ligne des vingt mètres ou lors des renvois sous les poteaux, le ballon doit parcourir au moins dix mètres vers l'avant et tomber dans le champ de jeu. Le fait que le ballon heurte dans sa trajectoire un poteau de but ou la barre transversale ne modifie pas le cours du jeu.

1.3.2 Les joueurs de l'équipe adverse doivent se retirer à au moins dix mètres de la ligne depuis laquelle est donné le coup de pied et ne peuvent avancer tant que le ballon botté n'a pas parcouru la distance requise.

1.3.3 Lors d'un renvoi en coup de pied placé au milieu de la ligne des vingt mètres, le ballon ne doit pas nécessairement être posé au sol ni lâché des mains mais il doit par contre obligatoirement entrer en contact avec le pied. Il peut être botté de quelque manière et dans n'importe quelle direction.

1.3.4 Si le ballon sort indirectement en touche sur un coup d'envoi, un coup de renvoi depuis la ligne médiane, un renvoi en coup de pied tombé au milieu de la ligne des 20 mètres, un renvoi en coup de pied placé au milieu de la ligne des 20 m (renvoi avec option) ou un renvoi en coup de pied tombé depuis le milieu de la ligne de but, l'équipe ayant botté bénéficiera de la tête et de l'introduction de la mêlée qui suivra.

1.3.5 Lors d'un renvoi aux 20 m avec « option » le ballon est en jeu dès qu'il est botté ; de même il n'est pas impératif que le ballon ait parcouru 10 m avant d'aller en touche ou avant d'être joué par l'équipe adverse.

1.4 PENALITES lors des COUPS d'ENVOI et de RENVOI

1.4.1 Pour une faute commise lors d'un coup d'envoi, le coup de pied de pénalité sera accordé au milieu de la ligne médiane.

1.4.2 Pour une faute commise lors d'un coup de renvoi aux vingt mètres, le coup de pied de pénalité sera accordé au milieu de la ligne des vingt mètres.

1.4.3 Pour une faute commise lors d'un renvoi sous les poteaux, le coup de pied de pénalité sera accordé à dix mètres de la ligne de but, face aux poteaux.

Un joueur qui botte un coup d'envoi, un coup de renvoi aux vingt mètres en coup de pied tombé ou un renvoi sous les poteaux sera pénalisé si :

1.4.4 Il dépasse la ligne considérée avant d'avoir botté le ballon.

1.4.5 Il botte le ballon directement en touche, en touche d'en-but ou au-delà de la ligne de ballon mort.

1.4.6 Il botte de telle sorte que le ballon n'arrive pas à parcourir dix mètres vers l'avant dans le champ de jeu.

1.4.7 Il botte le ballon d'une manière différente de celle prescrite (par exemple, un coup de pied tombé au lieu d'un coup de pied placé, lors d'un coup d'envoi).

Tout autre joueur sera pénalisé si :

1.4.8 Il se trouve devant la ligne considérée avant que le coup de pied ne soit donné.

1.4.9 Il s'approche à moins de dix mètres de la ligne considérée et intervient volontairement dans le jeu au moment où le coup de pied est donné.

Toutefois, si l'intervention est accidentelle, une mêlée sera formée selon les indications du Chapitre 5.

1.4.10 Il touche intentionnellement le ballon avant que celui-ci n'ait parcouru dix mètres vers l'avant lors d'un coup d'envoi ou de renvoi.

CHAPITRE 2

2.0 Le PLAQUAGE

2.1 Le PLAQUAGE

- 2.1.1** Un joueur en possession du ballon peut être plaqué par un nombre quelconque de joueurs adverses.
- 2.1.2** Il est interdit de plaquer un joueur qui n'est pas en possession du ballon, ou de faire obstruction à son encontre.
- 2.1.3** Un joueur en possession du ballon est considéré comme plaqué :
- a) Quand il est pris par un ou plusieurs adversaires et que le ballon, la main ou le bras tenant le ballon, entre en contact avec le sol.
 - b) Quand il est pris par un ou plusieurs joueurs adverses de telle manière qu'il ne peut plus ni progresser, ni se dessaisir du ballon.
 - c) Quand, étant pris par un adversaire, il manifeste qu'il a succombé au plaquage et désire en être libéré pour jouer le tenu.
 - d) Quand, étant sur le sol, un joueur adverse pose la main sur lui.
- 2.1.4** a) Un plaquage n'est pas effectif si le joueur en possession du ballon est relâché avant d'avoir été mis au sol.
b) L'Arbitre doit s'assurer que le plaquage a vraiment été "interrompu" et que le plaqueur n'a pas relâché le joueur en pensant que le plaquage était effectif.
- 2.1.5** Un plaqueur ne doit pas utiliser de prises ou de charges susceptibles de causer des blessures.
- 2.1.6** Il est permis de mettre un joueur au sol en le faisant basculer par dessus une jambe tendue, à condition que les deux bras du plaqueur soient en contact avec l'adversaire avant sa jambe.
- 2.1.7** Un plaqueur ne doit pas se servir de ses genoux lors d'un plaquage.
- 2.1.8** Dans le cas où les plaqueurs, durant le plaquage, s'efforcent de pousser, tirer ou déplacer le porteur du ballon, il est permis aux partenaires de ce dernier de lui venir en aide par leur poussée afin d'éviter de perdre du terrain. Dans ce cas, l'Arbitre devra immédiatement crier "Tenu!"
- 2.1.9** Une fois que le joueur en possession du ballon a été plaqué, il est interdit de le tirer ou d'essayer de le déplacer de l'endroit où le plaquage a eu lieu.
- 2.1.10** Si un attaquant en possession du ballon est mis au sol près de la ligne de but et que le ballon, la main ou le bras porteur n'est pas entré en contact avec le sol, il lui est permis d'aplatir le ballon sur ou au-delà de la ligne pour marquer un essai. Dans ce cas, le plaquage est considéré comme n'ayant pas été effectif.
- 2.1.11** Si un attaquant, porteur du ballon, est plaqué près de la ligne de but et fait un deuxième mouvement pour aplatir le ballon sur ou au-delà de la ligne de but pour marquer un essai, il sera pénalisé.
- 2.1.12** Il est interdit à un joueur en possession du ballon de provoquer volontairement un plaquage en se laissant tomber sur le sol, alors qu'il n'est pas saisi par l'adversaire.
- 2.1.13** Si un joueur se laisse tomber sur un ballon libre, il ne doit pas rester au sol en attendant d'être plaqué, alors qu'il a le temps matériel de se relever et de continuer à jouer.
- 2.1.14** Si un joueur plaqué glisse sur le sol au cours du plaquage, c'est à l'endroit où se termine la glissade que le plaquage sera considéré comme effectif.
- 2.1.15** En cas de doute lors d'un plaquage, l'Arbitre pourra intervenir verbalement en criant soit "Jouez!" soit "Tenu!", suivant le cas.
- 2.1.16** S'il n'y a pas de demi de tenu, un joueur peut plonger derrière le joueur plaqué qui joue le tenu, afin de récupérer le ballon après qu'il ait été joué. Il devra alors se relever immédiatement et continuer le jeu.

- 2.1.17** Un joueur plaqué ne doit pas volontairement perdre le ballon.
- 2.1.18** Si, après avoir été plaqué, un joueur perd accidentellement le ballon, une mêlée sera formée sauf après le cinquième tenu.
- 2.1.19** Un joueur en possession du ballon tombant au sol à genoux (sur un genou ou sur les deux genoux) ou bien tombant au sol sur le dos peut encore passer le ballon à condition qu'il n'ait pas succombé de manière évidente au plaquage.

2.2 SIXIEME TENU

- 2.2.1** Une équipe en possession du ballon pourra jouer cinq tenus successifs (Tenu 0 non compris)
- 2.2.2** Si une équipe est plaquée une sixième fois, l'Arbitre ordonnera un tenu de transition, sauf si le plaquage a eu lieu dans son propre en-but, auquel cas le jeu reprendra par un renvoi sous les poteaux.
- 2.2.3** Si, après le cinquième tenu, l'équipe en possession du ballon commet une faute qui, en d'autres circonstances, entraînerait la formation d'une mêlée, l'Arbitre ordonnera un tenu de transition au point de faute (excepté dans la situation décrite au paragraphe **2.2.6**)
- 2.2.4** Un tenu de transition ne compte pas dans le décompte des tenus.
- 2.2.5** Si le ballon est botté directement en touche après le cinquième tenu, le tenu de transition sera joué à l'endroit où le ballon a été botté.
- 2.2.6** Si, à la suite d'un coup de pied dans le cours du jeu, le ballon sort indirectement en touche après le cinquième tenu, une mêlée sera formée à vingt mètres de la ligne de touche, face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche, pas à moins de dix mètres de la ligne de but.
- 2.2.7** L'Arbitre signalera le cinquième tenu en levant un bras en l'air, les doigts de la main écartés.
- 2.2.8** Il signalera le sixième tenu en donnant un coup de sifflet pour indiquer que le joueur plaqué doit lâcher le ballon pour que l'équipe adverse puisse jouer le tenu de transition.
- 2.2.9** Si, après le cinquième tenu, le joueur en possession du ballon est porté en touche ou bien s'il fait une passe (pas en avant) en touche, le tenu de transition qui suivra sera joué à 10 mètres à l'intérieur du champ de jeu en face du point de sortie.

2.3 TENU ZERO

A la suite d'une faute, en-avant ou passe en avant, si un joueur adverse récupère le ballon, il peut courir, passer ou botter le ballon, et, si lui, ou un de ses partenaires, est plaqué, le tenu qui suivra ce premier plaquage comptera zéro.

TENU UN

Sur toute balle libre dans le cours du jeu en dehors des deux actions citées ci-dessus.

2.4 VOL du BALLON

- 2.4.1** Une fois que le plaquage est effectif, aucun joueur ne peut prendre ou tenter de prendre le ballon au joueur plaqué.
- 2.4.2** Si un ou plusieurs joueurs ne font pas l'effort de terminer le plaquage sur le porteur du ballon mais le tiennent simplement pour qu'un de leurs partenaires lui vole le ballon, ils seront pénalisés.
- 2.4.3** Dans un plaquage où n'intervient qu'un seul plaqueur, il est permis de prendre le ballon au joueur plaqué avant que le plaquage ne soit effectif.
Dans un plaquage où interviennent deux ou plusieurs plaqueurs, le ballon ne peut être "volé" intentionnellement au joueur plaqué.

2.5 **PLAQUAGE en l'AIR**

Un joueur qui saute en l'air pour récupérer un coup de pied ne peut pas être plaqué tant qu'il n'aura pas retrouvé au moins un appui au sol. Le fait de plonger dans les jambes d'un joueur après qu'il ait botté est également considéré comme infraction et sera donc pénalisé.

CHAPITRE 3

3.0 Le TENU

3.1 Le TENU

- 3.1.1** Le joueur plaqué doit être immédiatement lâché et ne doit pas être touché jusqu'à ce que le ballon ait été remis en jeu.
- 3.1.2** En cas de doute pour savoir qui doit jouer le tenu, c'est à dire pour déterminer quelle équipe est en possession du ballon, l'Arbitre en décidera.
- 3.1.3** Si un joueur bloque le ballon entre sa main ou son bras et une quelconque partie de son corps, il est comme étant "en possession du ballon".
- 3.1.4** Le joueur plaqué doit se remettre immédiatement sur ses pieds à l'endroit où il a été plaqué.
- 3.1.5** Lorsque le joueur plaqué joue le tenu, aucune partie de son corps, autre que ses pieds, ne doit être en contact avec le sol.
- 3.1.6** Un joueur adverse, le "marqueur", peut se tenir immédiatement en face du joueur plaqué.
- 3.1.7** Le joueur plaqué doit faire face à la ligne de but adverse et doit, soit poser le ballon au sol, soit le laisser tomber devant son pied le plus avancé.
- 3.1.8** Le ballon doit alors être joué vers l'arrière avec le pied et le tenu est réalisé lorsque le ballon est passé derrière le talon du joueur plaqué.
- 3.1.9** Le marqueur n'a pas le droit de disputer le ballon pendant la réalisation du tenu.
- 3.1.10** Un joueur de chaque équipe, appelé demi de tenu, peut se tenir immédiatement derrière et dans l'axe de son coéquipier prenant part au tenu.
- 3.1.11** Les demis de tenu doivent garder cette position tant que le ballon n'a pas été clairement talonné.
- 3.1.12** Les joueurs de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon, autres que le marqueur et le demi de tenu, sont hors-jeu s'ils ne se reculent pas à une distance de dix mètres par rapport à l'endroit où est joué le tenu, ou jusqu'à leur propre ligne de but.
Ils seront pénalisés s'ils interviennent intentionnellement dans le jeu, que ce soit de manière active ou passive.
- 3.1.13** Les joueurs de l'équipe qui est en possession du ballon, autres que le joueur qui joue le tenu et le demi de tenu, sont hors-jeu s'ils ne se reculent pas en arrière du point où est joué le tenu, ou de leur propre ligne de but.
- 3.1.14** Si l'intervention d'un joueur hors-jeu est accidentelle, une mêlée sera formée selon les dispositions du Chapitre 5.
- 3.1.15** S'étant retiré à distance requise, un joueur ne peut avancer tant que le ballon n'a pas été clairement talonné.
- 3.1.16** Un joueur hors-jeu pourra prendre part à nouveau au jeu quand l'avantage dont il bénéficiait en ne se reculant pas aura disparu.
- 3.1.17** Un tenu doit être joué aussi rapidement que possible.
- 3.1.18** Tout joueur qui retarde intentionnellement cette phase de jeu sera pénalisé.
Sur les tenus les arbitres sanctionneront tout joueur qui ralentira volontairement celui-ci (différence entre un joueur plaqué sur le dos et un joueur plaqué coudes au sol).
Tout joueur qui plongera derrière le tenu alors qu'il y a le demi de tenu offensif sera pénalisé quel que soit l'endroit où est joué le tenu.
Les fautes répétitives pourront être sanctionnées par un carton jaune (expulsion dix minutes).
- 3.1.19** Si une partie du corps du joueur plaqué est sur la ligne de but ou en but, mais que le ballon est dans le champ de jeu, le tenu se jouera à l'endroit où se trouve le ballon.
- 3.1.20** Si un joueur est plaqué debout, un pied dans le champ de jeu et un pied dans l'en-but, il est considéré comme étant plaqué dans l'en-but.

3.1.21 LES 10 ACTIONS PENALISABLES SUR LE TENU

- 1 – Un défenseur met sa main sur le ballon après que le plaquage soit effectif.
- 2 – Le défenseur en position de premier marqueur pousse le joueur qui joue le tenu, soit avec la main, soit avec la tête.
- 3 – Le défenseur tente d'arracher le ballon alors que le placage est effectif.
- 4 – Le défenseur attrape une jambe ou un pied du joueur plaqué qui se relève.
- 5 – Le défenseur enjambe le joueur plaqué pour se mettre en position de marquer et l'empêche donc de se relever.
- 6 – Le défenseur appuie sur la tête du joueur plaqué pendant que ce dernier se relève.
- 7 – Le joueur plaqué avance et pousse le marqueur du tenu avec la tête en jouant le tenu.
- 8 – Le défenseur, déjà relevé, laisse ses mains sur le plaqué et l'empêche de se remettre sur ses pieds.
- 9 – Un deuxième défenseur plonge sur le joueur plaqué déjà au sol.
- 10 – Un des plaqueurs reste dans la périphérie du tenu pendant sa réalisation, au lieu de prendre sa place de marqueur ou de défenseur dans la ligne.

CHAPITRE 4

4.0 L'EN-AVANT et la PASSE en AVANT

4.1 L'EN-AVANT

- 4.1.1 Après un en-avant, le jeu sera arrêté et une mêlée sera formée, excepté après le cinquième tenu.
- 4.1.2 Après un en-avant, l'Arbitre laissera le jeu se dérouler un certain temps pour laisser à l'équipe adverse la possibilité de récupérer le ballon (Règle de l'Avantage).
- 4.1.3 Un joueur peut contrer avec ses mains, ses bras ou son corps un ballon botté par un adversaire. Cette action ne constitue pas un en-avant, mais elle annule le décompte des tenus.
- 4.1.4 Un joueur qui fait délibérément un en-avant est pénalisable.
- 4.1.5 Si, après un en-avant accidentel, le joueur qui fait l'en-avant récupère le ballon ou le botte avant qu'il n'ait touché le sol, un poteau de but ou un joueur adverse, le jeu continuera.
- 4.1.6 Si un joueur fait un en-avant dans le champ de jeu et que le ballon va dans l'en-but avant d'avoir été retouché par ce joueur ou un de ses partenaires, le jeu reprendra par une mêlée.
- 4.1.7 Sur toute perte de balle dans le cours du jeu où le doute s'installe (en avant ou pas en avant) on laisse jouer.

4.2 La PASSE en AVANT

- 4.2.1 Un joueur qui fait délibérément une passe en avant est pénalisable.
- 4.2.2 Si le ballon est passé correctement vers l'arrière, mais que, après avoir touché le sol, il rebondit vers l'avant ou bien encore s'il est déporté en avant par le vent, il n'y a pas faute et le jeu continue.
- 4.2.3 La direction de la passe est jugée par rapport au joueur qui fait cette passe et non pas d'après la trajectoire réelle du ballon par rapport au sol.
- 4.2.4 Dans le cas où un joueur porteur du ballon courant vers la ligne de but adverse passe le ballon à un coéquipier placé derrière lui et que, du fait de son propre élan, le ballon se déplace vers l'avant par rapport au sol, il n'y a pas passe en avant car, par rapport à lui-même, le joueur n'a pas passé le ballon en avant.
La passe lobée est un exemple qui illustre bien cette situation.
- 4.2.5 Si l'arbitre estime qu'une passe en avant est accidentelle, il ordonnera une mêlée.
- 4.2.6 Le fait de frapper le ballon de la tête vers l'avant constitue une faute.

CHAPITRE 5

5.0 La MELEE

5.1 FORMATION de la MELEE

- 5.1.1** Une mêlée sera formée pour faire reprendre le jeu chaque fois qu'il n'est pas recommencé par un coup d'envoi, un coup de renvoi en coup de pied placé depuis le milieu de la ligne des 20 mètres, un coup de renvoi en coup de pied tombé depuis le milieu de la ligne des 20 mètres, un coup de renvoi en coup de pied tombé depuis le milieu de la ligne de but, un coup de pied de pénalité ou un tenu.
- 5.1.2** Six joueurs, au maximum, de chaque équipe formeront la mêlée, dans la formation 3-2-1.
- 5.1.3** Si une équipe est incomplète, la mêlée devra comporter un minimum de trois joueurs.
- 5.1.4** Une équipe sera pénalisée si, lors d'une mêlée, plus de sept de ses joueurs se trouvent dans les lignes arrières.
- 5.1.5** La première ligne est constituée de trois avants qui entrecroisent leurs bras et se penchent vers l'avant. Le joueur situé au milieu de cette première ligne (le talonneur) doit se lier avec ses "piliers" en plaçant ses bras autour de leurs épaules.
- 5.1.6** Deux avants de deuxième ligne, après avoir entrecroisé leurs bras, se penchent vers l'avant pour pouvoir placer leur tête dans les espaces laissés libres entre le talonneur et les piliers.
- 5.1.7** Le troisième ligne se penche vers l'avant pour pouvoir placer sa tête dans l'espace laissé libre entre ses avants de deuxième ligne.
- 5.1.8** Tous les avants, la partie supérieure de leur corps à l'horizontale, se lient entre eux. Les avants de première ligne entrecroisent leurs bras avec ceux des avants de première ligne de l'équipe adverse. Ainsi sera formé un tunnel entre les avants des deux premières lignes.
- 5.1.9** La mêlée est formée à l'endroit où la faute a été commise, mais pas à moins de vingt mètres de la ligne de touche, ni à moins de dix mètres de la ligne de but.
- 5.1.10** La mêlée doit être formée de telle sorte que le tunnel soit perpendiculaire à la ligne de touche.
- 5.1.11** Les avants forment la mêlée à l'endroit de la marque et la maintiennent à cet endroit tant que le ballon n'a pas été introduit.
- 5.1.12** L'équipe non fautive bénéficie de la tête et de l'introduction.
En cas de faute réciproque ou simultanée, l'équipe attaquante bénéficiera de la tête et de l'introduction. Si cela se produit sur la ligne médiane, la tête et l'introduction iront à l'équipe qui était la dernière en possession du ballon.
- 5.1.13** Le ballon est introduit du côté où se trouve l'Arbitre. Il doit être tenu horizontalement et introduit dans le tunnel en le faisant rouler sur le sol entre les pieds des deux piliers côté introduction. Le pied extérieur doit être le pied le plus avancé de chacun des piliers côté introduction.
- 5.1.14** Dès que la mêlée est formée correctement, le ballon sera introduit sans retard.
- 5.1.15** Le demi de mêlée qui n'introduit pas se placera derrière la ligne passant par les pieds de son dernier partenaire participant à la mêlée.
Les autres joueurs de l'équipe qui n'introduit pas se retireront à au moins cinq mètres de la ligne précitée.
Les joueurs des lignes arrières de l'équipe qui introduit se retireront à au moins cinq mètres de la ligne passant par les pieds de leur dernier partenaire participant à la mêlée.
- 5.1.16** Après avoir introduit le ballon, le demi de mêlée se retirera derrière la ligne passant par les pieds de son dernier partenaire participant à la mêlée.
- 5.1.17** Lorsque le ballon est en mêlée, il ne peut être joué qu'avec le pied.
- 5.1.18** Le talonneur peut talonner le ballon avec n'importe lequel de ses pieds, une fois que le ballon est dans le tunnel.
- 5.1.19** Le pilier côté introduction doit garder ses deux pieds au sol. Il ne peut talonner le ballon qu'après que le talonneur l'ait talonné lui-même.

- 5.1.20** Aucun joueur ne peut intentionnellement provoquer l'effondrement de la mêlée.
- 5.1.21** Le ballon est considéré comme hors de la mêlée, et donc jouable, à partir du moment où il sort entre et derrière les pieds intérieurs des avants de deuxième-ligne.
- 5.1.22** Tout joueur y participant peut se détacher de la mêlée pour ramasser ou botter le ballon à partir du moment où ce dernier a émergé correctement de la mêlée, même dans le cas où celle-ci a tourné.
Ceci n'est valable qu'à condition que le joueur qui se détache ne soit pas situé devant un de ses partenaires ayant touché le ballon en dernier.
- 5.1.23** Les avants de première ligne ne doivent pas entrer violemment en mêlée.
Vigilance sur la stabilité des mêlées au niveau des premières lignes.
- 5.1.24** Si un joueur, dans le cours du jeu, botte le ballon à partir de sa propre zone des 40 mètres et trouve une touche autre que directe dans la zone des 20 mètres adverses, son équipe bénéficiera de la tête et de l'introduction de la mêlée qui suivra.
- 5.1.25** Si un joueur dans le cours du jeu en possession du ballon percute l'arbitre et que le cours du jeu ne s'en trouve pas modifié, il y aura une mêlée tête et balle à l'équipe qui en avait la possession.
Si le jeu s'en trouve modifié, mêlée tête et balle à l'équipe qui n'était pas en possession du ballon.

5.2 BLOCAGE dans l'EN-BUT

- 5.2.1** Si un joueur attaquant est bloqué dans l'en-but adverse, et qu'il ne peut pas aplatir le ballon pour marquer un essai, le jeu reprendra par un tenu à dix mètres de la ligne de but face à l'endroit où le joueur a été bloqué.
Le décompte des tenus continue normalement.
- 5.2.2** Si un joueur attaquant est bloqué dans l'en-but adverse après le cinquième tenu, le jeu reprendra par un tenu de transition joué à dix mètres de la ligne de but, face à l'endroit où le joueur a été bloqué.

CHAPITRE 6

6.0 La PENALITE

6.1 QUAND UNE PENALITE EST-ELLE ACCORDEE ?

- 6.1.1** Une pénalité sera accordée contre un joueur qui, délibérément, aura violé les Règles du Jeu, sous réserve de l'application de la règle de l'avantage.
- 6.1.2** Pour laisser le jeu continuer, l'Arbitre doit s'assurer que l'avantage dont peut bénéficier l'équipe adverse est évident.
- 6.1.3** Tout joueur peut demander à l'Arbitre la raison qui l'a incité à siffler une pénalité, à condition que cela soit fait respectueusement.

6.2 OU LA PENALITE EST-ELLE ACCORDEE ?

- 6.2.1** D'une manière générale, la "marque" se situe à l'endroit où la faute a été commise. Toutefois, la marque est déplacée dans les cas suivants :
- 6.2.2** Si la faute a été commise en touche, la pénalité est accordée dans le champ de jeu, à dix mètres, face à l'endroit où la faute a été commise.
- 6.2.3** Lorsqu'un joueur est victime d'une faute après avoir botté le ballon, la marque se situe à l'endroit où le ballon touche le sol ou bien à l'endroit où le ballon est réceptionné par un joueur, dans le champ de jeu. Si le ballon franchit directement la ligne de touche ou la ligne de but, la marque se situe dans le champ de jeu, à dix mètres, face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne considérée (voir **6.13**).
- 6.2.4** Pour toute faute dans l'en-but qui entraîne une pénalité, la marque se situe dans le champ de jeu, à dix mètres, face à l'endroit où la faute a été commise.

6.3 INFRACTION de l'EQUIPE du BOTTEUR

Dans le cas d'une infraction du botteur ou d'un joueur de son équipe, une mêlée sera formée à l'endroit où la pénalité avait été accordée (voir aussi **7.18**).

6.4 INFRACTION de l'EQUIPE ADVERSE

Dans le cas d'une infraction d'un joueur de l'équipe adverse, une nouvelle pénalité sera accordée, face à l'endroit de la faute, la marque étant avancée de dix mètres.

6.5 COMMENT JOUER UN COUP DE PIED DE PENALITE ?

- 6.5.1** Lors d'un coup de pied de pénalité, le ballon peut être botté en coup de pied de volée, en coup de pied tombé ou en coup de pied placé, donné depuis la marque ou en arrière de celle-ci, à condition de se reculer parallèlement à la ligne de touche. Contrairement au coup franc (**6.8.1**) et au renvoi en coup de pied placé au milieu de la ligne des 20 mètres (**1.3.3**), quelle que soit la manière choisie, le ballon devra obligatoirement être lâché des mains avant d'être botté.
- 6.5.2** Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction (excepté dans le cas d'une tentative de but), après quoi il est en jeu (voir aussi **7.18**).
- 6.5.3** Toute pénalité sifflée à l'occasion d'une mêlée est une pénalité différentielle. Elle ne donne pas le droit de tenter le but. Cependant, si cette pénalité sanctionne une brutalité, une injure ou un langage obscène, elle sera normale et non différentielle.
- 6.5.4** Lors d'une mêlée, la pénalité différentielle s'applique à tous les joueurs de l'équipe, y compris ceux qui ne participent pas à la mêlée.

6.6 POSITION des JOUEURS

- 6.6.1** Lors d'un coup de pied de pénalité, les joueurs appartenant à l'équipe du botteur doivent se tenir derrière le ballon lorsque celui-ci est botté.
- 6.6.2** Les joueurs de l'équipe adverse se retireront à au moins dix mètres en arrière du point de marque.
- 6.6.3** Les joueurs de l'équipe adverse qui ne se seraient pas retirés à dix mètres du point de marque ne seront pénalisés que s'ils interviennent dans le jeu, de manière active ou passive.
- 6.6.4** Les joueurs de l'équipe adverse ne devront ni gêner le botteur, ni distraire son attention.
- 6.6.5** Les joueurs de l'équipe adverse pourront avancer seulement lorsque le ballon aura été botté.
- 6.6.6** Lorsque le botteur recule par rapport au point de marque, les joueurs adverses doivent rester à dix mètres du point de marque d'origine, sauf dans le cas d'une tentative de but.
- 6.6.7** Lorsque le ballon est botté dans le cours du jeu, les partenaires du botteur ne peuvent pas dépasser le point du tenu venant d'être joué avant que le ballon les ait eux mêmes dépassés. S'ils sont devant ce point, ils seront considérés comme hors-jeu.

6.7 RECHERCHE de la TOUCHE

- 6.7.1** A la suite d'un coup de pied de pénalité, si le ballon est botté en touche sans toucher un autre joueur, l'équipe du botteur fera la remise en jeu par un "coup-franc", à dix mètres à l'intérieur du champ de jeu, face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- 6.7.2** Si le ballon est touché par un joueur de l'équipe adverse, puis sort en touche, une mêlée sera formée à vingt mètres à l'intérieur du champ de jeu, face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
- 6.7.3** Si le ballon est touché accidentellement par un joueur de l'équipe adverse, puis sort en touche, l'équipe du botteur fera la remise en jeu par un "coup-franc" joué de manière habituelle.
- 6.7.4** Si le ballon va en ballon-mort ou en touche d'en-but (ou dans toute situation rendant le ballon injouable dans l'en-but adverse), le jeu reprendra par un renvoi au milieu de la ligne des vingt mètres en coup de pied tombé.

6.8 COUP-FRANC

- 6.8.1** Le ballon peut être joué au pied dans n'importe quelle direction et de n'importe quelle manière, lorsqu'il est remis en jeu après que la touche ait été trouvée. Tout comme lors d'un renvoi en coup de pied placé au milieu de la ligne des 20 mètres (1.3.3), le ballon ne doit pas nécessairement être posé au sol ni lâché des mains, mais il doit, par contre, obligatoirement entrer en contact avec le pied et non la jambe ou le genou.
- 6.8.2** Les joueurs de l'équipe adverse doivent se retirer à dix mètres du point de marque du coup-franc.
- 6.8.3** Dans le cas d'une infraction de l'équipe adverse, le coup de pied de pénalité sera donné dans l'axe du point de faute, à dix mètres du point de marque du coup-franc, ou le plus près possible de la ligne de but.
- 6.8.4** Dans le cas d'une infraction du botteur ou d'un joueur de son équipe, une mêlée sera formée à vingt mètres de la ligne de touche, à hauteur du point de marque du coup-franc.

6.9 PERTE de TEMPS

Aucun joueur ne pourra délibérément perdre du temps lors de l'exécution d'un coup de pied de pénalité. L'arbitre pourra sur une tentative de but ou de transformation arrêter le chronomètre. S'il juge que le joueur prend trop de temps, il pourra avertir le botteur qu'à la prochaine tentative de but de son équipe il lui sera interdit d'être le botteur.

6.10 FAUTE sur le MARQUEUR d'ESSAI

- 6.10.1** Si une brutalité est commise sur un joueur en train d'aplatir pour marquer un essai, un coup de pied de pénalité sera accordé (le but devra être tenté) face aux poteaux, et ce après la tentative de transformation de l'essai. On entend par "brutalité commise sur un joueur en train d'aplatir pour marquer un essai" une brutalité commise pendant l'action d'aplatir ou au moment où le marqueur est en train de se relever.
- 6.10.2** Après la tentative de but, le jeu reprendra par un coup de renvoi donné depuis le milieu de la ligne médiane.

6.11 BRUTALITE sur le BOTTEUR TENTANT un DROP-GOAL

- 6.11.1 Si une brutalité est commise sur un joueur tentant un drop-goal, un coup de pied de pénalité sera accordé face aux poteaux.
- 6.11.2 Si le drop-goal est réussi, le coup de pied de pénalité sera exécuté sous forme de tir au but. Le jeu reprendra par un coup de renvoi donné depuis le milieu de la ligne médiane.
- 6.11.3 Si le drop-goal n'est pas réussi, le coup de pied de pénalité sera exécuté de l'une quelconque des manières autorisées.

6.12 POINT de MARQUE

- 6.12.1 Comme le point de marque ne peut pas être toujours rigoureusement défini, le joueur qui botte le ballon de volée ou en coup de pied tombé peut s'en écarter légèrement, à condition qu'il n'en tire pas avantage.
- 6.12.2 Si, pour tenter un but, le botteur recule par rapport au point de marque, l'endroit d'où le but est tenté devient le nouveau point de marque. Les joueurs adverses devront se retirer à au moins dix mètres de l'endroit d'où le but est tenté.

CHAPITRE 7

7.0 Le SCORE

7.1 VALEUR de l'ESSAI et des BUTS

- 7.1.1 L'essai vaut quatre points.
- 7.1.2 Le but de transformation d'un essai vaut deux points tout comme le but tenté après coup de pied de pénalité.
- 7.1.3 Le drop-goal vaut un point.

7.2 DESIGNATION du VAINQUEUR

La partie sera gagnée par l'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de points. Si les deux équipes ont marqué un nombre égal de points, la partie sera déclarée nulle.

7.3 COMMENT MARQUER un ESSAI ?

- 7.3.1 Un essai est marqué quand un joueur met le ballon en contact avec le sol dans l'en-but adverse (on dit qu'il aplatit). Le ballon doit être en contact avec le sol avant que le joueur, ou le ballon, n'ait été en contact avec la ligne de ballon-mort, la ligne de touche d'en-but ou le sol au-delà de ces lignes.
- 7.3.2 Un joueur peut ramasser le ballon dans l'en-but adverse afin de l'aplatir à un endroit plus avantageux.
- 7.3.3 L'essai est accordé quand deux adversaires aplatissent simultanément le ballon dans l'en-but.
- 7.3.4 L'essai est accordé quand le joueur plaqué, emporté par son élan, aplatit dans l'en-but adverse (essai glissé).
- 7.3.5 L'essai est accordé quand le ballon est aplati sur la ligne de but.
L'essai est refusé si le ballon est aplati au pied d'un poteau de but, à l'intérieur du champ de jeu.
- 7.3.6 Si le ballon n'est pas aplati correctement, le jeu continue, à moins qu'il y ait eu un en-avant ou que le ballon soit devenu injouable.
- 7.3.7 L'Arbitre ne refusera pas un essai si le joueur qui a correctement aplati laisse ensuite échapper le ballon.
- 7.3.8 L'Arbitre ne refusera pas un essai parce que sa position ne lui a pas permis de se rendre compte si le ballon a été correctement aplati.
- 7.3.9 Un essai ne peut être marqué en aplatissant le ballon pendant que celui-ci est en mêlée.
- 7.3.10 Un joueur peut ramasser le ballon, après que celui-ci soit sorti correctement de la mêlée, le porter à travers ses avants et l'aplatir pour marquer un essai.

7.4 ESSAI de PENALITE

- 7.4.1 L'Arbitre accordera un essai de pénalité s'il considère que, sans l'action déloyale d'un joueur adverse, un essai aurait été marqué.
- 7.4.2 Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but.

7.5 JOUEUR entrant en CONTACT avec l'ARBITRE, un JUGE de TOUCHE... .

L'essai est accordé si un attaquant porteur du ballon entre en contact avec l'Arbitre, un Juge de Touche ou un spectateur dans l'en-but adverse.

7.6 OU EST ACCORDE L'ESSAI ?

L'essai est accordé :

- 7.6.1 A l'endroit où le ballon est aplati dans les cas 7.3.1, 7.3.2 et 7.3.3.
- 7.6.2 A l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but dans le cas 7.3.4.
- 7.6.3 Entre les poteaux de but, en cas d'essai de pénalité.
- 7.6.4 A l'endroit où le contact s'est produit dans le cas 7.5.

7.7 L'ARBITRE est le SEUL JUGE

- 7.7.1 Seul l'Arbitre peut accorder un essai. Avant de prendre sa décision, il peut consulter ses Juges de Touche.
- 7.7.2 Pour signaler qu'un essai est accordé, l'Arbitre indique l'endroit où le ballon a été aplati et donne un coup de sifflet.
- 7.7.3 Avant d'accorder un essai, l'Arbitre doit regarder ses Juges de Touche pour s'assurer qu'ils ne lui signalent pas un incident survenu antérieurement.
- 7.7.4 Si cela est prévu par l'organisme qui gère la compétition, des Juges d'en-but et l'aide de moyens audiovisuels peuvent être utilisés pour assister l'Arbitre dans ses prises de décision.

7.8 COMMENT MARQUER un BUT ?

- 7.8.1 Un but est marqué quand, après avoir été botté par un joueur, le ballon dans sa totalité passe entre les poteaux de but adverses au dessus de la barre transversale (sans avoir été touché dans sa trajectoire par un autre joueur) selon les manières suivantes :
- 7.8.2 Par un coup de pied placé après qu'un essai ait été marqué : le but vaut deux points.
- 7.8.3 Par un coup de pied placé ou un coup de pied tombé après qu'un coup de pied de pénalité ait été accordé : le but vaut deux points.
- 7.8.4 Si, après être passé dans sa totalité entre les poteaux de but adverses au dessus de la barre transversale, le ballon est rabattu en arrière par le vent, le but sera accordé.

7.9 Pas de BUT POSSIBLE sur COUP d'ENVOI ou de RENVOI

Un but ne peut pas être marqué sur coup d'envoi, sur coup de renvoi, sur coup-franc ou sur pénalité différentielle.

7.10 COMMENT MARQUER un DROP-GOAL ?

- 7.10.1 Un drop-goal est marqué par un coup de pied tombé, tenté durant le cours du jeu, de n'importe quel endroit du champ de jeu, le ballon passant entre les poteaux de but adverses au dessus de la barre transversale. Un drop-goal vaut un point.
- 7.10.2 Si le ballon est touché en vol par un adversaire du buteur et que le ballon passe tout de même entre les poteaux au dessus de la barre transversale, le drop-goal sera accordé.

7.11 De quel ENDROIT un TIR au BUT est-il TENTE ?

- 7.11.1 Après un essai, le coup de pied de transformation est donné d'un point quelconque situé sur la parallèle à la ligne de touche passant par le point où l'essai a été marqué.
- 7.11.2 Le but sur coup de pied de pénalité peut être tenté à partir du point de marque ou à partir d'un point quelconque situé en arrière du point de marque, sur une ligne parallèle à la ligne de touche passant par le point de marque.
- 7.11.3 L'Arbitre doit s'assurer que le but est tenté du bon endroit. S'il en est autrement, le but ne sera pas accordé et la tentative ne sera pas recommencée.

7.12 POSITION des JOUEURS

- 7.12.1 Lors de la tentative de transformation d'un essai, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir dans leur propre en-but, en dehors de la zone située entre les poteaux.
- 7.12.2 Les partenaires du botteur doivent se tenir en arrière du ballon.
- 7.12.3 Lors d'une tentative de but sur coup de pied de pénalité, les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins dix mètres du point de marque ou derrière leur propre ligne de but.

7.13 INTERDICTION de DISTRAIRE le BOTTEUR

Il est interdit de distraire l'attention du botteur qui tente un coup de pied au but. Si c'est le cas, en cas d'échec, l'Arbitre peut ordonner que la tentative soit recommencée.

7.14 POTEAUX de BUT

Pour juger la validité d'un coup de pied au but, les poteaux de but sont supposés être indéfiniment prolongés en hauteur.

7.15 JUGEMENT des TIRS au BUT

- 7.15.1 Si un Juge de Touche estime qu'un but a été réussi, il lèvera son drapeau au-dessus de sa tête.
- 7.15.2 Si un Juge de Touche estime qu'un tir au but n'a pas été réussi, il agitera son drapeau devant lui.
- 7.15.3 S'il y a accord entre les deux Juges de Touche, leur décision devra être acceptée.
- 7.15.4 En cas de désaccord entre les deux Juges de Touche, c'est l'Arbitre qui prendra la décision.

7.16 PERTE de TEMPS

Si un joueur perd du temps à l'occasion d'une tentative de but, l'Arbitre peut le rappeler à l'ordre ou, dans un cas extrême, le faire remplacer pour la tentative.

En cas de réussite, le tir au but ne sera pas annulé, mais la perte de temps sera décomptée.

7.17 PARTENAIRE MAINTENANT le BALLON en POSITION

Quand un coup de pied placé est tenté, un partenaire du botteur peut maintenir le ballon en position avec la main.

7.18 DECISION de TENTER le BUT

Si, après avoir indiqué à l'Arbitre qu'il tentait le but, le botteur botte délibérément le ballon dans une autre direction ou d'une autre manière, il commet une faute et son comportement déloyal sera sanctionné par une pénalité.

CHAPITRE 8

8.0 Le HORS-JEU

8.1 QUAND un JOUEUR est-il HORS-JEU dans le COURS du JEU ?

- 8.1.1** Un joueur est hors-jeu, dans le cours du jeu, quand il touche le ballon après que celui-ci ait été touché, porté ou botté par un de ses coéquipiers placé derrière lui.
- 8.1.2** Un joueur ne peut être hors-jeu dans son propre en-but.
- 8.1.3** Un joueur en position de hors-jeu, dans le cours du jeu, ne peut ni prendre part au jeu, ni tenter d'avoir une quelconque influence sur son déroulement.

8.2 RETRAIT à DIX METRES

- 8.2.1** Un joueur en position de hors-jeu, dans le cours du jeu, ne peut pas s'approcher à moins de dix mètres d'un joueur adverse qui attend pour réceptionner le ballon.
- 8.2.2** Un joueur en position de hors-jeu, dans le cours du jeu, doit se retirer à au moins dix mètres d'un joueur adverse qui, le premier, s'assure la possession du ballon.

8.3 JOUEUR REMIS en JEU

Un joueur en position de hors-jeu, dans le cours du jeu, est remis en jeu dans les cas suivants :

- a) Un joueur adverse parcourt dix mètres ou plus avec le ballon.
- b) Un joueur adverse touche le ballon, mais ne parvient pas à s'en saisir.
- c) Un de ses coéquipiers, en possession du ballon, court devant lui.
- d) Un de ses coéquipiers, après avoir botté ou bien avoir perdu le contrôle du ballon vers l'avant, le dépasse dans le champ de jeu.
- e) Il se retire derrière le point où le ballon a été touché en dernier par un de ses coéquipiers.

8.4 RECHERCHE ABUSIVE du HORS-JEU

- 8.4.1** Un joueur qui se saisit du ballon à proximité d'un adversaire hors-jeu ne doit pas dévier sa course pour rendre inévitable le contact avec le joueur hors-jeu.
- 8.4.2** Si le joueur qui s'est saisi du ballon court délibérément et inutilement à la rencontre d'un joueur hors-jeu, le jeu doit continuer.

8.5 HORS-JEU ACCIDENTEL

Si l'Arbitre estime que l'intervention d'un joueur hors-jeu est accidentelle, il ordonnera une mêlée. Sauf après le cinquième tenu, auquel cas il y aura un tenu de transition.

8.6 HORS-JEU sur TENU ou PHASES ARRÊTEES

- 8.6.1** Un joueur hors-jeu sur un tenu ou sur une phase arrêtée (mêlée, coup d'envoi, coup de renvoi, pénalité, coup franc) ne peut prendre aucune part au jeu ou tenter d'avoir une influence quelconque sur son déroulement.
- 8.6.2** Un joueur hors-jeu sur un tenu ou sur une phase arrêtée ne peut, en aucun cas, être remis en jeu suivant les manières explicitées au paragraphe **8.3 a), b), c), d), e)**.

CHAPITRE 9

9.0 La TOUCHE et la TOUCHE d'EN-BUT

9.1 La TOUCHE

9.1.1 Le ballon est en touche lorsque :

- a) Lui-même entre en contact avec la ligne de touche.
- b) Lui-même entre en contact avec le sol au-delà de la ligne de touche.
- c) Un joueur plaqué le long de la touche et dont une partie de son équipement (maillot, short) se situe sur la ligne de touche est considéré en touche.

9.1.2 Lorsque le ballon sort en touche, le point de sortie est le premier point où il a franchi la ligne de touche.

9.1.3 Le ballon n'est pas en touche lorsqu'un joueur plaqué, en se relevant pour jouer le tenu, met le pied en touche.

9.1.4 Le ballon est en touche si un joueur, sautant en l'air après avoir pris son élan depuis la touche, entre en contact avec le ballon.
Le ballon n'est pas en touche s'il est rabattu en arrière, dans le champ de jeu, par un joueur sautant en l'air après avoir pris son élan dans le champ de jeu.

9.1.5 Après une touche, le jeu reprend par une mêlée face à l'endroit où le ballon est sorti en touche, en tenant compte des indications du paragraphe **5.1.9**.

9.1.6 Si le ballon est botté ou est touché et envoyé vers l'avant par un joueur, puis sort directement en touche, la mêlée sera formée à l'endroit du contact du ballon avec le joueur, en tenant compte des indications du paragraphe **5.1.9**.

9.1.7 Si, dans le cours du jeu, le ballon ricoche accidentellement sur un joueur adverse puis sort en touche, l'équipe de ce dernier joueur bénéficiera de la tête et de l'introduction de la mêlée qui suivra.

9.1.8 Si le ballon est botté en touche sur coup de pied de pénalité, le jeu reprendra par un coup-franc joué à dix mètres à l'intérieur du champ de jeu, face au point de sortie en touche du ballon.

9.2 La TOUCHE d'EN-BUT

9.2.1 Le ballon est en touche d'en-but lorsqu'il entre en contact avec la ligne de touche d'en-but, franchit la ligne de touche d'en-but ou entre en contact avec le poteau de coin.

9.2.2 Il y a touche d'en-but lorsqu'un joueur, lui-même en touche d'en-but, entre en contact avec le ballon.

9.2.3 Si un joueur situé en touche, en touche d'en-but ou en ballon-mort entre en contact avec le ballon situé dans la surface de jeu, le ballon est considéré comme ayant été rendu injouable par ce joueur.

9.2.4 Si le ballon ricoche accidentellement sur un joueur adverse puis franchit la ligne de touche d'en-but ou la ligne de ballon-mort, le jeu reprendra en tenant compte de l'action du dernier joueur ayant volontairement joué le ballon.

9.2.5 Un joueur de l'équipe défendante qui a un pied en ballon mort et l'autre dans l'en but et qui pousse le ballon en dehors des limites du terrain (ligne de ballon mort) il y aura un renvoi sous les poteaux.

CHAPITRE 10

10.0 L'OBSTRUCTION

- 10.1** Un joueur est coupable de jeu déloyal s'il fait délibérément une obstruction sur un joueur adverse qui n'est pas en possession du ballon (voir paragraphe **11.1.j**).
- 10.2** Il est interdit de faire une obstruction sur un joueur adverse qui n'a pas le ballon ou qui est en position de hors-jeu, même après un en-avant ou une passe en avant.
- 10.3** Si un joueur est victime d'une obstruction délibérée après avoir botté le ballon et si l'Arbitre estime que le plaquage du défenseur n'était pas commencé avant que le coup de pied ne soit donné, une pénalité sera accordée comme indiqué au paragraphe **6.2.3**.
- 10.4** Un joueur en possession du ballon ne peut pas être coupable d'obstruction. Il peut s'abriter derrière les poteaux de but pour éviter un plaquage, se protéger derrière un "paquet" de coéquipiers ou encore se frayer un chemin à travers ses avants en mêlée.
- 10.5** Si l'Arbitre estime qu'une obstruction est accidentelle, et que, malgré cela, le cours du jeu en est affecté, il arrêtera le jeu qui reprendra par une mêlée.
- 10.6** Un joueur en possession du ballon dans le cours du jeu, touche un partenaire placé devant lui et que malgré cela, le cours du jeu n'est pas affecté, le jeu continue.

CHAPITRE 11

11.0 Les ATTITUDES REPREHENSIBLES du JOUEUR

11.1 Un joueur est coupable de jeu déloyal si :

- a)** Il fait un croc-en-jambe à un adversaire, lui donne un coup de pied ou le frappe.
- b)** Il entre en contact avec la tête ou le cou de son adversaire lorsqu'il le plaque ou tente de le faire, que ce soit volontairement, par imprudence ou par inadvertance.
- c)** Il se laisse tomber, les genoux en avant, sur un adversaire au sol.
- d)** Il use de prises dangereuses en effectuant un plaquage.
- e)** Il enfreint délibérément les règles du jeu.
- f)** Il a un langage grossier ou obscène.
- g)** Il discute les décisions de l'Arbitre ou des Juges de Touche.
- h)** Il revient dans le champ de jeu, après en être sorti temporairement, et cela sans l'autorisation de l'Arbitre ou du Juge de Touche. Une équipe qui a un joueur sorti dix minutes ou carton rouge et malgré cela joue avec treize joueurs sur le terrain, l'arbitre sortira le capitaine ou celui qui fait fonction de capitaine à ce moment là « carton rouge ». Le joueur sorti dix minutes devient remplaçant dès que sa suspension est finie. L'équipe joue avec douze joueurs jusqu'à la fin de la partie.
- i)** Il se conduit d'une manière contraire au véritable esprit du jeu.
- j)** Il se rend volontairement coupable d'une obstruction sur un adversaire non porteur du ballon.
- k)** Il plonge volontairement sur la jambe d'appui d'un joueur en train de botter.
- l)** Il plaque un joueur ayant sauté en l'air pour réceptionner un coup de pied et dont au moins un pied n'a pas encore retrouvé le sol.
- m)** Il réalise un geste, imprudent ou intentionnel, tel que lever le coude ou balancer le bras.

ANNEXE A

Le CHAMP de JEU

- 1- Les lignes de touche sont en touche.
Les lignes de touche d'en-but sont en touche d'en-but.
Les lignes de but sont en but.
Les lignes de ballon-mort sont en ballon-mort.
- 2- Un poteau de coin est placé à l'intersection de chaque ligne de but et de chaque ligne de touche.
Les poteaux de coin sont en touche d'en-but.
Un poteau de coin est placé à l'intersection de chaque ligne des vingt mètres et de chaque ligne de touche à un mètre à l'intérieur de la touche.
Les lignes de 20 m et 40 m devront être tracées en continue, avec des drapeaux à hauteur des lignes de 20 m (1 m en retrait de la ligne de touche) avec un double tracé les lignes de 40 m (un tracé rouge et un tracé blanc depuis le centre du terrain).
- 3- Les poteaux de but sont considérés comme indéfiniment prolongés en hauteur.
Dans les compétitions officielles, les poteaux de but doivent être rembourrés sur une hauteur de deux mètres à partir de leurs pieds.
- 4- Dans le cas de rencontres mettant aux prises des adultes, les dimensions du terrain devront se rapprocher le plus possible des dimensions maximales. Les dimensions minimales autorisées devront être indiquées dans le règlement de la compétition pour laquelle se déroule la rencontre.
- 5- Les lignes représentées par des tirets sur le plan de la page 31 se composeront de marques séparées de deux mètres de longueur au maximum.
Les lignes transversales indiquant les dix mètres par rapport aux lignes de but, les lignes des vingt mètres et la ligne médiane seront tracées sur toute la largeur du terrain.
- 6- La zone d'en but est de 6 à 11 mètres.

ANNEXE B

Le BALLON

FORME et MATIERE

Le jeu sera pratiqué avec un ballon ovale, gonflé d'air, dont l'enveloppe extérieure pourra être en cuir ou en toute autre matière approuvée par l'organisme qui gère la compétition.

Rien, dans la confection du ballon, ne devra constituer un danger pour les joueurs.

DIMENSIONS et POIDS

Les dimensions du ballon seront les suivantes :

	Souhaité	Minimum	Maximum
Longueur	28 cm	27 cm	29 cm
Circonférence (longueur)	74 cm	73 cm	75 cm
Circonférence (largeur)	59 cm	58 cm	61 cm
Poids (sec et propre)	410 g	380 g	440 g

BALLON DEGONFLE

L'Arbitre doit siffler pour arrêter le jeu dès qu'il constate que la forme ou les dimensions du ballon ne sont plus conformes aux Règles du Jeu.

BALLON CREVE

Si le ballon se crève au moment où un joueur tente un but sur coup de pied de pénalité, l'Arbitre permettra au joueur de faire une autre tentative.

Si un joueur aplatit pour marquer un essai et que l'on constate que le ballon est crevé, l'essai sera accordé.

Dans toute autre situation de jeu, si le ballon se crève, le jeu sera arrêté.

Le ballon sera remplacé et une mêlée sera formée pour recommencer le jeu à l'endroit où le ballon s'est crevé.

L'équipe qui était en possession du ballon ou la dernière équipe à avoir été en possession du ballon bénéficiera de la tête et de l'introduction.

ANNEXE C

Les JOUEURS et leurs EQUIPEMENTS

- 1- La partie sera jouée par deux équipes comprenant chacune treize joueurs au maximum.
- 2-
 - a) Les Règles Internationales prévoient que chaque équipe peut désigner un maximum de quatre joueurs remplaçants avant le début de la rencontre.
 - b) Des changements illimités peuvent être réalisés avec les 17 joueurs désignés.
 - c) En Elite (Seniors et Juniors) : quatre remplaçants pour douze changements durant la partie, hors saignements.
- 3- Si un remplacement intervient alors qu'un coup de pied au but va être tenté, le remplaçant ne peut pas procéder à la tentative de but.

Par contre, un joueur qui revient dans le champ de jeu, après en être sorti pour se faire soigner parce qu'il saignait, peut procéder à la tentative de but.
- 4- Si un joueur saigne, l'Arbitre lui ordonnera de quitter le champ de jeu et autorisera son remplacement.
- 5- Pour être facilement identifiables, les joueurs doivent être numérotés de 1 à 13, avec les numéros suivants (14 à 17) pour les joueurs remplaçants.

Le numéro porté par le joueur indique la place qu'il occupe au sein de son équipe.

Le numéro et la place correspondante sont les suivants :

ARRIERES

- 1 Arrière
- 2 Ailier droit
- 3 Centre droit
- 4 Centre gauche
- 5 Ailier gauche
- 6 Demi d'ouverture
- 7 Demi de mêlée

AVANTS

- 8 Pilier (côté introduction)
- 9 Talonneur
- 10 Pilier
- 11 Deuxième ligne droit
- 12 Deuxième ligne gauche
- 13 Troisième ligne

D'autres numérotations pourront être utilisées après autorisation de l'organisme gérant la compétition.

- 6- Un joueur ne doit rien porter qui puisse constituer un danger pour les autres joueurs.
- 7- La tenue normale d'un joueur se compose d'un maillot, d'un short, d'une paire de chaussettes et d'une paire de chaussures.
- 8- Des protections peuvent être portées, à condition qu'elles ne comportent aucune partie rigide.
- 9- L'Arbitre a le droit d'ordonner à un joueur de retirer une partie de son équipement qui pourrait être considérée comme dangereuse. Le joueur quittera le champ de jeu pour s'exécuter si cela doit retarder le début ou la reprise du jeu.
- 10- Les crampons sous les chaussures ne devront pas avoir moins de huit millimètres de diamètre à leur sommet et, s'ils sont en métal, devront posséder des bords arrondis.
- 11- Les Arbitres peuvent vérifier eux-mêmes les équipements des joueurs avant la rencontre ou bien déléguer pour cette tâche les Juges de Touche. Cette vérification ne décharge pas le joueur de la responsabilité de la conformité de ses équipements.

12- Porteurs d'eau

Seulement deux porteurs d'eau par équipe sont autorisés à se trouver sur le terrain en même temps et leur entrée doit se faire derrière leur propre équipe. Si les deux équipes obtiennent l'autorisation de l'Arbitre avant le début de la rencontre, un troisième porteur d'eau pourra être utilisé pour cette rencontre si les conditions le nécessitent, par exemple en cas de grosse chaleur.

13- Suggestions de consignes à appliquer durant les changements.

- a)** Les changements ne peuvent avoir lieu que dans le cours du jeu (c'est à dire quand le ballon est en mouvement), alors que des points viennent d'être marqués ou si le jeu a été arrêté momentanément par l'Arbitre, par exemple sur blessure ou avertissement.

- b)** Le joueur remplacé doit avoir quitté le champ de jeu avant que son remplaçant ne puisse y pénétrer (dans une position en-jeu).

ANNEXE D

Les DEVOIRS de l'ARBITRE et des JUGES de TOUCHE

- 1- Pour toutes les rencontres, un Arbitre et deux Juges de Touche seront désignés.
- 2- L'Arbitre est le garant de l'application des Règles du Jeu. Il est le seul juge de toutes les situations, sauf celles qui concernent la touche et la touche d'en-but.
- 3- L'Arbitre peut interrompre ou annuler une rencontre à cause de mauvaises conditions atmosphériques, de l'envahissement du champ de jeu par des spectateurs ou de la mauvaise conduite des joueurs. Cette décision est à sa discrétion.
- 4- L'Arbitre est le seul à pouvoir donner l'autorisation de pénétrer dans le champ de jeu.
- 5- Si l'Arbitre est blessé dans le cours du jeu, l'Arbitre remplaçant sera désigné.

Si l'Arbitre n'est pas en mesure de siffler pour arrêter la partie, on considérera que le jeu s'est arrêté au moment où l'Arbitre s'est blessé.
- 6- L'Arbitre peut consulter un ou les deux Juges de Touche avant de prendre une décision.
- 7- Un joueur, sorti momentanément du champ de jeu, doit se présenter au Juge de Touche ou à l'Arbitre avant d'y pénétrer à nouveau.
- 8- Si un joueur se rend coupable d'une attitude répréhensible, l'Arbitre peut, à sa discrétion, soit l'avertir, soit l'expulser temporairement (dix minutes), soit encore l'exclure définitivement.
- 9- L'Arbitre peut donner un avertissement à toute une équipe.
Dans ce cas, tout joueur de cette équipe est considéré comme ayant reçu un avertissement individuel.
- 10- Un joueur expulsé temporairement est autorisé à reprendre le jeu après que dix minutes se soient écoulées à partir de l'instant de son expulsion et que l'Arbitre l'en ait autorisé.
L'Arbitre se référera au chronométrateur ou bien déterminera lui-même la fin de l'expulsion.
- 11- Si un joueur est exclu définitivement, il ne peut plus prendre part au jeu et doit donc quitter l'aire de jeu.
- 12- Les joueurs sont placés sous le contrôle de l'Arbitre pendant qu'ils sont sur l'aire de jeu, dans les zones d'accès au terrain et dans les vestiaires.
- 13- L'arbitre est muni d'un sifflet qu'il utilise pour faire démarrer ou arrêter le jeu.
Le sifflet lui sert aussi pour faire reprendre le jeu, après que celui-ci ait été arrêté.
- 14- Le sifflet est aussi utilisé dans les cas suivants :
 - a) Quand des points sont marqués.
 - b) Quand le ballon n'est plus en jeu.
 - c) Après une infraction aux Règles du Jeu.
 - d) Quand le jeu est arrêté suite à l'action d'un spectateur, d'un Juge de Touche... .

- 15-** Suite à un coup de sifflet accidentel, le jeu reprendra par une mêlée. L'équipe qui était en possession du ballon au moment du coup de sifflet bénéficiera de la tête et de l'introduction.
- 16-** L'Arbitre est le seul juge de la Règle de l'Avantage. L'avantage peut s'appliquer à toutes les phases de jeu, exception faite des coups d'envoi et de renvoi.
- 17-** Une faute n'est pas annulée par le simple fait qu'un joueur adverse touche le ballon ou est touché par le ballon. Les joueurs de l'équipe adverse doivent avoir la possibilité de bénéficier d'un avantage réel. L'application de la Règle de l'Avantage n'empêche pas la sanction ultérieure du joueur fautif.
- 18-** Si l'Arbitre prend une décision, il ne pourra la modifier, sauf si une brutalité survenue avant qu'il n'ait pris sa décision lui est signalée par un Juge de Touche.
- 19-** L'Arbitre devra accepter toute décision des Juges de Touche en ce qui concerne les touches, les touches d'en-but et les tirs au but.
- 20-** Les Juges de Touche doivent rester le long de leur ligne de touche, sauf s'ils ont à rapporter un incident à l'arbitre ou encore à aller se placer pour juger un tir au but.
- 21-** Si un Juge de Touche désire rendre compte d'un incident à l'Arbitre, il doit attirer son attention dans les plus brefs délais afin d'éviter que le jeu se poursuive. Le Juge de Touche peut utiliser son drapeau pour indiquer l'endroit de la faute. La pénalité sera accordée à l'endroit où la faute a été commise.
- 22-** Quand le ballon sort en touche, le Juge de Touche indique la sortie du ballon en levant son drapeau et en se positionnant à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche. Si la touche est directe, le drapeau est agité au-dessus de la tête, puis le Juge de Touche le dirige dans la direction de la ligne de but du botteur.
- 23-** Le Juge de Touche ne doit pas lever son drapeau immédiatement quand le ballon franchit en l'air la ligne de touche, au cas où le ballon reviendrait dans les limites du champ de jeu avant de toucher le sol, à cause de l'effet donné par le botteur lors du coup de pied ou par l'action du vent.
- 24-** Si le ballon franchit la ligne de touche d'en-but, le Juge de Touche agite son drapeau de haut en bas et montre l'endroit de la remise en jeu.
- 25-** Quand un coup de pied de pénalité est joué autrement que sous la forme d'un tir au but, le Juge de Touche marquera les dix mètres du côté de l'équipe adverse.

ANNEXE E

La GESTUELLE des ARBITRES

CODE GESTUEL

Lorsqu'un Arbitre prend une décision, il doit, dans la mesure du possible, indiquer la nature de cette décision au moyen des gestes appropriés.

REPRISE du JEU

Quand l'Arbitre désire arrêter temporairement le jeu, il indique, après avoir sifflé, la nature de la faute commise, désigne le joueur fautif et signale comment le jeu doit reprendre.

Les GESTES

Mêlée :

Avec les bras courbés, les paumes de la main se faisant face au niveau des épaules, les doigts joints et légèrement courbés, diriger le bout des doigts vers le sol d'un léger mouvement, puis indiquer l'équipe bénéficiant de la tête et de l'introduction.

Coup de pied de pénalité :

Faire face au camp non fautif, étendre le bras en avant, la main légèrement plus haute que l'épaule et la paume de la main à angle droit avec le sol.

Pénalité différentielle :

Même geste que celui du coup de pied de pénalité, mais, une fois le bras étendu, faire deux mouvements d'aller-retour dans le sens vertical.

Coup de renvoi en coup de pied tombé :

Désigner, avec le bras tendu, l'endroit où le renvoi doit être effectué.

Essai :

Désigner, avec le bras tendu, l'endroit où l'essai est accordé. Envoyer un Juge de Touche se placer temporairement sur ce point pour servir de repère au joueur qui va tenter la transformation.

Essai de pénalité :

Désigner le milieu des poteaux et se placer temporairement sur ce point pour servir de repère au joueur qui va tenter la transformation.

Essai à 8 points :

Un coup de pied de pénalité est accordé pour une brutalité sur le marqueur d'essai. Envoyer un Juge de Touche se placer devant les poteaux de but, à dix mètres de la ligne de but. Ce Juge de Touche se retirera ensuite derrière la ligne de but afin de pouvoir juger le coup de pied de transformation.

But :

Lever le bras tendu au-dessus de la tête, à la verticale.

Essai refusé :

Agiter les mains, les paumes dirigées vers le sol, en les croisant en avant du corps et au-dessous de la ceinture.

Poursuite du jeu (Jouez!) :

Agiter les mains, les paumes dirigées vers le haut, à la hauteur et en avant de la poitrine.

Ballon touché en l'air :

Lever une main au-dessus de la tête et taper le bout des doigts d'une main avec les doigts de l'autre main.

Le décompte des tenus est annulé :

Lever le poing serré au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche (mouvement d'essuie-glace).

Joueur restant dans la périphérie du tenu :

Indiquer que les joueurs non concernés par le tenu doivent se retirer en faisant un signe, poitrine haute, similaire à un mouvement de brasse en natation.

En-avant :

Avec les mains en avant du corps, au-dessous de la ceinture, légèrement de côté, les paumes se faisant face en avant et les doigts dirigés vers le sol, faire deux ou trois mouvements vers l'avant avec les mains.

Passe en avant :

Faire un mouvement vers l'avant, avec le bras tendu, indiquant la trajectoire du ballon.

Le demi de mêlée introduit de manière incorrecte :

Avec les mains et les bras, mimer l'action du demi de mêlée introduisant le ballon de manière incorrecte.

Le demi de mêlée ne revient pas derrière sa mêlée :

Avec la main, faire un mouvement indiquant la direction que le demi de tenu aurait dû prendre.

Talonnage prématuré :

Lever un pied du sol vers l'avant, jambe tendue.

Bras lâché du talonneur :

Lever un bras de côté avec le coude en avant de telle sorte que la main pende vers le sol.

Pilier qui talonne le ballon :

Lever un pied du sol, la jambe tendue sur le côté.

Talonnage à la main :

Faire le geste d'"écoper" le ballon en arrière avec la main.

Mêlée écroulée :

Faire un mouvement d'élévation avec la main.

Plus de sept joueurs dans les lignes arrières :

Désigner le joueur qui s'est détaché de la mêlée et qui, normalement, aurait dû être avec les avants, puis lever sept doigts.

Plus de six joueurs en mêlée :

Désigner le joueur qui vient pousser en mêlée et qui, normalement, n'aurait pas dû être en mêlée, puis lever six doigts.

Le joueur plaqué tarde à se remettre sur ses pieds :

Agiter la main dans une direction ascendante.

Le joueur plaqué feinte au moment de jouer le ballon :

Mimer l'action du joueur fautif, en exagérant avec les mains le mouvement de feinte.

Le joueur plaqué ne joue pas le ballon correctement :

Si le ballon a été talonné entre les jambes du joueur, faire un geste vers l'arrière avec un bras entre les jambes.
Si le ballon a été talonné sur le côté, faire un geste sur le côté avec la main.

Le joueur plaqué ne soulève pas nettement le ballon du sol :

Faire un mouvement d'élévation avec la main.

Le joueur plaqué ne fait pas face à la ligne de but adverse :

Reproduire la position du joueur fautif, puis se tourner face à la ligne de but adverse.

Le joueur plaqué fait une passe alors qu'il aurait dû jouer le tenu:

Mimer le geste de jouer le tenu.

Le joueur plaqué fait une obstruction sur le marqueur du tenu ou le pousse avec sa tête après avoir joué le tenu :

Mimer son action.

Tenu volontaire :

Faire un mouvement d'élévation avec la main.

Le marqueur du tenu donne un coup de pied dans le ballon :

Faire le mouvement de botter le ballon.

Le marqueur du tenu intervient sur le joueur jouant le tenu :

Faire un mouvement rapide de la main vers l'arrière.

Le plaqueur tarde à lâcher le plaqué :

Faire un mouvement vers le sol avec les mains en avant du corps et au-dessous de la ceinture.

Hors-jeu sur tenu :

Indiquer à l'aide d'un mouvement du bras vers l'arrière que le joueur aurait dû se trouver en retrait.

Vol du ballon au joueur plaqué :

Mimer l'action d'arracher le ballon à l'adversaire.

Le joueur plaqué est traîné après que le plaquage ait été effectué :

Mimer l'action de traîner.

Cinquième tenu :

Lever le bras verticalement au-dessus de la tête, avec les cinq doigts écartés.

Sixième tenu :

Siffler. Lever le bras verticalement au-dessus de la tête, puis indiquer le camp qui entre en possession du ballon et mimer l'action de jouer le tenu. La restitution du ballon est désignée par le terme de "tenu de transition".

Le décompte des plaquages est annulé puis recommence :

Lever le poing serré au-dessus de la tête et l'agiter d'un côté à l'autre (mouvement d'essuie-glace).

Le joueur ne touche pas le ballon du pied (sur coup de renvoi en coup de pied placé ou sur coup de pied de pénalité) :

Taper le pied avec la main.

Hors-jeu :

Désigner le joueur qui aurait dû se trouver en arrière.

Un joueur en possession du ballon touche l'Arbitre :

Désigner le joueur, puis se taper la poitrine avec les mains.

Obstruction :

Mimer l'action du joueur fautif.

Croc-en-jambe :

Etendre un pied en avant comme pour un croc-en-jambe.

Plaquage bras tendu ("cravate") :

Elever un bras en avant du corps avec le poing fermé et frapper l'avant-bras avec l'autre main.

Discussion des décisions de l'Arbitre :

Mettre la main devant la bouche.

Ballon en touche :

Désigner le Juge de Touche concerné.

Arrêt de jeu :

Elever les deux bras à la verticale au-dessus de la tête.

Fin de l'arrêt de jeu :

Agiter un bras au-dessus de la tête.

Expulsion définitive d'un joueur :

Montrer le joueur puis montrer la ligne de touche.

Expulsion temporaire d'un joueur :

Elever verticalement les deux bras au-dessus de la tête, les doigts des deux mains écartés pour indiquer la durée de l'expulsion (dix minutes).

Joueur envoyé se faire soigner en dehors du champ de jeu parce qu'il saigne :

Agiter la main plusieurs fois de gauche à droite et de droite à gauche devant la poitrine, paume de la main contre la poitrine.

Les GESTES à UTILISER par les JUGES de TOUCHE

Un Juge de Touche ne peut pas arrêter le jeu pour une faute qu'il aurait vue, mais il peut la signaler à l'Arbitre si celui-ci ne l'a pas vue et a besoin d'en être informé.

Touche :

Drapeau levé au-dessus de la tête au point de sortie du ballon.

Touche directe :

Agiter le drapeau au-dessus de la tête dans un plan perpendiculaire à la ligne de touche, en accentuant le mouvement vers l'arrière.

Touche d'en-but :

Agiter le drapeau de haut en bas, puis le diriger dans la direction des poteaux de but ou du milieu de la ligne des vingt mètres, suivant la manière dont le jeu doit reprendre.

But réussi :

Lever le drapeau au-dessus de la tête.

But non réussi :

Agiter le drapeau devant le corps et au-dessous de la ceinture. Si le ballon sort au-delà de la ligne de ballon-mort, frapper le sol avec l'extrémité de la hampe du drapeau.

Un joueur ne se retire pas à la distance réglementaire :

Agiter le drapeau horizontalement en avant du corps.

ANNEXE F

La DUREE de la PARTIE

- 1- La durée normale d'une rencontre est de quatre-vingts minutes.
- 2- La durée de la rencontre peut être modifiée avec l'accord des deux équipes et de l'organisme gérant la compétition.
- 3- Entre les deux périodes, on observe une pause (ou mi-temps) de cinq minutes.
La durée de cette pause peut être raccourcie ou rallongée par l'Arbitre.
- 4- Un chronométrateur peut être utilisé pour indiquer à l'Arbitre la mi-temps et la fin du temps réglementaire. Un chronométrateur peut aussi être utilisé pour comptabiliser la durée des expulsions temporaires.
- 5- Une équipe défendra un en-but en première période, puis l'autre en-but en deuxième période.
- 6- Si le temps expire alors que le ballon n'est pas en jeu ou qu'un joueur est plaqué, l'Arbitre sifflera pour indiquer la fin du temps réglementaire.

Si le temps expire alors que le ballon est en jeu, l'Arbitre attendra que le ballon ne soit plus en jeu, ou qu'un joueur soit plaqué, avant de siffler pour indiquer la fin du temps réglementaire.

Du temps supplémentaire est accordé pour permettre à un joueur de tenter un but ou une transformation d'essai. La partie sera alors terminée dès que le ballon ne sera plus en jeu, sauf si une nouvelle pénalité est accordée.
- 7- Si une équipe botte en touche après avoir bénéficié d'un coup de pied de pénalité, du temps supplémentaire sera accordé pour lui permettre de jouer le coup-franc.
- 8- Si une mêlée a été formée et que le ballon a été introduit avant que la sirène ne retentisse (avant que le temps de jeu expire), le jeu continuera jusqu'à ce que le ballon ne soit plus en jeu.
- 9- Du temps supplémentaire peut être ajouté, à la fin de chaque période, pour compenser du temps perdu pour cause de blessure ou pour toute autre cause. Sa durée est à la discrétion de l'Arbitre.

10 ARRET du JEU pour BLESSURE

- a)- Après un arrêt de jeu pour blessure, le jeu reprendra par un tenu joué par le joueur qui était en dernier lieu en possession du ballon.
Sinon, le jeu reprendra par une mêlée, l'équipe qui a été la dernière en possession du ballon bénéficiant de la tête et de l'introduction.
- b)- Si un joueur en possession du ballon, blessé lors d'un plaquage, se trouve dans l'incapacité de jouer le tenu et que le jeu soit arrêté, le jeu reprendra par un tenu joué par un coéquipier du joueur blessé, à l'endroit où ce dernier a été plaqué.
- c)- Si un joueur en possession du ballon est blessé lors d'un plaquage, mais que l'Arbitre estime que le jeu ne doit pas être arrêté, l'Arbitre demandera à un coéquipier du joueur blessé de jouer un tenu cinq mètres à côté de l'endroit où se trouve le joueur blessé.
Si le ballon ne peut pas être libéré par le joueur blessé, une mêlée sera formée cinq mètres à côté de l'endroit où se trouve le joueur blessé, l'équipe adverse du joueur blessé bénéficiant de la tête et de l'introduction.

ANNEXE G

LEXIQUE

Les termes utilisés s'entendent tels qu'ils sont définis ci-après, à l'exclusion de toute autre interprétation.

AIRE de JEU

Surface délimitée par une barrière, une balustrade, ou quelque autre ligne de démarcation, à l'intérieur de laquelle les spectateurs ne doivent pas pénétrer.

APLATIR le BALLON

Signifie :

- a) Poser le ballon sur le sol avec une ou deux mains
ou
- b) Exercer une pression vers le bas sur le ballon avec la main ou le bras, le ballon étant lui-même déjà sur le sol
ou
- c) Se laisser tomber sur le ballon déjà au sol et le couvrir avec une partie du corps située entre le cou et la ceinture.

ARRIERE

S'applique à un joueur qui ne participe pas à la formation de la mêlée.

ATTAQUANT

Joueur de l'équipe en possession du ballon.

AVANT

Joueur participant à la formation de la mêlée.

AVANTAGE

Laisser l'avantage signifie laisser le jeu continuer si c'est à l'avantage de l'équipe qui n'a pas commis la faute ou l'infraction.

BALLON INJOUABLE

Signifie que le ballon n'est pas en jeu.

BALLON LIBRE

Signifie que le ballon n'est ni porté par un joueur, ni disputé en mêlée.

BRAS LACHE

Faute du talonneur, qui ne se lie pas en mêlée en passant ses deux bras autour du cou de ses piliers.

BRUTALITE

Fait référence aux attitudes répréhensibles définies au Chapitre 11.

BUT

Voir Chapitre 7.

CHAMP de JEU

Surface délimitée par les lignes de touche et les lignes de but, ces lignes n'appartenant pas, elles-mêmes, au champ de jeu.

CONTRER

C'est intervenir intentionnellement avec les mains, les bras ou toute autre partie du corps sur la trajectoire du ballon qui vient d'être botté par un joueur adverse, et ce dans la phase ascendante du ballon.

COTE FERME

C'est le côté de la mêlée ou du tenu le plus près de la ligne de touche.

COTE OUVERT

C'est le côté de la mêlée ou du tenu le plus éloigné de la ligne de touche.

COUP d'ENVOI

Façon de commencer le jeu au début de chaque période de la partie (voir Chapitre 1)

COUP de PIED

Action de botter le ballon avec toute partie de la jambe comprise entre le genou et l'extrémité du pied, à l'exception du talon.

COUP de PIED de PENALITE

Voir Chapitre 6.

COUP de PIED de VOLEE

Coup de pied donné au ballon, lâché des mains (ou d'une main), avant qu'il ne touche le sol.

COUP de PIED DIRECT

Signifie que le ballon a été botté au delà d'une ligne donnée ou bien a été réceptionné par un joueur sans avoir auparavant touché le sol ou un autre joueur.

COUP de PIED PLACE

Coup de pied donné au ballon qui a été préalablement placé au sol à cet effet.

COUP de PIED TOMBE

Coup de pied donné au ballon, lâché des mains (ou d'une main), juste après qu'il ait rebondi sur le sol.

COUP-FRANC

Coup de pied accordé à l'équipe qui a botté en touche suite à un coup de pied de pénalité. Le coup-franc est donné à dix mètres de la ligne de touche, face à l'endroit où le ballon est sorti en touche. Le ballon peut être botté de n'importe quelle manière et dans n'importe quelle direction, mais un but ne peut pas être marqué sur coup-franc. On ne peut, non plus, gagner de terrain en bottant directement en touche sur coup-franc.

COURS du JEU

Se dit de toutes les phases de jeu succédant à la mise ou à la remise en jeu du ballon par un coup de pied placé, un coup de pied tombé, un coup de pied de pénalité, un coup-franc ou une mêlée.

DEFENSEUR

Joueur de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon.

DROP-GOAL

C'est un but marqué en envoyant le ballon directement entre les poteaux de but adverses, au dessus de la barre transversale, après avoir botté le ballon en coup de pied tombé.

En ARRIERE

Appliqué à un joueur, cela signifie que le joueur a les deux pieds en arrière de la position considérée. De même, "DEVANT" signifie plus près de la ligne de but adverse que du point considéré.

EN-AVANT

Action de laisser échapper le ballon de ses mains ou de ses bras en direction de la ligne de ballon-mort adverse.

EN-BUT

Surface délimitée par la ligne de but, les lignes de touche d'en-but et la ligne de ballon-mort (voir le plan en ANNEXE A).

En JEU

Se dit d'un joueur qui n'est pas hors-jeu ou en position de hors-jeu.

En POSITION de HORS-JEU

Se dit d'un joueur qui, dans le cours du jeu, ne peut temporairement y participer du fait de sa position illicite. S'il participe au jeu, il sera pénalisé pour hors-jeu.

En POSSESSION

Signifie tenir ou porter le ballon.

EQUIPE ATTAQUANTE

C'est l'équipe qui bénéficie, à un instant donné, de l'avantage territorial. Si une mêlée doit se former sur la ligne médiane, l'équipe qui a touché le ballon en dernier, avant que celui-ci ne soit plus en jeu, est considérée comme l'équipe attaquante.

EQUIPE DEFENDANTE

C'est l'équipe adverse de l'équipe attaquante.

ESSAI

Voir Chapitre 7.

FAUTE

Signifie toute non-conformité accidentelle ou délibérée aux Règles du Jeu.

FAUTE RECIPROQUE

Signifie que la cause de l'arrêt de jeu est imputable à chacune des deux équipes.

FEINTE de PASSE

Geste qui consiste à faire semblant de passer le ballon.

HORS-JEU

Se dit d'un joueur qui, dans le cours du jeu, est en position de hors-jeu et qui participe au jeu.

Se dit également d'un joueur qui, sur un tenu ou sur une phase statique, ne se trouve pas à la distance réglementaire.

INTRODUCTION

Action d'introduire le ballon en mêlée, en le faisant rouler sur le sol.

MARQUE

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

MELEE

Voir Chapitre 5.

OBSTRUCTION

C'est l'action interdite d'intervenir sur un joueur adverse qui n'est pas en possession du ballon.

PAQUET d'AVANTS

Expression utilisée pour indiquer l'ensemble des avants d'une équipe.

PASSE

Geste de se passer le ballon entre deux joueurs.

PASSE en AVANT

Action de passer le ballon en direction de la ligne de ballon-mort adverse.

PAUSE (MI-TEMPS)

C'est la fin de la première période de la partie.

PENALISER

Signifie sanctionner par un coup de pied de pénalité un joueur qui a commis une faute.

PLAQUAGE

Voir Chapitre 2.

PLAQUAGE (ou BLOCAGE) DEBOUT

Situation dans laquelle le joueur en possession du ballon est effectivement plaqué mais sans pouvoir être mis au sol (voir Chapitre 2).

POTEAU de COIN

C'est le poteau placé à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de touche.

Les poteaux de coin sont considérés comme étant situés en touche d'en-but.

Ils doivent être en matière non rigide et d'une hauteur maximale d'un mètre vingt-cinq.

RENOI aux 20 METRES en coup de pied placé

Coup de pied donné depuis le milieu de la ligne des 20 mètres pour reprendre le jeu, le ballon pouvant être joué au pied de quelque manière et dans n'importe quelle position.

RENOI en COUP de PIED TOMBE

Remise en jeu du ballon en coup de pied tombé, donné depuis le milieu de la ligne de but ou depuis le milieu de la ligne des vingt mètres.

SURFACE de JEU (ou TERRAIN de JEU)

Surface délimitée par les lignes de touche, les lignes de touche d'en-but et les lignes de ballon-mort.

TALONNER (en MELEE)

Action du talonneur qui joue le ballon avec le pied pendant la réalisation d'une mêlée.

TENU de TRANSITION

C'est laisser le ballon à l'équipe adverse après avoir concédé le nombre de tenus réglementaires.

TENU VOLONTAIRE

Situation dans laquelle le joueur en possession du ballon s'arrête volontairement de jouer alors qu'il n'est pas effectivement plaqué.

TETE

Concerne le joueur de première ligne qui, au moment de la formation de la mêlée, est situé le plus près de l'Arbitre. Ainsi, les joueurs de première ligne de l'équipe qui bénéficie de la tête positionnent leurs têtes devant celles de leurs adversaires directs.

TOUCHE d'EN-BUT

Voir Chapitre 9.

TOUCHE DIRECTE

Signifie que le ballon est allé directement en touche après avoir été botté et donc que la mêlée qui suit doit se former à l'endroit où le coup de pied a été donné.

TOUCHER d'EN-BUT

Action d'un joueur de l'équipe défendante qui aplatit le ballon dans son propre en-but.

TOUCHER le BALLON

Dans toutes les phases de jeu, toucher le ballon signifie jouer intentionnellement le ballon.

TRANSFORMER un ESSAI

C'est l'action de tenter le but après avoir marqué un essai.

Vers l'AVANT

Signifie en direction de la ligne de ballon-mort adverse.

**ECOLES DE RUGBY A XIII
DEBUTANTS**

Ce sont celles du Rugby à XIII avec les modifications suivantes

Terrain	40 m / 20 m	
Nombre de joueurs	5	
Temps de Jeu	4 x 8'	
Remplacements	Illimités	
Coup d'envoi	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 5 m. La défense est placée à 5 m.	Si le ballon sort indirectement en touche : touche pour l'équipe défendante Si le ballon sort indirectement en ballon mort : renvoi à la main à 5 m. de la ligne de but (au milieu)
Coup de renvoi	Après un essai	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai : les défenseurs devront être à 5 m.
	Faute de l'équipe défendante	Renvoi en coup de pied placé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 5 m. Si le ballon sort indirectement en touche : touche pour l'équipe défendante
	Faute de l'équipe attaquante	Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 5 m. de la ligne de but (au milieu). Les défenseurs à 3 m.
Tenu	La ligne de hors jeu est à 3 m. Règles normales pour les marqueurs	
Mêlée	Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de la faute mais à 5 m. minimum de la touche et de la ligne de but. Le ballon devra être posé au sol, joué au pied pour soi. Les défenseurs seront à 3 m.	
Pénalité	Les défenseurs seront à 3 m.	Pour faute contre l'esprit du jeu (brutalité, contestation) expulsion définitive du joueur pour le match en cours avec remplacement autorisé.

Remarque :

en tournoi le temps de jeu global ne peut dépasser 1,5 fois le temps normal de jeu, élaboré avec la Commission Médicale de la FFR 13 .

**ECOLES DE RUGBY A XIII
POUSSINS**

Ce sont celles du Rugby à XIII avec les modifications suivantes

Terrain	50 m / 30 m	
Nombre de joueurs	7	
Temps de Jeu	4 x 10'	
Remplacements	Illimités	
Coup d'envoi	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 10 m. La défense est placée à 10 m.	Si le ballon sort indirectement en touche : touche pour l'équipe défendante Si le ballon sort indirectement en ballon mort : renvoi à la main à 5 m. de la ligne de but (au milieu)
Coup de renvoi	Après un essai	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai : les défenseurs devront être à 5 m.
	Faute de l'équipe défendante	Renvoi en coup de pied placé sur la ligne de but : coup de pied devant faire 10 m. Si le ballon sort indirectement en touche : touche pour l'équipe défendante
	Faute de l'équipe attaquante	Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 5 m. de la ligne de but (au milieu). Les défenseurs à 5 m.
Tenu	La ligne de hors jeu est à 5 m. Règles normales pour les marqueurs	
Mêlée	Le ballon sera donné à l'équipe non fautive au point de la faute mais à 5 m. minimum de la touche et de la ligne de but. Le ballon devra être posé au sol, joué au pied pour soi. Les défenseurs seront à 5 m.	
Pénalité	Les défenseurs seront à 5 m.	Pour faute contre l'esprit du jeu (brutalité, contestation) expulsion définitive du joueur pour le match en cours avec remplacement autorisé.

Remarque :

en tournoi le temps de jeu global ne peut dépasser 1,5 fois le temps normal de jeu, élaboré avec la Commission Médicale de la FFR 13.

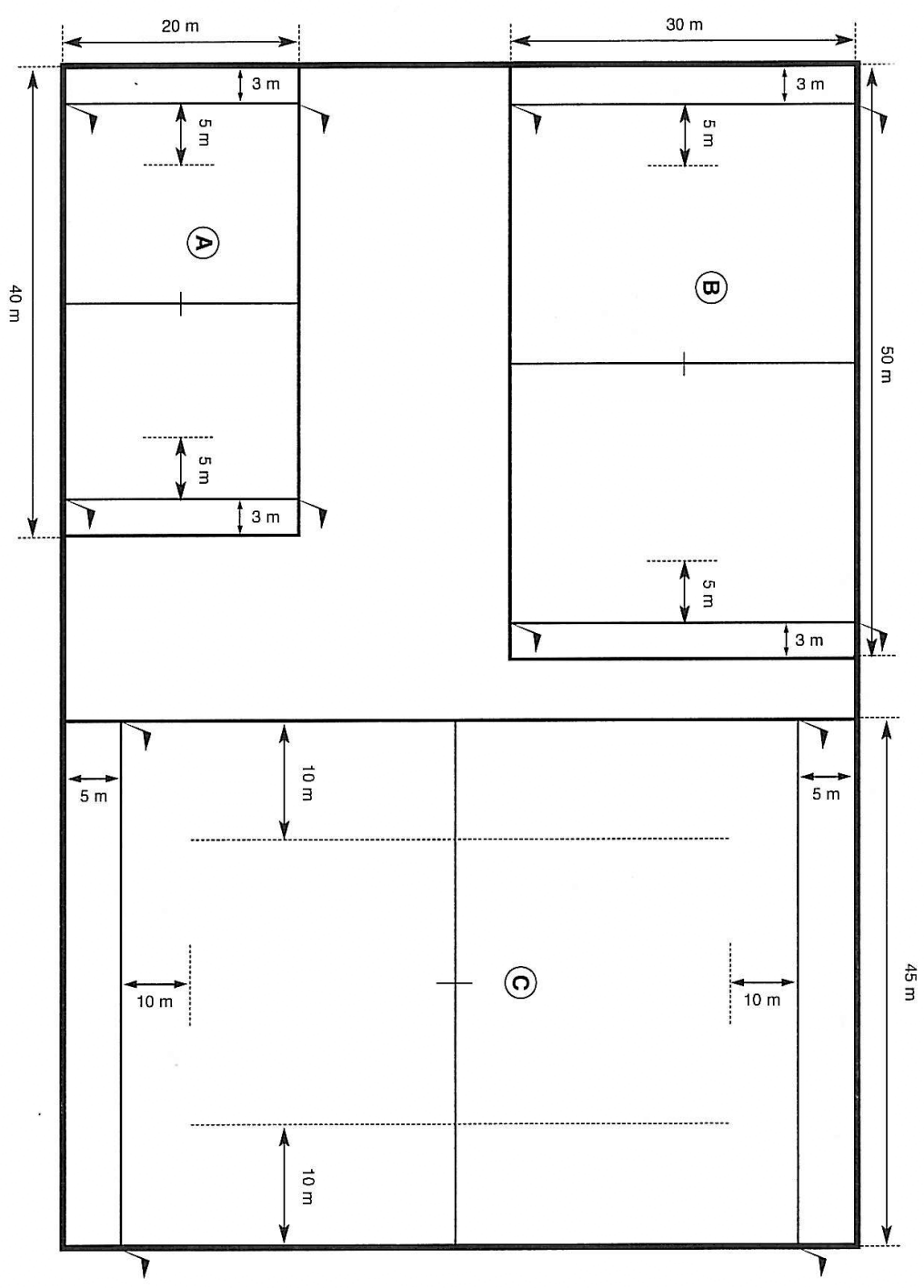
**ECOLES DE RUGBY A XIII
BENJAMINS**

Ce sont celles du Rugby à XIII avec les modifications suivantes

Terrain	60 m / 45 m	
Nombre de joueurs	9	
Temps de Jeu	4 x 10'	
Remplacements	Illimités	
Coup d'envoi	Coup d'envoi du match et de la mi-temps effectué par un coup de pied placé devant faire 10 m. La défense est placé à 10 m.	Si le ballon sort indirectement en touche : touche pour l'équipe défendante Si le ballon sort indirectement en ballon mort : renvoi au milieu de la ligne de but en coup de pied tombé devant faire 10 m.
Coup de renvoi	Après un essai	Renvoi à la main au centre du terrain par l'équipe ayant encaissé l'essai : les défenseurs devront être à 5 m.
	Faute de l'équipe défendante	Renvoi en coup de pied tombé sur la ligne de but. Obligation que le ballon fasse 10 m. Si le ballon sort indirectement en touche : touche pour l'équipe défendante
	Faute de l'équipe attaquante	Renvoi à la main pour l'équipe défendante à 5 m. de la ligne de but (au milieu). Les défenseurs à 5 m.
Tenu	La ligne de hors jeu est à 5 m. Règles normales pour les marqueurs	
Mêlée	La mêlée se fait avec 3 joueurs de front pas à moins de 10 m. de la touche et de la ligne de but.	
Pénalité	Les défenseurs seront à 5 m.	Pour faute contre l'esprit du jeu (brutalité, contestation) expulsion définitive du joueur pour le match en cours avec remplacement autorisé.

Remarque :

en tournoi le temps de jeu global ne peut dépasser 1,5 fois le temps normal de jeu, élaboré avec la Commission Médicale de la FFR 13.



TRACAGE DE TERRAINS POUR ÉCOLES DE RUGBY

- Ⓐ DÉBUTANTS
- Ⓑ POUSSINS
- Ⓒ BENJAMINS

LE RUGBY A 9

OBJECTIFS

- * Augmenter le nombre d'équipes en jouant à effectif réduit.
- * Permettre aux jeunes de s'exprimer davantage dans l'activité :
 - Moins de joueurs sur le terrain.
- * Respecter la spécificité du rugby à XIII :
 - Les règles du jeu sont presque identiques.
 - La dimension tactique est très peu modifiée.
 - Les espaces sont les mêmes.
 - Les notions de postes et de rôles sont conservées.
 - Le tenu et toutes ses composantes sont gardés.
 - Le rapport espace – temps est à l'identique.

REGLES DU JEU

Ce sont celles du Rugby à XIII avec les modifications suivantes

Terrain	Il se réduit en largeur de 10 m à partir de chaque bord de touche
Nombre de joueurs	9
Temps de Jeu	4 x 10' en minimes 4 x 15' en cadets 4 x 20' en juniors et seniors
Remplacements	Illimités
Coup d'envoi et de renvoi	En cas de sortie indirecte en touche, mêlée avec introduction pour l'équipe non responsable de la sortie du ballon.
Mêlée	Elle se fera avec 5 joueurs (3 joueurs en 1 ^o ligne et 2 joueurs en 2 ^o ligne). Elle ne peut se jouer à moins de 10 m de la ligne de touche et de la ligne d'en-but. Le ballon ne peut être disputé. Les autres joueurs devront se tenir à 5m de la mêlée.
40 / 20	Elle ne s'applique pas

Remarque :

en tournoi le temps de jeu global ne peut dépasser 1,5 fois le temps normal de jeu, élaboré avec la Commission Médicale de la FFR 13.

RUGBY A 7

Ce sont celles du Rugby à XIII avec les modifications suivantes

Terrain	Déterminé en fonction de la formule de compétition
Nombre de joueurs	7
Temps de Jeu	Déterminé en fonction de la formule de compétition
Remplacements	Déterminé en fonction de la formule de compétition
Coup de renvoi au centre	Après que des points aient été marqués, se fait par un coup de pied placé au milieu de la ligne médiane donné par l'équipe ayant encaissé des points. Ce coup de pied placé peut être joué de quelque manière que ce soit et dans n'importe quelle direction. Le ballon ne doit pas obligatoirement parcourir 10 m.
Tirs au but	Tous les tirs au but sont tentés obligatoirement en coup de pied tombé.
Essai	Après un essai marqué, les 2 équipes et l'arbitre reprendront leur position pour la reprise du jeu. Un juge de touche restera derrière les poteaux de but pour juger la transformation. Le jeu reprendra immédiatement après que le juge de touche ait donné sa décision et que le buteur soit revenu à sa position de jeu (ce qui doit se faire sans retard)
Expulsion	Les périodes d'expulsion temporaire sont de 3'. Un joueur expulsé définitivement ne pourra rejouer avant d'être passé devant la commission de discipline de la compétition en cours.
Mêlée	Les mêlées sont formées de 3 joueurs uniquement par équipe, ces joueurs étant situés sur une même ligne en formation 3-0
Prolongation	Si le score est nul à l'issue du temps réglementaire, une prolongation sera jouée. Les équipes changeront de côté et le jeu reprendra par une mêlée au centre du terrain. L'équipe qui était en possession du ballon à la fin du temps réglementaire bénéficiera de la tête et de l'introduction. L'équipe qui marquera la 1 ^o sera déclarée vainqueur.

Remarque :

en tournoi le temps de jeu global ne peut dépasser 1,5 fois le temps normal de jeu, élaboré avec la Commission Médicale de la FFR 13.

RUGBY à 13 FEMININ

Se joue avec les règles internationales du Rugby à 13.

Le temps de jeu est de : 2 x 35 minutes.