

# Aide-mémoire – Rugby amateur

## Saison 2023/2024

**MAJ du 18/09/2023**

### Objectifs

Ce document est un outil au service des officiels de match. C'est un document de travail qui ne peut en aucun cas être opposable.

### Contenu

Ce document contient :

- les consignes d'arbitrage sur les points clés,
- les modifications ou nouveautés, ainsi que
- les points de vigilance liés à la règle

### Conception et mises à jour

Ce document est réalisé en début de saison pour une présentation lors des stages de Ligues et/ou Régionaux avec ajustement si besoin en cours de saison.

### Liste de diffusion

Mise à disposition sur le site technique

Diffusion à tous les arbitres, superviseurs, coaches, et représentants fédéraux

### Rédacteurs

La rédaction de l'aide-mémoire est réalisée et validée par la Direction Nationale de l'Arbitrage.

### Préambule

**Les nouveautés apparaissent en rouge**

**Les dispositions spécifiques F.F.R en bleu**

## Définitions

### Définition de la possession :

Un joueur ou une équipe qui a le contrôle du ballon ou tente de le contrôler **en le touchant** est considéré comme étant en possession de ce ballon.

### **Suppression de la définition de la charge de cavalerie**

### **Définition du coin volant**

Dans le jeu courant, une structure interdite composée du porteur du ballon et de deux partenaires au moins, liés entre eux, qui avance avant d'entrer en contact avec un ou plusieurs adversaires.

**Exception** : suite à un alignement.

### **Définition du joueur lié au porteur du ballon**

Lié à un coéquipier avant le contact

### **Définition du 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

### **Définition du pied-frein**

Les talonneurs doivent placer un pied-frein au sol pour aider à la stabilité et pour éviter la charge axiale. Le placement de ce pied-frein est adopté pendant toute la séquence d'entrée en mêlée "Flexion" "Liez". Le pied frein ne peut être retiré qu'après le commandement "Jeu" et avant le talonnage du ballon.

### **Définition de la 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 matchs avec un groupe de 23 joueurs, seuls les porteurs d'eau sont autorisés dans la zone technique.

### **Définition du temps de jeu**

Temps écoulé sans les arrêts de jeu

### **Définition du temps de jeu réel**

Temps écoulé continu avec les arrêts de jeu

Remplacement de « touche rapide » par « remise en jeu rapide »

## Règle 3 : Nombre de joueurs / L'Equipe

### **1) Création d'une compétition Réserves Elite (2022/2023)**

Cette compétition est réservée aux équipes é des clubs d'Elite 1 féminine. Cette compétition est réservée aux plus de 18 ans et appartient à la catégorie A

### **2) Équipes réserves de R2 R3**

Choix des ligues de la forme de jeu : à 15, à 12 ou à 10

### **3) R3 moins de 19 et moins de 16 (jeu à 10)**

Organisation des compétitions en triangulaires

#### 4) Création de la compétition Espoirs Nationaux

Compétition réservée aux clubs de Nationale 2

#### 5) Espoirs fédéraux

Compétition réservée aux clubs de F1 dont les joueurs ont moins de 25 ans (avec dérogation). Cette équipe compte comme une équipe réserve (donc concernée par l'article 230-2 - Lever de rideau)

#### 6) Les changements de joueurs

<b>DIVISIONS PROFESSIONNELLES TOP 14 et PRO D2</b>	
<b>Nationale – Nationale 2 – Elite 1 Féminine – Espoir Reichel Elite et Accession – Espoirs Nationaux</b>	
<b>QUESTIONS</b>	<b>REPONSES</b>
<b>Remplacements autorisés</b>	
Nombre maximum de remplacements autorisés pour raison tactique ou blessure de tout type	8
Le remplacement temporaire d'un joueur sorti sur protocole HIA est-il comptabilisé dans les 8 remplacements autorisés ?	NON
Le remplacement temporaire d'un joueur sorti pour saignement est-il comptabilisé dans les 8 remplacements autorisés ?	NON
Non-retour du joueur à l'issue des 10 minutes du protocole HIA. Le remplacement compte-t-il dans les 8 changements autorisés ?	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes du saignement. Le remplacement compte-t-il dans les 8 changements autorisés ?	OUI
La sortie d'un joueur sur commotion cérébrale avec utilisation du carton bleu est-elle comptabilisée dans les 8 changements autorisés ?	OUI
<b>Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement</b>	
<b>Nombre maximum de retour en jeu de joueurs sortis tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement) AVEC LIMITATION</b>	4
Une équipe n'a pas encore utilisé ses 8 premiers remplacements, elle décide de faire revenir en jeu un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur qui sort sur blessure (hors carton bleu, protocole HIA, saignement). Est-ce possible ?	OUI Ce changement sera décompté des 4 retours en jeu possibles d'un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)
Remplacement d'un joueur blessé (quel que soit le poste du joueur) (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)	OUI Ce changement sera décompté des 4 retours en jeu possibles d'un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)

Sortie sur blessure (hors carton bleu, protocole HIA, saignement) d'un joueur de 1ère ligne alors que le nombre maximum (4) de retour en jeu de joueurs sortis tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement) est atteint ?	NON
Sortie sur blessure d'un joueur à la suite de jeu déloyal (vérifié par un officiel de match)	OUI Ce changement sera décompté des 4 retours en jeu possibles d'un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)
<b>Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement SANS LIMITATION</b>	
Remplacement temporaire d'un joueur sorti sur protocole HIA	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 12 minutes du protocole HIA	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match
Remplacement temporaire d'un joueur sorti sur saignement	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes pour saignement	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match
Un joueur ayant fait l'objet d'un signalement de carton bleu	OUI
Lorsqu'un joueur de 1ère ligne est exclu temporairement ou définitivement	OUI

## 1<sup>ère</sup> partie (voir tableau ci-dessous)

### **Les compétitions suivantes sont concernées pour les plus de 19 ans :**

- Fédérale 1, 2 et 3, Espoirs fédéraux, Elite 2 Féminine, Fédérale 1 féminine, **Réserves Elite (Féminine)**

### **Les compétitions suivantes sont concernées pour les moins de 19 ans :**

- Elite Alamercery, Elite Gaudermen, Elite Crabos, National U18 et National U16, **Fédérale Féminine Niv1 et 2 M18**

<b>AMATEURS PLUS DE 19 ANS ET MOINS DE 19 ANS</b>		
QUESTIONS	AMATEURS PLUS DE 19 ANS *Catégorie A	AMATEURS MOINS DE 19 ANS *Catégorie B
Nombre maximum de remplacements autorisés pour raison tactique ou blessure de tout type	7 ou 8*	7 ou 8*
Le remplacement temporaire d'un joueur sorti pour saignement est-il comptabilisé dans les 7 ou 8 remplacements autorisés ?	NON	NON

Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes du saignement. Le remplacement compte-t-il dans les 7 ou 8 changements autorisés ?	OUI	OUI
La sortie d'un joueur sur commotion cérébrale (avec ou non utilisation du carton bleu) est-elle comptabilisée dans les 7 ou 8 changements autorisés ?	OUI	OUI
<b>Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement y compris lorsque les 7 ou 8 changements autorisés ont déjà été effectués</b>		
Sortie d'un joueur sur commotion cérébrale (avec ou non utilisation du carton bleu)	OUI	OUI
Sortie d'un joueur pour saignement	OUI	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes pour saignement	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match
Sortie sur blessure d'un joueur de 1ère ligne	OUI	OUI
Sortie d'un joueur autre que première ligne sur blessure (hors commotion ou saignement)	NON	OUI
Exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1ère ligne	OUI	OUI
Sortie sur blessure d'un joueur à la suite de jeu déloyal (vérifié par un officiel de match)	OUI	OUI
Sortie d'un joueur blessé (quel que soit le poste du joueur) (hors carton bleu, saignement)	Cette possibilité est limitée à 1 joueur par rencontre dans les compétitions de plus de 19 ans citées ci-dessus	

## 2<sup>ème</sup> partie : dans toutes les autres compétitions amateurs des plus de 18 ou des moins de 18, en jeu à XV, à XII ou à X

Remplacements illimités avec mise en place de la table de marque

### Remplacement sur pénalité et coup franc

La pénalité comme le coup franc **ne sont pas considérés comme des arrêts de jeu** et donc un ou des changements ne peuvent pas être effectués par une ou les deux équipes lors de cet arrêt de jeu.

Par contre si l'arbitre arrête le jeu après avoir accordé un CF ou une Pénalité (blessure par exemple) un ou des remplacements pourront être effectués.

### Cas particulier du remplacement du botteur sur pénalité

***Dans les compétitions régies par la règle de World Rugby (A - B + 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> division fédérale)***

Le joueur qui entre en jeu peut botter la pénalité accordée par l'arbitre

### Dans les compétitions utilisant la table de marque.

Le joueur qui entre en jeu ne peut pas botter la pénalité accordée par l'arbitre

## CARTON BLEU

Lorsqu'un arbitre détecte un (des) signes(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur ou de la joueuse concerné(e) de l'aire de jeu. **Le joueur ou la joueuse sera remplacé(e) dans tous les cas.**

\*Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale.

\*L'encadrement technique qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur ou la joueuse concerné(e) de l'aire de jeu, **entraînant l'application du protocole de sortie**

**\*Dans ces deux cas également, l'arbitre le signale en montrant un carton bleu.**

## Nombre de joueurs lors de mêlées simulées

Les mêlées simulées provoquées par une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueurs de chaque côté

## Règle 4 : L'équipement des joueurs

### **Bracelet électronique**

Un joueur placé sous surveillance électronique peut participer à une rencontre à condition que le dispositif électronique correspondant soit suffisamment protégé de telle manière à préserver la santé des autres licenciés. Il appartient à tout licencié porteur d'un tel dispositif d'en informer l'arbitre avant la rencontre afin que ce dernier puisse contrôler sa bonne protection.

## Règle 5 : Durée de la partie

**En jeu à XV** : Les durées des matches sont les suivantes :

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
<u>Seniors</u> 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> Divisions Professionnelles, <b>Nationale</b>	2 x 40 minutes	15 minutes maximum	2 x 10 minutes
Nationale 2, 1 <sup>ère</sup> Division Fédérale 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> Divisions Fédérales Reichel espoirs Elite, Reichel espoirs accession, Espoirs Nationaux, Espoirs Fédéraux 1 Féminines + 18 ans		10 minutes <u>maximum</u>	
<u>Seniors</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Autres catégories y compris « Fédérale B » et « Excellence B »</li> <li>• Réserves Régionales</li> </ul>			
Moins de 19 ans Moins de 16 ans Féminines – 18 ans (dont Fédérales Féminines N1 et N2)	2 x 35 minutes		Pas de prolongations

***Voir en fin de document le tableau récapitulatif des temps de jeu pour toutes les formes de jeu***

### **REMARQUE**

**Pour les « Moins de 19 ans » et pour les « Moins de 16 ans »** et comme dans toutes les autres compétitions, les deux équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent rejoindre les vestiaires à la mi-temps.

### **Fin du temps réglementaire**

- 1) Une équipe qui marque un essai vers la fin du match peut choisir de tenter ou non la transformation.

Si l'équipe choisit de tenter ou non la transformation dans le temps qu'il reste à jouer, il y aura une reprise du jeu et la partie s'arrêtera lors de l'arrêt de jeu réglementaire suivant.

Le temps qu'il reste à jouer est pris en compte à partir du moment où le ballon est botté.

Si des points ont été marqués en fin de match et qu'il reste du temps pour donner le coup de pied de renvoi mais que la durée de la partie expire immédiatement après ce coup de pied de renvoi et que le botteur :

- ✓ ne botte pas le ballon au-delà de la ligne des 10 mètres,
- ✓ botte le ballon directement en touche,
- ✓ botte le ballon en ballon mort ou au-delà de la ligne de touche de but ou de ballon mort adverse,

- ✓ l'arbitre donnera à l'équipe non fautive les options indiquées respectivement aux Règles du jeu 12.7, 12.8 et 12.9, et le jeu continuera jusqu'à ce que le ballon devienne mort.

Si, après que la durée fixée a expiré, une pénalité est bottée en touche sans toucher un autre joueur, l'arbitre autorisera la remise en jeu et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que le ballon devienne mort.

*Pour mettre fin à la mi-temps, un joueur doit jouer le coup de pied de pénalité pour lui en bottant le ballon (ballon au sol ou quittant ses mains), avant de botter en touche (ou de faire la passe à un partenaire qui bottera en touche)*

## **Règle 6 : Officiels de match**

### **Dispositions spécifiques F.F.R**

En cas d'absence inopinée d'un arbitre : si présence d'un arbitre dans le stade c'est lui qui doit diriger la rencontre.

Si pas d'arbitre présent dans le stade la rencontre est dirigée par un entraîneur, dûment qualifié, appartenant à l'une des équipes participantes. Cet entraîneur doit être titulaire de l'un des diplômes, brevets ou certificats de qualification professionnelle suivants : DEJEPS RUGBY, DESJEPS RUGBY, BEES 1<sup>er</sup> ou 2<sup>ème</sup> degré, BFE, BFEJ, BF PERF, BF OPTI, CQP TECHNICIEN.

Si les deux entraîneurs remplissent les conditions : tirage au sort, si un seul remplit les conditions c'est lui qui arbitre, si aucun ne remplit les conditions : le match ne pourra pas se disputer.

### **Absence de l'arbitre officiellement désigné**

En cas de désignation d'arbitres assistants officiels, c'est l'arbitre assistant 1 qui remplacera l'arbitre de champ. L'arbitre assistant 2 (devient AA1) et officiera du côté des bancs de touche

### **Préparateur physique**

Autorisé pour les compétitions :

TOP 14 – PRO D2

Nationale, Nationale 2, 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> division fédérale

Fédérale B

Excellence B

Reichel/Espoirs Elite

Reichel espoirs accession

Espoirs Nationaux

Espoirs Fédéraux

Elite 1 Féminine

Elite 2 Féminine

Réserves Elite (Féminine)

### **Banc de touche**

Si l'obligation minimale n'est pas respectée, la rencontre se déroulera et l'arbitre rédigera un rapport complémentaire.

Dans les compétitions amateurs jusqu'à la Fédérale 1 comprise, les personnes figurant sur la feuille de match dans la section banc de touche doivent prendre place sur le banc de touche et y demeurer le temps de la rencontre (sauf cas 4.7)

## **Règle 7 : Avantage**

**Cette règle est un élément essentiel pour favoriser la continuité du jeu**

L'avantage doit être **clair** et pas simplement une possibilité d'avantage

**Remarque** : l'avantage sur jeu déloyal doit être limité aux **possibilités évidentes de scorer**.

**Rappel** : la règle de l'avantage s'applique si une mêlée ordonnée s'effondre.

**ATTENTION** : dans les catégories C', C et D siffler immédiatement lors d'une mêlée effondrée. Si coupable décelé = **P (Pénalité)**, si pas décelé = **CF (Coup franc)** à l'équipe qui bénéficiait de l'introduction. Ces sanctions **P** ou **CF** ne pourront pas être jouées rapidement, l'arbitre attendra que tous les joueurs se relèvent.

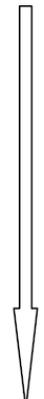
Quand une même équipe commet plusieurs infractions sanctionnables d'une pénalité, l'arbitre peut autoriser le capitaine de l'équipe non fautive à choisir la marque de la pénalité la plus avantageuse pour son équipe.

Le tableau-ci-dessous rappelle la méthodologie à avoir dans le tri des fautes et l'application de la Règle de l'avantage.

PERCEVOIR

ANALYSER

DÉCIDER

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

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

## **Règle 8 : Etablissement du score**

Un essai ne sera pas accordé si un joueur a effectué en premier un touché à terre dans l'en-but adverse, contre un poteau ou la protection autour d'un poteau de but adverse

La décision de ne pas tenter la transformation doit être indiquée verbalement à l'arbitre par le joueur ayant marqué l'essai : « *pas de transformation* » et ce, après que ce dernier a été accordé et avant la fin du temps réglementaire.

Une fois la décision prise de ne pas tenter la transformation, l'arbitre ordonnera un coup de pied de renvoi. Ce dernier devra être donné, que le temps réglementaire ait été atteint ou non.

### **Essai de pénalité**

Le coup de pied de transformation n'est pas botté. Valeur essai de pénalité = 7 points

## **Règle 9 : Jeu déloyal**

### **Le coin volant**

Sanctionner la mini-mêlée à trois joueurs pré-liés (minimum). **Exception** : suite à un alignement

### **Déblayage et sécurité du gratteur (*voir définition du gratteur*)**

Introduire une sanction pour les déblayages qui ciblent les membres inférieurs ou si un déblayeur laisse tomber son poids sur membres inférieurs de l'adversaire.

Un joueur peut déblayer le gratteur hors du ruck mais ne doit pas laisser tomber son poids sur ce joueur ou cibler les membres inférieurs de ce joueur.

Il est nécessaire que les arbitres sanctionnent le jeu déloyal avec une extrême précision. Il est demandé aux arbitres de juger l'intention dans l'action commise par le joueur.

### **Plaquage après passe (*percussions à l'épaule*)**

La plus grande vigilance est demandée aux arbitres. Le carton jaune doit être donné plus rapidement (dès la 1<sup>ère</sup> infraction).

### **Marcher sur une articulation**

Lorsqu'un joueur marche volontairement sur une quelconque articulation, il est conseillé de mettre un carton rouge.

### **Plaquages offensifs**

Certains plaquages offensifs sont assimilés à tort à des plaquages cathédrales (un joueur plaqué peut avoir les pieds décollés du sol à condition de ne pas retomber sur la tête ou la partie supérieure du corps). Un plus grand discernement est demandé aux arbitres.

### **« Spear Tackles » (*plaquage cathédrales*)**

Tout plaquage réalisé qui fait passer les hanches au-dessus de la ligne des épaules doit être analysé avec précision.

L'arbitre doit différencier :

- le plaqueur soulève et retourne son adversaire :

- s'il tombe sur le dos CARTON JAUNE,
- s'il tombe sur la partie haute (tête, cou, épaules) CARTON ROUGE.

- un joueur plaque son adversaire qui bascule en raison de la puissance de l'impact mais sans la volonté de soulever et de faire basculer. Alors l'impact est considéré comme licite dès lors que le plaqueur n'a pas posé une main ou deux en dessous des hanches et soulevé son adversaire.

### **Jeu dans les airs**

Le « conteste » dans les airs suite à du jeu au pied, est devenu une arme importante pour les équipes. Nous avons souvent deux joueurs qui sautent au ballon, mais l'un d'entre - eux est parfois en retard, mais saute quand même dans le seul but de gêner le réceptionnaire.

Afin d'être précis dans la sanction, il est demandé aux arbitres d'analyser le **timing** des joueurs à la lutte, à savoir :

- Si les deux joueurs sont à la lutte et que le **timing est à l'identique**, le fait qu'un joueur déstabilise involontairement un adversaire n'est pas sanctionnable.  
Le fait qu'un joueur s'accroche à son adversaire pour le déstabiliser doit être sanctionné d'une Pénalité (P). Si aucune dangerosité n'est à noter, le carton jaune ne s'impose pas.
- Si un **joueur est en retard au saut** et que son action déséquilibre son adversaire, ou Si un **joueur ne saute pas** pour la conquête du ballon, et se rend coupable de jeu dangereux, volontairement ou pas, sur le réceptionnaire se trouvant en l'air, la couleur du carton dépendra de la partie du corps qui touche le sol en premier :
  - Tête, cou et épaules : carton rouge (sans juger l'action des bras du joueur qui subit la faute afin d'amortir sa chute).
  - Autres parties du corps : carton jaune.

Les percussions « **coude en avant** », « **poing en avant** », « **percussion avec l'avant-bras** » doivent être sanctionnées avec la plus grande fermeté.

### **Obstruction**

Un passeur qui poursuit sa course devant le porteur de balle et entre volontairement en contact avec la défense doit être sanctionné.

### **Passage à vide**

Ne seront sanctionnés que les passages à vide ayant une incidence sur le jeu, c'est à dire ceux qui empêchent les adversaires de plaquer le porteur du ballon ou qui les privent de la possibilité de plaquer tout porteur de balle potentiel lorsqu'il reçoit le ballon.

Si contact ou ouverture de porte sans incidence sur le jeu (zone éloignée du ballon ou du premier défenseur) = **JEU**

Si percussion ou ouverture de porte avec bénéfice du joueur « leurre » sur le défenseur (proximité de la zone de jeu) = **ARRET DU JEU – P**

Si contact avec comportement positif du joueur « leurre » (arrêt de course ou éloignement) = **JEU**

Si doute sur les observables – priorité à la défense = **ARRET DU JEU – P**

### **Contact accidentel avec le porteur du ballon**

Trop de contacts sans incidence sur le jeu sont sifflés à tort.

**Rappel** : si l'équipe fautive n'en tire pas d'avantage, le jeu doit continuer.

**Rappel de l'utilisation des cartons blancs** (non applicable aux compétitions professionnelles, à la Nationale et Nationale 2, à la 1<sup>ère</sup> Division Fédérale, à l'Elite 1 Féminine et à l'Elite 2 Féminine, Réserves Elite) **et jaunes.**

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'une faute volontaire (cynique) concernant les manquements à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections (Règles 10.2 et 10.4) il doit, même sans avertissement, lui attribuer un carton jaune.

Cela concerne entre-autres :

- Les fautes volontaires près de la ligne de but
- Les plaquages sans ballon
- Les joueurs empêchant une **P** ou un **CF** d'être joué rapidement

Lorsqu'un arbitre juge qu'un ou plusieurs joueurs d'une même équipe se sont rendus coupables de fautes techniques identiques ou non, il doit avertir verbalement le capitaine lors de la dernière faute sanctionnée. En cas de nouvelle infraction il exclura temporairement le prochain joueur fautif (carton blanc).

Si un joueur commet une faute et que cela empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans cette infraction, l'arbitre doit appliquer la « **double sanction** », à savoir

- Exclusion temporaire (carton jaune) ou définitive (carton rouge) du joueur fautif, et
- Essai de pénalité

#### **En-avant volontaire**

Lorsqu'un défenseur fait un en avant sur transmission de balle adverse, nous utiliserons les observables suivants pour juger si ce dernier est délibéré ou non afin d'attribuer la sanction appropriée

- En-avant mais le défenseur **pouvait potentiellement récupérer le ballon** : Mêlée pour l'équipe adverse
- En-avant mais le défenseur **n'a aucune opportunité de pouvoir récupérer le ballon** : En-avant délibéré et CPP pour l'équipe adverse. Dans ce cas précis, la situation de jeu guidera l'attribution d'un carton jaune et/ou d'un essai de pénalité
  - Si **sans** l'en-avant délibéré, possibilité d'option de jeu intéressante pour l'équipe adverse, alors un carton jaune peut être attribué au joueur fautif
  - Si **sans** l'en-avant délibéré **un essai aurait été probablement marqué**, un carton jaune sera attribué au joueur fautif et un essai de pénalité sera accordé

#### **Rappel à la règle sur les zones de plaquages autorisées en fonction des catégories**

- Cat A et B : Le porteur du ballon doit être saisi entre la ligne des épaules et les pieds.
- Cat C, C' et D
  - Le plaquage doit intervenir à l'aide des deux bras, le porteur du ballon étant saisi entre la taille\* et les pieds.
  - Le plaquage à deux avec une action simultanée des deux joueurs est interdit.

*\*La taille : est la partie du corps située entre les cotes (= thorax) et les hanches.*

**Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive (en divisions non-professionnelles) :**

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne) jusqu'à la fin de la rencontre. Ce joueur pourra revenir en jeu lors d'un remplacement.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 – 6 contre 6 – 5 contre 5) ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

**Sanction :** Pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

**Jeu déloyal avant le début de la rencontre**

En cas de carton donné à un joueur (**titulaire ou remplaçant**) avant le début de la rencontre, l'équipe concernée débutera la rencontre à 14 (ou à 9 pour le jeu à 10). Dans ce cas, le coup d'envoi sera donné normalement.

Un joueur ne doit pas commettre d'acte qui pourrait amener les officiels de match à penser que ce joueur a été victime de jeu déloyal, ou de tout autre type de faute de la part d'un adversaire.

**SANCTION** : Pénalité

**Jeu déloyal commis par un joueur remplaçant :**

Il devra quitter l'enceinte de jeu sans délai. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne) jusqu'à la fin de la rencontre. Ce joueur pourra revenir en jeu lors d'un remplacement.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 – 6 contre 6 – 5 contre 5) ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

**Sanction :** Pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

## **Règle 10 : Hors-jeu dans le jeu courant**

Il est demandé aux arbitres, la plus grande rigueur sur les joueurs hors-jeu dans le jeu courant, en particulier, ceux se situant à moins de 10m du réceptionneur (situation sur coup de pied court derrière un regroupement).

**Hors-jeu lors d'une remise en jeu rapide**

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

Les joueurs ne respectant pas ces obligations pourront cependant être sanctionnés même après que le ballon soit sorti en touche.

Dans tous les cas de positions de hors-jeu multiples, la sanction (P à l'endroit de la faute) doit s'appliquer au joueur le plus proche du point de chute du ballon. L'équipe non-fautive pourra également choisir d'avoir une mêlée ordonnée en sa faveur en lieu et place de la P.

**Phases statiques :**

Sur les phases de ruck et maul, si la prévention ne suffit pas par rapport aux non participants en position de hors-jeu, elle doit être suivie de la sanction.

## **Règle 11 : En-avant et passe en avant**

**Rappel de la règle** : Il y a « en-avant » lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course, lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.

« Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

### **Précisions**

Lorsqu'un joueur, en plaquant un adversaire, entre en contact avec le ballon et que ce dernier se dirige vers l'avant, il y a en-avant.

Lorsqu'un joueur, arrache ou tape délibérément le ballon des mains d'un adversaire et que le ballon se dirige vers l'avant, il n'y a pas en-avant.

Il y a « passe en avant » lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant, c'est-à-dire si le mouvement des bras du joueur qui passe le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

## **Règle 12 : Coup d'envoi et renvoi**

### **Le drop de renvoi**

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.

12. Le jeu reprendra par un drop de renvoi sur la ligne de but si :

- a. Le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur attaquant et est bloqué par un adversaire.
- b. Un coup de pied d'un attaquant, autre qu'un coup d'envoi, qu'un renvoi après un score, qu'un drop-goal ou une tentative de but sur pénalité, fait l'objet d'un touché en but ou est rendu mort par l'équipe en défense dans son en-but.
- c. Un attaquant commet un en-avant dans l'en-but adverse.

### **Le jeu reprendra par un renvoi sur la ligne de but si :**

a. Le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur attaquant et est ensuite bloqué, touché à terre ou rendu autrement mort légalement par un adversaire

### **Explications**

Clarifier l'incohérence entourant les situations dans l'en-but. Actuellement, si le ballon est botté dans l'en-but par l'équipe attaquante et touché à terre par un défenseur c'est un renvoi sur la ligne de but. S'il est porté dans l'en-but, puis arraché par un défenseur, puis touché à terre, ce serait un renvoi aux 22 car ce scénario n'est pas couvert par les clauses actuelles sur le renvoi sur la ligne de but. Cela couvre également un contre sur un jeu au pied effectué dans le champ de jeu après lequel le ballon va dans l'en-but et est ensuite rendu mort

Action	Type de renvoi
Début de chaque période et des périodes de prolongations	Coup d'envoi
En-avant de l'équipe attaquante dans l'en-but	Renvoi ligne de but
Ballon rendu mort par un défenseur après que l'équipe attaquante ait rentré le ballon dans l'en-but ( <i>excepté les coups d'envoi, de renvoi, les tentatives de pénalité ou de drop</i> )	Renvoi ligne de but
Ballon rentré dans l'en-but par l'équipe attaquante (y compris sur un contre) et rendu mort par l'équipe attaquante	Renvoi aux 22 ( <i>ou choix de la mêlée à l'endroit où a été joué le ballon par l'équipe attaquante si le ballon a été botté depuis le champ de jeu</i> )
Ballon rentré et tenu dans l'en-but par l'équipe attaquante	Renvoi ligne de but
Ballon rendu mort par un défenseur à la suite d'une tentative de but ou d'un drop-goal	Renvoi aux 22
Sortie du ballon en touche de but ou ballon mort à la suite d'une tentative de but ou de drop-goal	Renvoi aux 22
Ballon rendu mort par un défenseur à la suite d'un coup d'envoi ou de renvoi	Renvoi aux 22 ( <i>ou choix de la mêlée au milieu de la ligne de sanction ou de la ligne médiane si toucher à terre immédiat</i> )
Obtention de points	Renvoi
Ballon rentré dans l'en-but par l'équipe défendante puis rendu mort ( <i>dont tenu en-but</i> )	Mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante

## Règle 14 : Le Plaquage

**Précision : L'action de plaquer peut avoir lieu n'importe où dans l'aire de jeu, mais la règle du plaquage ne s'applique que dans le champ de jeu**

### **Le joueur pré-accroché**

Reconnaître qu'un peut potentiellement être pré-accroché au porteur du ballon avant le contact, mais ce joueur doit respecter toutes les exigences stipulées pour le premier joueur qui arrive au plaquage, en particulier la nécessité de rester debout.

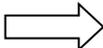
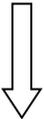
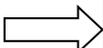
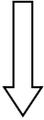
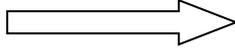
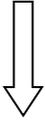
L'arbitre devra avoir une analyse précise de la phase de jeu.

**Rapport de force - qualité du déblayage – volonté de lâcher le plaqué à un moment donné**, sont les 3 observables retenus (ils ne sont pas exhaustifs).

Les consignes peuvent être résumées ainsi : voir le tableau page suivante.

### **Obligations plaqueur**

Le plaqueur doit se remettre sur ses pieds avant de jouer le ballon et ne peut ensuite jouer ce ballon que de son côté de la porte de plaquage

	Plaqueur / Assistant-plaqueur / Plaqué	Autres joueurs		RUCK
	Phase 1 : plaquage Quelles obligations ?	Phase 2 : 1 <sup>er</sup> intervenant Quelles obligations ?	Phase 3 : autres soutiens Quelles obligations ?	
	<p><b>Plaqueur(s) – Assistant(s) plaqueur*</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doi(ven)t lâcher immédiatement et clairement le plaqué</li> <li>- et s'éloigner ou se relever</li> <li>- et retourner dans son (leur) camp</li> </ul> <p><b>Plaqué</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doit libérer, passer, ou placer <b>immédiatement</b> le ballon</li> <li>- et s'éloigner</li> </ul> <p>Oui ? Jeu courant ou </p> <p>Non ? </p> <p><b>Sanction : P à l'endroit de la faute</b></p>	<p><b>Le premier intervenant doit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arriver de son camp (par la porte arrière),</li> <li>- Doit être sur ses appuis,</li> <li>- Ne doit pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis »,</li> <li>- Ne doit pas faire action de « sealing off »</li> </ul> <p>Oui ? Jeu courant ou </p> <p>Non ? </p> <p><b>Sanction : P à l'endroit de la faute</b></p>	<p>Les autres soutiens doivent</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arriver de leur camp (par la porte arrière),</li> <li>- Doivent être sur leurs appuis,</li> <li>- Ne doivent pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis »,</li> <li>- Ne doivent pas faire action de « sealing off »</li> </ul> <p>Oui ? </p> <p>Non ? </p> <p><b>Sanction : P à l'endroit de la faute</b></p>	

**Chronologie de la phase de plaquage**

**\*Attention :** pas d'assistant plaqueur dans le cadre de la règle du plaquage en catégorie C', C et D.

### **Sealing-off (sceller du ballon)**

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

**Sanction** : P à l'endroit de la faute

### **Bridging (4 appuis)**

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

**Sanction** : P à l'endroit de la faute

### **Squeeze-ball**

Cette action consiste pour le porteur du ballon à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire

Lors d'un squeeze-ball, le ballon doit être immédiatement disponible (Cat. A et B). Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour ce joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

Pour toutes les rencontres des compétitions des catégories C, C' et D, la pratique du squeeze-ball est interdite. Pour d'évidentes raisons de sécurité, **les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.**

**Sanction** : P à l'endroit de la faute

## **PHASE POST-PLAQUAGE : ÉLÉMENTS CLÉS POUR LES JOUEURS, ENTRAÎNEURS ET ARBITRES**

**Notre engagement pour le jeu** : Que la phase post-plaquage soit entraînée selon l'esprit des règles, se joue d'une manière positive et précise et soit arbitrée de façon cohérente.

### **Processus et changements d'orientation**

- **Le plaqueur reste la première priorité** : Le plaqueur doit toujours relâcher le joueur plaqué et s'éloigner immédiatement.
- **Plaquage debout** : Le porteur du ballon aura le temps d'aller au sol. Il y a plaquage lorsque le porteur du ballon met clairement un genou au sol. Un maul est déclaré lorsque les défenseurs arrêtent l'élan du porteur du ballon et parviennent à le bloquer. Les entrées sur les côtés et l'effondrement du maul seront arbitrés.
- **Porteur du ballon** : Le porteur du ballon est limité à un mouvement dynamique et immédiat. Le porteur du ballon a la responsabilité accrue de présenter ou libérer le ballon plus rapidement.
- **Gratteur** : Le premier joueur qui arrive doit entrer légalement, être sur ses pieds et sur le ballon, avec une tentative de le soulever. Il est susceptible d'être récompensé plus rapidement et il n'y a plus cette attente qu'il « survive au déblayage ».
- **Autres joueurs qui arrivent** : Les entrées illicites seront arbitrées. Il est attendu des joueurs qu'ils « poussent/avancent non pas qu'ils plongent ».
- **Jeu déloyal** : Le jeu déloyal continuera d'être une priorité dans l'intérêt de la sécurité des joueurs

## Le plaqueur

### Priorités :

- **Libérer le joueur plaqué** : Le plaqueur doit libérer le joueur plaqué et immédiatement s'écarter pour permettre au ballon d'être joué.
- **S'écarter Est/Ouest** : Empêcher les plaqueurs de s'écarter vers le point d'entrée des attaquants.
- **Bloquer/prendre l'espace** : Empêcher les plaqueurs de bloquer le porteur du ballon sur le dos ou de s'accrocher à celui-ci pour gêner leur présentation du ballon et les empêcher également de se relever du côté des attaquants – « prendre l'espace ».
- **Libération du porteur du ballon et contre** : Le plaqueur doit libérer le porteur du ballon. Ensuite, il doit être de son côté et sur les pieds pour conquérir le ballon.
- **Blocage** : Le joueur plaqué et le joueur attaquant en soutien ne doivent pas intentionnellement bloquer le plaqueur dans le but d'obtenir une pénalité.

## Blocage debout : plaquage ou maul ?

### Plaquage

- **Le plaqueur doit libérer le porteur de ballon lorsque ce dernier va au sol** : L'équipe attaquante disposera d'une chance raisonnable d'aller au sol.
- **Genou au sol** : L'arbitre indiquera « plaquage » lorsque le porteur du ballon met clairement un genou au sol.

### Maul

- **Stopper l'avancée** : L'arbitre indiquera « maul » lorsque les défenseurs arrêtent l'avancée du porteur de ballon et parviennent à bloquer ce porteur debout.
- **Il y a maul et cette action est arbitrée en tant que maul** : Si l'arbitre indique « maul », les officiels arbitreront les entrées sur les côtés et effondrements.

## Porteur du ballon

### Priorités :

**Présentation** : Le porteur du ballon doit présenter ou jouer immédiatement le ballon dans un mouvement dynamique avant la présentation du ballon.

- **Roulade supplémentaire/ramper sur les coudes, etc.** : Un joueur ne doit pas effectuer de roulade supplémentaire ou ramper sur les coudes pour gagner du terrain ou déstabiliser le gratteur.
- **Blocage de squeeze ball** : Un porteur de ballon qui se retrouve dans une position de squeeze ball (plaqué dans une position au sol allongée avec le ballon sous le corps) sera pénalisé si le gratteur « le tenaille », c'est à dire qu'il a les bras autour du corps du porteur et les mains sur le ballon.

### Points importants :

- **Non tenu / libération du ballon** : S'il n'est clairement pas tenu au sol, le porteur du ballon peut continuer à se relever sur ses pieds. En outre, si le joueur lâche le ballon après avoir été plaqué et se lève, ce joueur peut alors ramasser le ballon et continuer.

## Le gratteur

### Priorités :

**Entrer légalement** : Le gratteur doit entrer dans la phase post-plaquage, en venant de son camp.

- **Libération Claire** : Si le gratteur est un assistant plaqueur, il doit montrer qu'il libère clairement le joueur plaqué.
- **Sur ses pieds, position stable** : Le gratteur doit être sur ses pieds, et son corps doit être dans une position forte/stable.
- **Coudes et avant-bras ne touchent pas le sol** : Aucun coude/avant-bras ne doit toucher le sol.
- **Mains sur le ballon pour essayer de l'arracher** : Le gratteur doit avoir les mains sur le ballon et doit essayer de soulever le ballon.

#### Points importants :

- **Survivre au déblayage** : Les arbitres ne doivent pas attendre maintenant à ce que le gratteur « survive au déblayage », si le gratteur a respecté les points ci-dessus.
- **Gratter en tenailles** : « Gratter en tenailles » signifie que le gratteur a les bras autour du corps du porteur avec les mains sur le ballon. Les avant-bras peuvent toucher le sol si le porteur de balle est couché sur le ventre.

## Joueurs qui arrivent

#### Priorités :

**Direction de la ligne de but** : Un joueur de soutien attaquant doit arriver par son camp

- **Entrer droit** : Le joueur de soutien attaquant doit entrer dans la zone de plaquage relativement droit, faisant face à la ligne de but adverse.
- **Angle** : Un joueur de soutien attaquant qui fait ce qui précède, peut alors arriver en angle pour déblayer un adversaire.
- **Pousser pas plonger** : Les joueurs qui arrivent doivent « pousser et non pas plonger » pour déblayer un adversaire. Faire de plus petits pas et se lier, mais ne pas plonger à partir de ses appuis.
- **Impossible de sceller** : Les joueurs de soutien attaquants ne peuvent pas perdre leurs appuis pour sceller et empêcher la lutte pour le ballon.

#### Points importants :

- **Dos parallèle à la ligne de touche** : Un joueur entrant dans cette phase ne doit pas avoir le dos parallèle à la ligne de touche.
- **Plaqueurs sur le porteur de balle** : Les joueurs qui arrivent peuvent légalement repousser les plaqueurs qui sont sur le porteur de ballon (mais ne doivent pas faire cette action avec le bras replié). Les arbitres devront également être plus stricts à l'encontre des joueurs lents à sortir.
- **Ne pas plonger sur le plaqueur** : Un joueur qui arrive ne peut pas plonger sur le plaqueur. Ces joueurs ne peuvent pas non plus plaquer des joueurs qui ne sont pas près du ballon ou déblayer des joueurs trop éloignés de la phase post-plaquage.

## Jeu déloyal

#### Priorités :

Les joueurs qui arrivent ne doivent pas commettre d'infractions ou d'actions qui peuvent être considérées dangereuses.

- **Soulever les jambes au-delà de l'horizontale** : Les joueurs qui arrivent ne doivent pas soulever une jambe ou les jambes d'un adversaire au-delà du niveau horizontal.
- **Charge à l'épaule** : Les joueurs qui arrivent ne doivent pas charger sur un joueur qui lutte pour le ballon ou qui est au sol près du ballon.
- **Prises au cou** : Les joueurs qui arrivent ne doivent pas prendre le gratteur au cou ni faire de mouvement de torsion autour du cou pour déblayer le gratteur.
- **Stamping** : Un joueur qui arrive ne peut pas piétiner (stamping) un autre joueur.

## Règle 15 : Le Ruck

### Commencement du ruck

Un ruck commence quand au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (joueur plaqué, plaqueur). C'est à ce moment-là que se crée la ligne de hors-jeu. Un joueur sur ses pieds peut utiliser ses mains pour ramasser le ballon tant que cette action est immédiate. Dès qu'un joueur adverse arrive, il est interdit de se servir des mains pour jouer le ballon.

### Fin de la mêlée spontanée

Pour un joueur non participant se trouvant derrière un ruck, le fait de poser ses mains sur le ballon se trouvant dans le ruck ne met pas fin à celui-ci. Le ruck ne prend fin qu'à partir du moment où le relayeur a soulevé le ballon, et se trouve donc en possession du ballon.

### Infraction dans le ruck

Un joueur ne doit pas botter le ballon hors d'un ruck.

Le joueur ne peut que talonner le ballon, dans un mouvement vers l'arrière.

**Sanction** : P

### Vigilance autour de la zone de Ruck :

Un déblayage régulier s'entend ainsi : un pas pour enjamber la zone de plaquage. Trop de joueurs attaquants, positionnés devant le porteur du ballon interfèrent avec les défenseurs et saisissent, bloquent ou plaquent les opposants empêchant toute forme de défense.

Vigilance sur l'action des joueurs qui cherchent à sortir de la zone de ruck des joueurs qui se trouvent à proximité du ballon en effectuant une prise au niveau des épaules voir de la tête et qui « vrillent » ces joueurs (prise appelée crocodile). **Ces joueurs doivent être sanctionnés** car ce geste est très dangereux

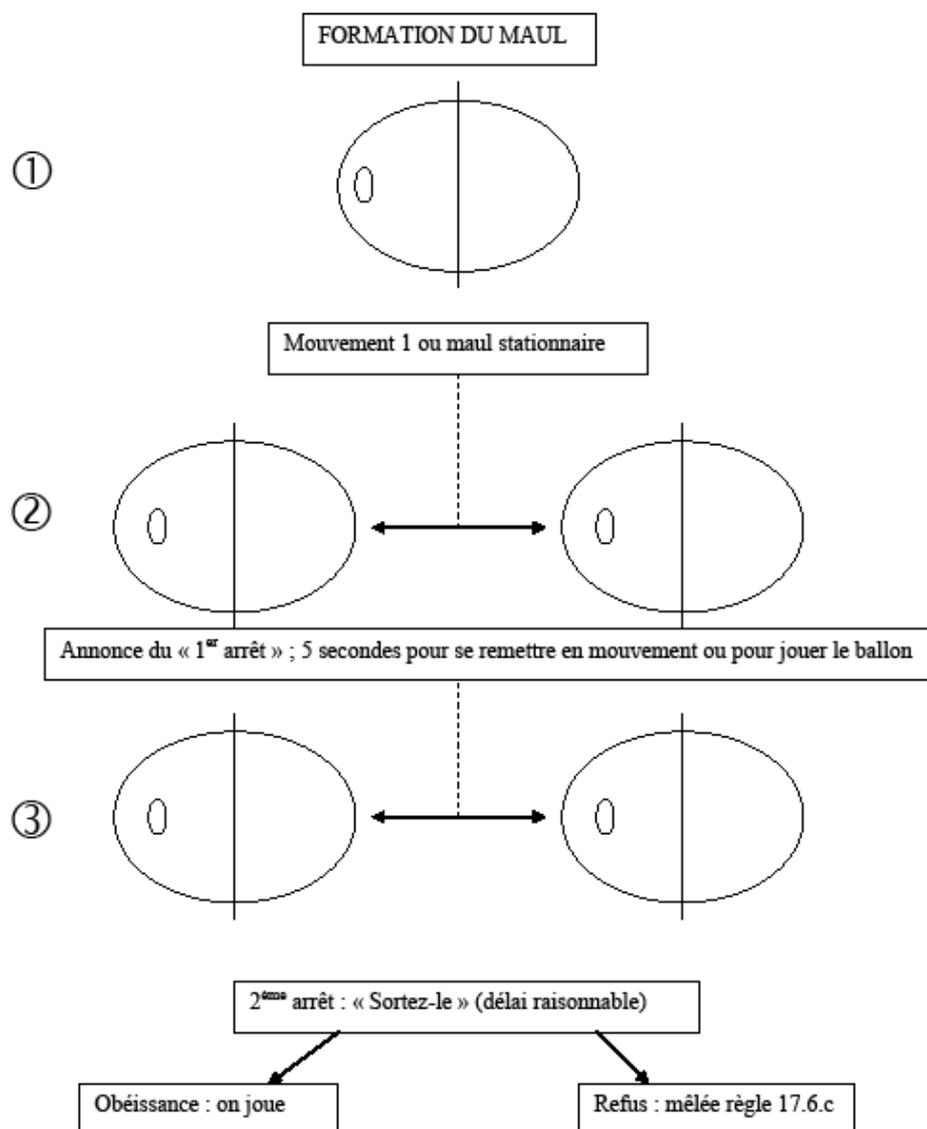
**Les joueurs ne doivent pas :**

- d. Tomber sur, ou au-dessus d'un ballon sortant du ruck quand ce ballon est au sol près du ruck (c'est à dire à moins d'un mètre)

## Règle 16 : Le Maul

L'annonce du « maul » doit être rapide et précise. Dès lors que la structure peut être identifiée comme un maul, l'arbitre doit l'annoncer dans les meilleurs délais.

### Déroulement du maul :



- Au **1<sup>er</sup> arrêt du maul**, l'arbitre devra **impérativement** le signaler par le geste et la voix. Il indiquera « premier arrêt » en levant le bras, le pouce en haut
- Au **2<sup>ème</sup> arrêt du maul**, il accordera un délai raisonnable pour que le ballon soit extrait et ordonnera au relayeur de jouer le ballon. Si le ballon n'est pas joué, une mêlée sera accordée pour ballon injouable
- Lors d'un maul devenu stationnaire ou qui vient juste de « tomber », le ballon restant disponible, les arbitres doivent inciter le demi de mêlée à en demander la sortie en disant « sortez le ballon ». Dans ce cas, la transformation du jeu doit être immédiate.

### **Progression dans le maul**

Il est interdit pour un joueur de remonter progressivement, en se déliant, un maul par le côté (« nager » sur le bord du regroupement). A l'inverse, traverser le maul par le milieu et arriver au porteur du ballon est légal.

**Sanction** : P à l'endroit de la faute

### **Construction de maul sur touche**

Dans toutes les catégories, lors d'une construction de maul sur touche, l'équipe défensive peut plaquer le porteur du ballon lorsque celui-ci a les deux pieds en contact avec le sol, mais ne peut en aucun cas plaquer les soutiens du porteur du ballon.

**Sanction** : P sur la ligne des 15 mètres

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

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

Dans le présent cas de figure, aucun joueur de l'équipe adverse n'est autorisé à effondrer le maul, ou à plaquer le porteur du ballon.

**Sanction** : P à l'endroit de la faute

La seule intervention possible pour contrer le maul est de revenir se lier à ce dernier en passant par « la porte ».

Le ballon peut être transféré vers l'arrière, de mains en mains, une fois que le maul s'est formé. Un joueur n'a pas le droit de se déplacer/glisser vers l'arrière du maul quand il est en possession du ballon et le deuxième porteur du ballon, le joueur qui prend le ballon des mains du sauteur, doit rester en contact avec le sauteur jusqu'à ce que le ballon ait été transféré.

**Sanction** : Pénalité

### **Formation d'un maul**

16.2 Un maul implique un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés ensemble 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

Sanction : Pénalité

### **Pendant un maul**

16.10 Tous les joueurs participants 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 un maul

Sanction : Pénalité

## **Règle 17 : Le Marque**

### **Définition du marque**

Pour effectuer un « marque » (= arrêt de volée), un joueur doit avoir un ou les deux pieds sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres et attraper un ballon qui a atteint le plan de la ligne des 22 mètres

**Rappeler l'obligation d'annoncer clairement « MARQUE » pour le réceptionneur**

## **Règle 18 : Touche, touche rapide et alignement**

### **50/22**

Si l'équipe en possession du ballon botte celui-ci de l'intérieur de sa propre moitié de terrain indirectement en touche à l'intérieur des 22 adverses, elle effectuera le lancer dans l'alignement qui en résulte. Le ballon ne peut pas être passé ou ramené dans la moitié du terrain de l'équipe en défense pour que le 50/22 soit accepté, c'est à dire que la phase de jeu doit commencer à l'intérieur de la moitié du terrain de l'équipe qui défend.

### **Définition de la touche**

Si le ballon a franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire (qui a un pied en touche et l'autre sur le champ de jeu) n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.

Si le ballon n'a pas franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire (qui est en touche) est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou stationnaire.

Si le joueur saute et dévie le ballon dans l'aire de jeu (ou si ce joueur attrape le ballon et le renvoie dans l'aire de jeu) avant d'atterrir en touche ou touche de but, le jeu se poursuivra même si le ballon avait atteint le plan de la touche.

Le ballon n'est pas en touche ou touche de but dans les cas suivants :

- a. Le ballon franchit 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) 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 franchi le plan de la ligne de touche.

### **Sans gain de terrain**

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne des 22 mètres, ramasse le ballon qui était à l'extérieur des 22, ou attrape le ballon devant la ligne des 22 mètres et le botte directement en touche de l'intérieur de ses 22, ce joueur a mis le ballon à l'intérieur de ses 22 et il n'y a donc pas de gain de terrain.

### **Remise en jeu rapide :**

Pour effectuer une remise en jeu rapide, le joueur peut se trouver n'importe où hors du champ de jeu entre la ligne de remise en jeu et sa propre ligne de but (voir schéma ci-après)

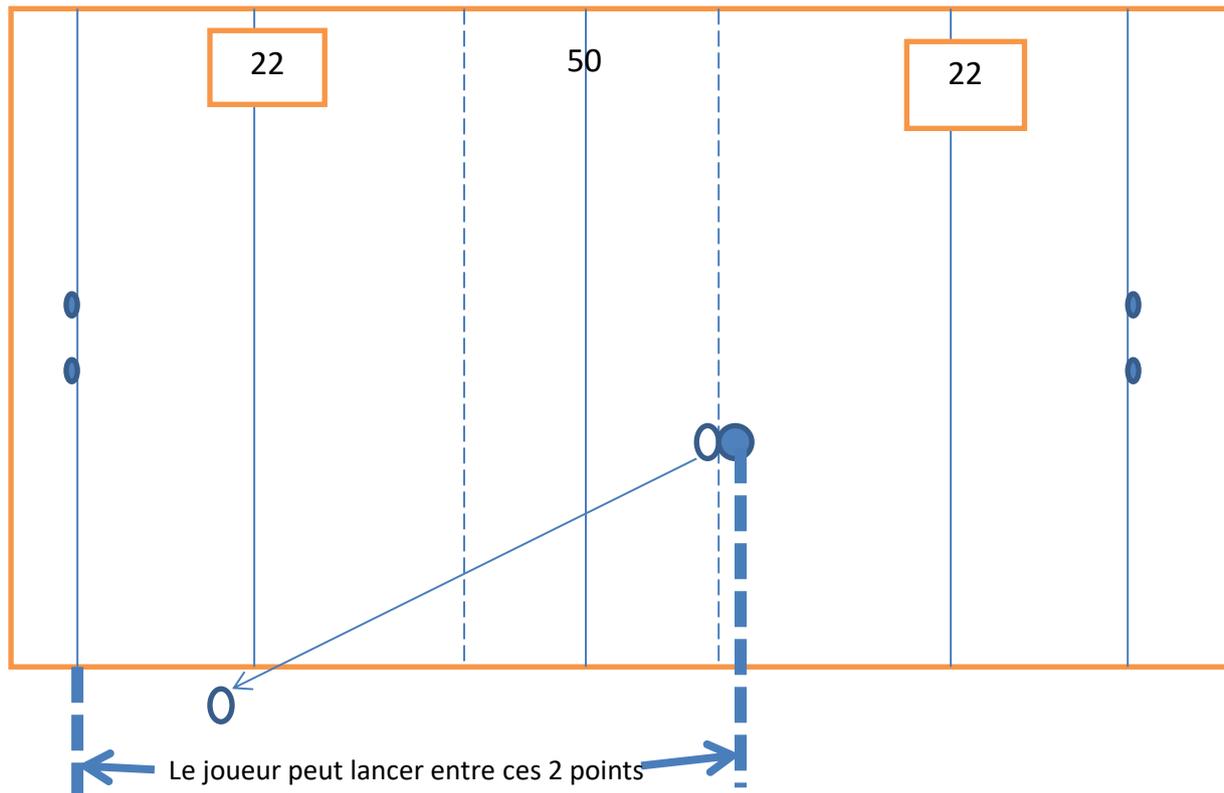
### **Une remise en jeu rapide est incorrectement effectuée si :**

- Le ballon est lancé en direction de la ligne de but adverse, ou
- L'endroit d'où le ballon est lancé est au-delà de la ligne de remise en jeu, ou

- Le ballon est lancé de la ligne de but ou en arrière de celle-ci, ou
- Touche le sol ou un joueur avant d'avoir parcouru cinq mètres, ou
- Le joueur pénètre dans le champ de jeu au moment de la remise en jeu.

L'équipe adverse a le choix d'effectuer une remise en jeu :

- Face à un alignement à l'endroit de la tentative de remise en jeu rapide, ou
- Une mêlée ordonnée sur la ligne des 15 mètres face à l'endroit de la tentative de remise en jeu rapide



**Franchissement de la ligne de remise en jeu avant la fin de l'alignement :**

Analyse de l'incidence et zéro tolérance sur les prises de couloir évidentes :

- Un joueur traverse le couloir. **Sanction : CF**
- Un joueur traverse le couloir et percute un adversaire. **Sanction : P**

**Franchissement de la ligne des 15 mètres avant la fin de l'alignement**

Le franchissement de la ligne des 15 mètres avant que la touche ne soit terminée, doit être une préoccupation majeure (analyser l'incidence sur le jeu). Trop de joueurs quittent l'alignement (partenaires au lanceur situés souvent en fond d'alignement) avant que la touche ne soit terminée.

- Si les joueurs quittent l'alignement avant le lancer. **Sanction : CF**
- Si les joueurs quittent l'alignement après le lancer. **Sanction : P**

Continuité du jeu : assurer la mise en place rapide de l'alignement et ne pas permettre les réunions avant le lancer

**Aucun joueur ne peut bloquer le lancer ou empêcher le ballon de parcourir 5 mètres**

Sanction : Coup Franc

**Explications**

Cohérence pour les mêmes actions (attaquant ou défenseur)

**Intervention dans l'alignement du réceptionnaire (relayer) de l'équipe qui ne lance pas :** Le réceptionnaire (relayer) de l'équipe qui ne lance pas le ballon, peut intervenir dans l'alignement dès que la balle a quitté les mains du lanceur que cela crée un surnombre ou pas

## **Règle 19 : La Mêlée ordonnée**

### **Poussée selon les catégories**

<b>CATEGORIE</b>	<b>POUSSEE</b>
A	Illimitée
B	Limitée à 1M50
C'	Limitée à 1M50
C et D	Limitée au gain du ballon

### ***Sans retard***

Une équipe ne doit pas retarder délibérément la formation de la mêlée. Une équipe doit être prête au commandement de l'arbitre « flexion » dans les 30 secondes qui suivent l'indication du point de marque de la mêlée par l'arbitre.

**Sanction :** Coup Franc

La mêlée devra être stationnaire avant l'introduction. **Sanction :** CF

**Dans le but de réduire la charge axiale, la Règle du Jeu 19.10b sur l'entrée en mêlée devient la suivante :**

« 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. »

### **Position du N°8**

Dans les compétitions de la catégorie A, le N°8 peut se décaler à gauche ou à droite c'est-à-dire pousser entre un 2<sup>ème</sup> ligne et un 3<sup>ème</sup> ligne aile

### **Introduction du ballon dans la mêlée**

Aucun signal de l'arbitre

*La mêlée ordonnée doit être stable et l'introduction doit être effectuée sans délai une fois que le ballon a été présenté à la mêlée.*

### **Introduction du ballon par le demi de mêlée**

L'introduction du ballon par le demi de mêlée doit être droite mais le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie par conséquent qu'il peut se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane (**pas possible en catégorie : C' C et D voir ci-dessous**)

Les **introductions en mêlée** doivent être crédibles (logique d'équité pour la conquête du ballon).  
**Sanction :** CF

## Talonnage après l'introduction

Une fois que le ballon touche le sol dans le tunnel, n'importe quel joueur de première ligne peut utiliser un pied pour essayer de gagner la possession du ballon. Un joueur de l'équipe qui introduit le ballon doit talonner le ballon.

**Sanction : CF**

### **Rappel : pas d'aptitude pour les catégories C, C' et D :**

Les catégories C, C' et D ne sont pas concernées par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne. En clair, dans ces catégories, tous les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent être polyvalents et ne sont pas concernés par les aptitudes spécifiques.

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer en première ligne, et ce, en présence des deux capitaines.

Si cette situation entraîne des mêlées simulées, les joueurs qui ont déclaré leur inaptitude à jouer en première ligne, seront considérés comme blessés et ne pourront en aucun cas entrer ou revenir au jeu.

### **Rappel : aptitudes pour les autres catégories :**

Pour les autres catégories, A et B les dirigeants de la feuille de match doivent indiquer l'aptitude des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne (titulaires et remplaçants) à évoluer à tel ou tel poste spécifique dans la marge gauche et en face de leur nom.

L'aptitude de tout joueur de 1<sup>ère</sup> ligne titulaire est obligatoire par rapport au poste occupé :

- N°1 : aptitude au poste de pilier gauche
- N°2 : aptitude au poste de talonneur
- N°3 : aptitude au poste de pilier droit

L'aptitude de tout joueur de 1<sup>ère</sup> ligne remplaçant est obligatoire pour au moins un poste.

L'indication sur la feuille de match devra s'effectuer de la manière suivante :

- « G » : aptitude à évoluer au poste de pilier gauche
- « T » : aptitude à évoluer au poste de talonneur
- « D » : aptitude à évoluer au poste de pilier droit

### ***Commandements en mêlées C, C' et D***

- ✓ **Flexion** : les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne fléchissent les jambes et non le dos. Ils imbriquent leurs têtes les unes à côté des autres sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis). Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> lignes ailes mettent un genou au sol. Marquer un temps d'arrêt.
- ✓ **Liez** : les piliers se lient avec leurs vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté. Les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne maintiennent la position horizontale du dos. Marquer un temps d'arrêt.
- ✓ **Placement** : les piliers se placent **sans impact** ; puis les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas). Marquer un temps d'arrêt.

### **Rappels pour les catégories C, C' et D :**

- Aucune pénalité ou coup franc accordé lors d'une mêlée effondrée ou relevée ne pourra être joué rapidement.
- Pas de mêlée refaite à partir du moment où au minimum un joueur de chaque 1<sup>ère</sup> ligne ont leurs épaules au contact.

### **Manipulation du ballon dans la mêlée – Exception**

Autoriser le N°8 à ramasser le ballon dans les pieds des joueurs de deuxième ligne

### **Fin de la mêlée**

Lorsqu'une équipe a le ballon entre les pieds de son n°8 et qu'elle essaie de progresser mais n'y parvient pas, l'arbitre annoncera « jouez-le ». Après un laps de temps raisonnable (3-5 secondes) l'équipe doit alors jouer immédiatement le ballon.

### **Le pied frein**

Les talonneurs doivent placer un pied-frein au sol pour aider à la stabilité et pour éviter la charge axiale

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 ordonnera 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...

### **La règle du pied frein ne sera pas appliquée dans les catégories C', C et D**

**Dans les catégories C' (poussée limitée à 1m50), C et D (poussée limitée au gain du ballon**

### **Suppression du point 15.f**

Le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie par conséquent qu'il peut se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane

### **Explications**

Dans ces catégories où la poussée est limitée l'introduction doit être droite et au milieu du couloir afin de permettre aux deux équipes de lutter en toute équité (permettre aux deux équipes de pouvoir talonner).

### **Points de vigilance pour les arbitres :**

- L'introduction droite du ballon au milieu du couloir
- L'attitude du demi de mêlée qui a introduit le ballon qui bloque volontairement son vis-à-vis

Le tableau ci-après rappelle les **commandements de la mêlée** pour chaque catégorie.

<b>Catégories A et B</b> 3 commandements = 3 séquences		<b>Catégories C, C' et D</b> 3 commandements = 3 séquences	
<b>« FLEXION »</b>	<p>Se lier à son partenaire</p> <p>S'accroupir</p> <p>Ils ont leur tête à gauche de leur adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire</p> <p>Adopter la position horizontale du dos Regarder vers l'adversaire</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>	<b>« FLEXION »</b>	<p>Les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne fléchissent les jambes et non le dos</p> <p>Ils ont leur tête à gauche de leur adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire,</p> <p>Les 2<sup>èmes</sup> et 3<sup>èmes</sup> lignes ailes mettent un genou au sol</p> <p>Le 3<sup>ème</sup> ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
<b>« LIEZ »</b>	<p>Se lier avec le bras extérieur à son vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté (flanc)</p> <p>Maintenir la position horizontale du dos</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p> <p>L'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat)</p>	<b>« LIEZ »</b>	<p>Les piliers se lient à leur vis à vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté</p> <p>Les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne maintiennent la position horizontale du dos</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
<b>« JEU »</b>	<p>Entrer en contact</p> <p>(Réajustement des liaisons possible et des appuis pour assurer la stabilité)</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>	<b>« PLACEMENT »</b>	<p>Placement : les piliers se placent sans impact puis les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas).</p> <p>L'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat)</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
<b>L'introduction du ballon face à une mêlée stable doit être effectuée sans délai par le demi de mêlée (sans signal de l'arbitre)</b>			

## **Règle 20 : Pénalité et coup franc**

### ***Précisions***

Si l'emplacement où une pénalité ou un coup franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.

**Remplace** : si l'emplacement où une pénalité ou un coup franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but de l'adversaire, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.

### **Possibilité de jouer rapidement un CF ou une P une deuxième fois**

La règle ne l'interdit pas. La consigne aux arbitres qui donnent 10 mètres de plus est de se déplacer vers le nouveau point de faute en marchant après avoir demandé aux défenseurs de reculer. Ce déplacement doit s'effectuer sans afficher le CF ou la P, la gestuelle de la sanction ne sera affichée que lorsque l'arbitre sera au nouveau point de faute ce qui permet de justifier au joueur un retour à ce point de faute s'il le joue avant qu'il ne soit clairement affiché par l'arbitre.

### **Joueur hors sur une P ou un CF**

#### **Rappel de la règle 20.14**

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.

### **Maintien du CF sur CF**

Dans le cas où l'arbitre accorde 10 mètres de plus sur un CF la sanction au nouveau point de faute reste un CF (et non pas transformé en pénalité).

## **Rugby à 7 et Rugby à 10**

### ***Tentative de coup de pied de transformation***

Le botteur doit botter dans les trente secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé.

### **Remplacements libres**

Supprimer dans les variantes du rugby à 7

Permettre aux fédérations d'autoriser les changements libres

### **Règles de World Rugby applicables au rugby à 7**

50/22	NON
Drop de renvoi sur la ligne de but	NON
Coin volant	OUI
Joueur pré-accroché	OUI
Déblayage et sécurité du gratteur	OUI

## Administratif

### Dispositions spécifiques F.F.R

#### 1) Statut du joueur du lever de rideau

Le même jour, un joueur peut participer au maximum à :

- Trois mi-temps de deux rencontres se jouant chacune à XV ou à XII;
- Ou à l'intégralité d'une rencontre de rugby à XV et à deux tiers temps d'une rencontre de rugby à X
- Ou à l'intégralité d'une rencontre de rugby à X et à une mi-temps d'une rencontre de rugby à XV

Ces dérogations s'appliquent sous réserve :

1. que les deux rencontres se déroulent dans le cadre des compétitions couplées suivantes : Fédérale 1 / Espoirs fédéraux, 2ème division fédérale / Fédérale B, 3ème division fédérale / Excellence B ou Régionale 1, Régionale 2 et Régionale 3 / réserves Régionales
2. que pendant la première rencontre, ce joueur n'ait pas reçu un carton rouge, deux cartons jaunes ou un carton jaune correspondant à un troisième carton jaune ; et
3. que pendant la première rencontre, ce joueur ne soit pas définitivement sorti du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion de commotion, ou de toute autre blessure (N.B. : le cas échéant, l'équipe « UNE » senior du club concerné pourra inscrire un nouveau joueur sur la feuille de match, en remplacement du joueur blessé).

En phase finale, cette dérogation ne s'applique que si les deux clubs en présence ont leurs deux équipes (Réserves et équipe « UNE » senior) qualifiées et sont opposées sur un même terrain, et ce, dans l'ordre suivant : match de lever de rideau = équipe II A contre équipe II B puis match = équipe I A contre équipe I B.

#### **IMPORTANT :**

Pour l'application de la dérogation ci-dessus, la participation à une rencontre est définie comme l'entrée effective sur le terrain du joueur ou de la joueuse concerné(e), que ce soit en qualité de titulaire, de remplaçant temporaire ou de remplaçant définitif.

#### Qualification des joueurs amateurs. Type de qualification accordée :

- Qualification de type « A »
- Qualification de type « B »
- Qualification de type « C »

#### Nationale, Nationale 2, Fédérale 1 :

Pour la saison **2023/2024**, le nombre de joueurs titulaires d'une carte de qualification « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 4 (QUATRE) selon la répartition suivante :

- soit 3 qualification « B » + 1 qualification « C »
- soit 4 qualification « B » + 0 qualification « C »

#### Elite 1 féminine :

Le nombre de joueurs titulaires d'une qualification comportant la lettre « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 4 (QUATRE).

## 2<sup>ème</sup> division fédérale, 3<sup>ème</sup> divisions fédérale

Pour la saison 2023/2024, le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une carte de qualification « B » ou « C » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 2 (DEUX) selon la répartition suivante :

- soit 1 qualification « B » + 1 qualification « C »
- soit 2 qualification « B » + 0 qualification « C »

## Equipes « DEUX » senior (Espoirs Nationaux, Espoirs Fédéraux ou Réserve)

Le nombre de joueurs ou joueuses possédant une carte de qualification « B » ou « C » et pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 2 (DEUX) selon la répartition suivante :

- soit 1 qualification « B » + 1 qualification « C »
- soit 2 qualification « B » + 0 qualification « C »

## Adjoint terrain

Pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, l'adjoint-terrain doit être titulaire d'une carte de qualification de la saison en cours où y figure :

- la qualité reprise à l'article 233 des Règlements Généraux (ECF, EBF) ou
- l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » (DAT) ou
- l'aptitude de joueur (à condition d'appartenir à la classe d'âge concernée par la rencontre).

## Placement/Replacement

**Constats** : trop d'arbitres se déplacent peu et lentement et un trop grand nombre perd le ballon de vue

### **Placements – déplacements préconisés :**

- Recherche du grand angle (ruck, mauls, mêlées) lors des libérations lentes, mais en aucun cas systématiser ce placement. Une des directives World Rugby étant de faire respecter les lignes de HJ, l'arbitre devra aussi se positionner face à la défense, avec quelques mètres de recul, afin d'avoir un impact direct sur ces joueurs peu enclins à obéir. Si pour une raison quelconque, il se retrouve dos à la défense, il devra impérativement donner un rapide coup d'œil sur l'extérieur afin de situer les défenseurs au large.
- Accompagnement de l'attaque
- Lorsque l'arbitre se trouve dans la défense, effort pour revenir au plus près de la zone d'affrontement
- Lorsque le jeu l'impose, une course plus rythmée est indispensable **afin que l'arbitre soit le premier sur la zone de plaquage et puisse déceler la première faute**
- Adapter son placement à la forme de jeu produite (si ballon lent, souvent jeu au près).

**Un officiel intervenant en tant qu'arbitre assistant** doit avoir pris connaissance des éléments relatifs à cette fonction (Placement, déplacements, devoirs premiers, devoirs seconds, utilisation du regard, communication, protocoles divers...)

**Documents utiles** : jeu de ligne sur Perf'Arbitres, aide-mémoire arbitre assistant auto-formation secteur fédéral sur Perf'Arbitres...

## Tableau des temps de jeu

<b>ECOLE DE RUGBY</b>			
<b>NOMBRE DE DEMI JOURNEE</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
M6	30		
M8	50	75	90
M10	65	85	100
M12	65	90	110
M14M M15F	65	90	110
<b>JEU à XV – MATCH SEC</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>		
M16M	2 X 35 minutes		
M19M			
M18F			
PLUS DE 19 M et F	2 X 40 minutes		
<b>JEU à XV – TOURNOI (2 jours)</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>		
M16	100 minutes		
M19			
M18F			
PLUS DE 19 Met F	120 minutes		
<b>JEU à XII (Réserves Régionales 2 et 3)</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>		
PLUS DE 19	2 x 30 minutes		
<b>JEU à X</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>		
M16M	3 x 20 minutes		
M19M			
M18F			
PLUS DE 19 M et F			
<b>SEVEN</b>			
<b>CATEGORIE</b>	<b>NOMBRE DE MATCH PAR JOUR</b>		
M14G M15F	3 matchs maxi par jour		
M16M M19M M18F PLUS DE 19 M et F	4 matchs maxi par jour		