

3.2 - Récupération après plaquage :

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

- **Récupération individuelle**

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

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

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

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

- **Récupération collective**

Les joueurs doivent :

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

Précisions 4:2009 de l'IRB :

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

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

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

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

3.4 - Bridging (4 appuis)

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

Directives :

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

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

4. SQUEEZE BALL

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

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

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

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

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

Sanction : coup de pied de pénalité

5. LA MELEE SPONTANEE

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

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

Précision IRB 4 :2009-

Aucun des autres joueurs autre que le gratteur ne peut manipuler le ballon et doit respecter la règle 16.4 (b).

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

6. LE « RUCKING »

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

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

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

7. COMMUNICATION DE L'ARBITRE

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

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

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

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

THEME IV

LE MAUL

1. FORMATION DU MAUL :

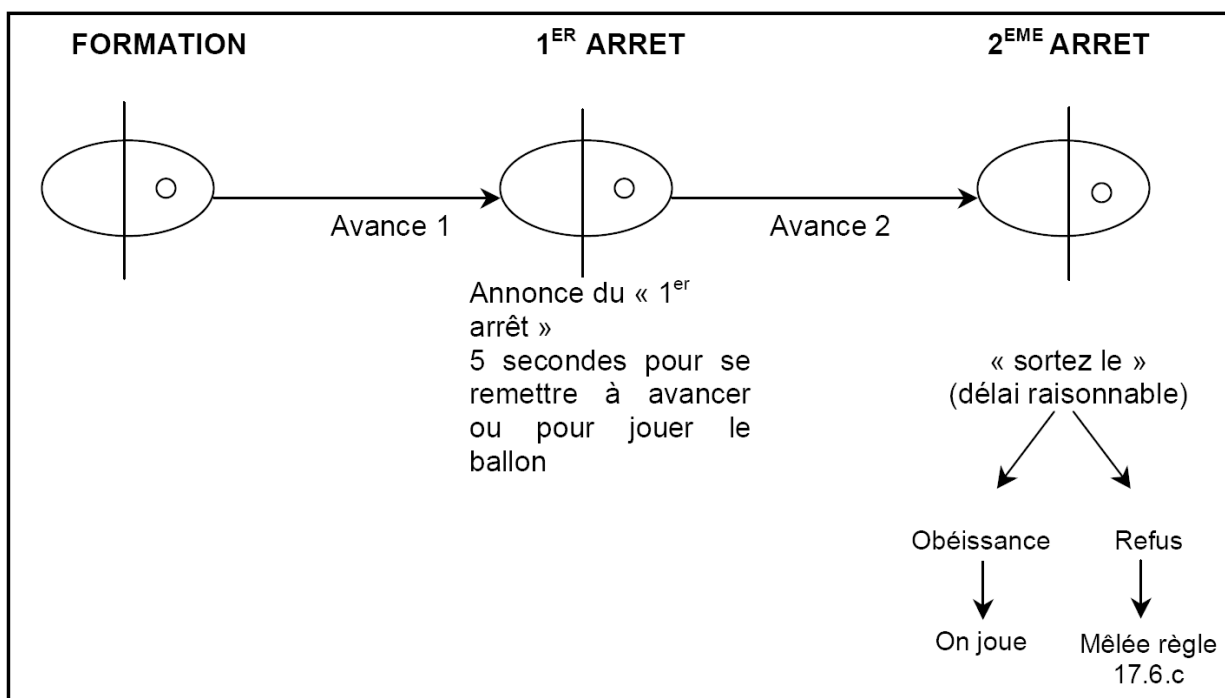
Pour toutes les catégories, il est interdit d'effondrer un maul.

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

Remarques :

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

La règle peut être illustrée ainsi :



2 .BALLONS PORTÉS

Plusieurs situations sont évoquées :

2.1 : Déroulement du maul :

1. Lorsque le maul **avance dans l'axe**, le maul continue, même s'il n'y a plus de joueurs adverses au contact.
2. Lorsqu'un un groupe de joueurs de la même équipe (en possession du ballon) s'extrait du maul (désaxé), le maul est terminé. Le ballon doit alors être porté sur la ligne de front)

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

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

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

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

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

3. ATTRIBUTION DU BALLON

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

Directives :

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

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

4. LES OBSTRUCTIONS

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

5. LA COMMUNICATION

Directives :

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

6. LE HORS-JEU

Directives :

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

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

Rappel des notes IRB des 03 et 10 Mai 2007

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

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

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

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

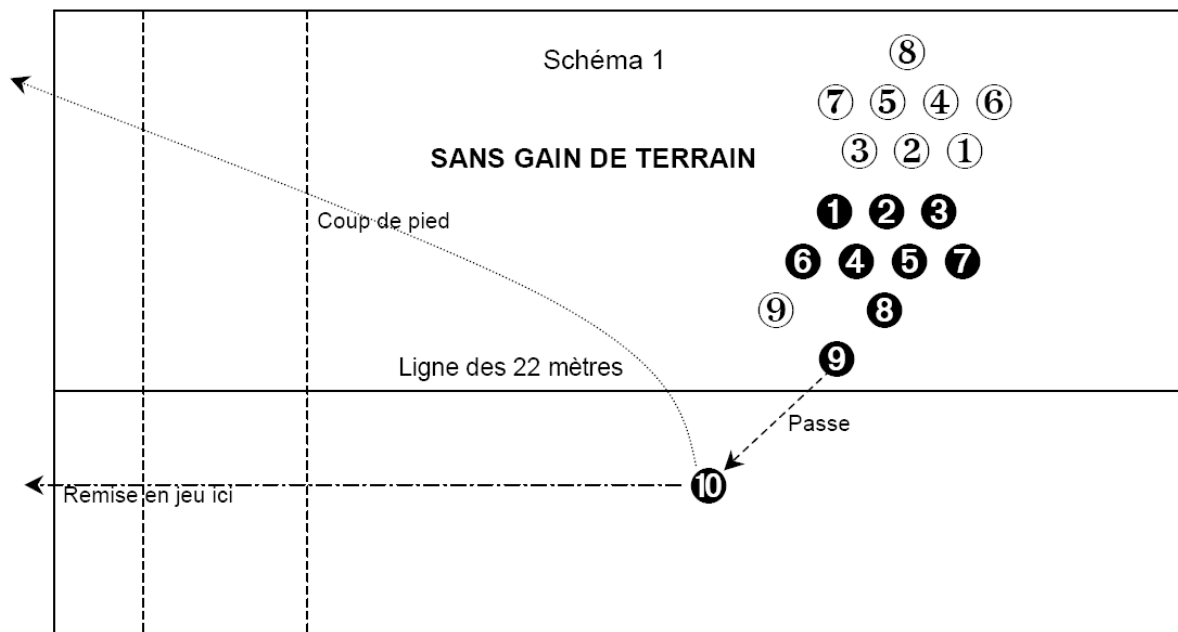
THÈME V

LA TOUCHE

1 - REMISE EN JEU SANS GAIN DE TERRAIN :

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

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

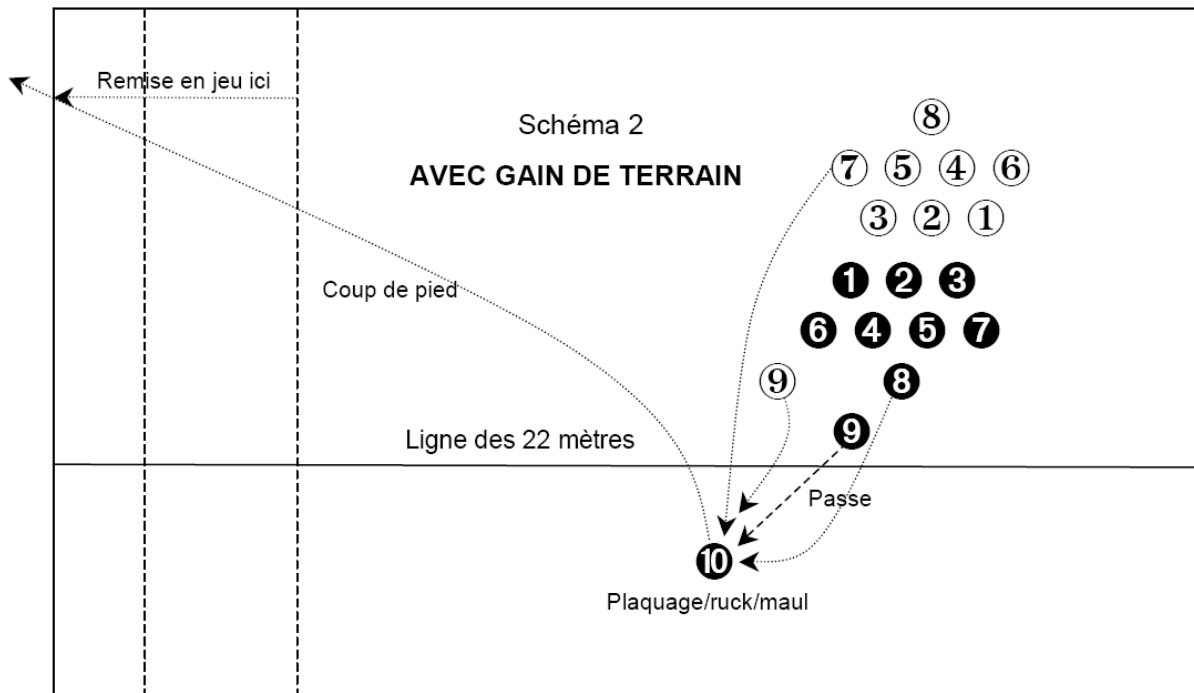


Lorsqu'une équipe défendante introduit le ballon dans une mêlée ordonnée ou un alignement en dehors de ses 22 mètres et que le ballon franchit la ligne des 22 mètres sans toucher un adversaire, et qu'un joueur de l'équipe défendante botte le ballon directement en touche avant qu'il ne touche un adversaire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

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

2 - REMISE EN JEU AVEC GAIN DE TERRAIN :

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



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

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

3 - ATTRIBUTION DE LA REMISE EN JEU :

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

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

4 - TOUCHE ET FIN DE MI-TEMPS :

Précisions 3/2009 de l'IRB :

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

THÈME VI

L'ALIGNEMENT

1. GÉNÉRALITÉS

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

1.1 - Avant le lancer :

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

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

1.2 - Sauts anticipés :

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

1.3 - Lanceurs :

Les actions du lanceur peuvent être résumées ainsi :

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

1.4 - Joueurs de l'alignement :

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

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

1.5 - Joueurs non participants :

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

2 - REMISE EN JEU RAPIDE :

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

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

THÈME VII

L'AVANTAGE

1. RAPPEL DE LA RÈGLE ET DIRECTIVES

Les conclusions des années antérieures restent totalement d'actualité.

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

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

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

1.1 - Objectifs de la règle et concrétisation

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

Comment l'avantage se concrétise-t-il ?

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

1.2 - Application de la règle

L'application de cette règle repose sur trois verbes :

- Percevoir
- Analyser
- Décider

1.3 - Communication

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

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

2^{ème} temps : Annonce par le geste : le bras doit rester tendu tout au long de l'avantage, et si possible, la gestuelle peut préciser la nature de la faute.

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

1.4 - Refus de jouer l'avantage

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

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

1.5 - Avantage sur jeu déloyal

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