

Aide-mémoire – Rugby Amateur

Saison 2016/2017

mis à jour le 02/08/16

Objectifs

Ce document remplace le document appelé « Synthèse » des années antérieures.
Il vient en complément de l'Essentiel des Compétitions mis à jour à chaque début de saison.

Contenu

Sensibiliser et donner des consignes d'arbitrage sur les points clés, modifications ou nouveautés, ainsi que les points de vigilance liés à la règle.

Mises à jour

Début de saison avec présentation lors des stages interterritoriaux avec ajustements si besoin début janvier.

Liste de diffusion

Mise à disposition sur le site technique www.arbitrage-ffr.fr
Diffusion à tous les arbitres, superviseurs, coaches, et représentants fédéraux.

Rédacteurs

La rédaction de l'aide-mémoire est faite par les animateurs territoriaux et les formateurs nationaux.
Ce document est ensuite amendé et validé par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage.

Règle 3 : Nombre de joueurs / L'Equipe

Joueurs remplacés tactiquement revenant en jeu

Si un joueur est substitué (remplacé tactiquement), il ne peut revenir en jeu que pour remplacer :

- ✓ un joueur de première ligne blessé, conformément à la Règle 3.5.
- ✓ un joueur présentant une blessure qui saigne, conformément à la Règle 3.10
- ✓ un joueur qui se soumet à une évaluation de traumatisme crânien, conformément à la Règle 3.11.
- ✓ **un joueur qui a été blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par l'arbitre de champ)**

Catégorie B :

Rappel => Un joueur sorti tactiquement peut remplacer n'importe quel **joueur blessé**.

Protocole commotion en divisions non-professionnelles

- L'officiel de match suspectant une Commotion INFORME l'entraîneur de l'équipe concernée
- L'arbitre doit alors :
 - Soit faire application de la Règle 3.9 si la commotion est évidente, à savoir que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer. L'arbitre peut ordonner que le joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.
 - Soit informer l'entraîneur de l'équipe concernée si la commotion est suspectée. Dans ce cas, l'entraîneur prend seul la décision de sortir (ou non) son joueur de manière définitive.
Si l'entraîneur décide de faire sortir le joueur de l'aire de jeu, ce dernier sera considéré comme blessé et ne pourra pas revenir en jeu jusqu'à la fin du match
- A l'issue de la rencontre, l'arbitre :
 - Mentionne l'incident sur la feuille de match (rapport complémentaire) en y précisant la décision prise par l'entraîneur
 - Remplit la fiche de suspicion de Commotion Cérébrale et l'envoie au Comité Territorial dont dépend l'équipe concernée

Règle 5 : Durée de la partie

Fin du temps réglementaire

Une équipe qui marque un essai en fin de 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 13.7, 13.8 et 13.9, et le jeu continuera jusqu'à ce que le ballon devienne mort.**

Règle 8 : Avantage

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

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

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

Suppression


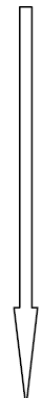


Cas dans lesquels la Règle de l'avantage ne s'applique pas : mêlée effondrée.

« La règle de l'avantage ne s'applique pas si une mêlée ordonnée s'effondre. L'arbitre doit siffler immédiatement. »

PERCEVOIR

ANALYSER

DÉCIDER

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

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

Règle 9 : Etablissement du score

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.

Règle 10 : Jeu déloyal

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.

Brutalités

Lorsqu'un coup poing est constaté, il doit être sanctionné par au moins un carton jaune. Le seul CPP doit rester exceptionnel.

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^{ère} 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)

Lors du plaquage, les jambes se retrouvent au-dessus des hanches : la couleur du carton dépendra de la partie 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

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'un CPP. 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 le défenseur entre en contact volontairement de manière claire et évidente (plaquage) avec le leurre, le jeu continue. En cas de doute (contact simultané), l'arbitre accordera le bénéfice à la défense en lui accordant un CPP.

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 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 un CPP/CPF 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 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 le bas du sternum et les pieds.
Vigilance sur les joueurs mis au sol par projection (prise par le maillot au niveau des épaules).

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^{ère} 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 : CPP à l'endroit où le jeu aurait du 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 11 pour le jeu à 12). 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 : coup de pied de pénalité

Règle 11 : 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 (CPP 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 du CPP.

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 12 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.

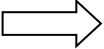
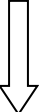
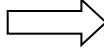
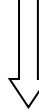
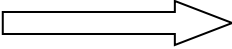
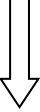
Il y a « passe en avant » lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant, c'est-à-dire si le mouvement des bras du joueur qui passe le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Règle 15 : Plaquage / Porteur du ballon mis au sol

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.

Chronologie de la phase de plaquage	Plaqueur / Assistant-plaqueur / Plaqué	Autres joueurs		RUCK
	Phase 1 : plaquage Quelles obligations ?	Phase 2 : 1^{er} intervenant Quelles obligations ?	Phase 3 : autres soutiens Quelles obligations ?	
	Plaqueur(s) - Doi(ven)t relâcher le plaqué immédiatement - et s'éloigner ou se relever « Tolérance zéro envers celui-ci » Assistant-plaqueur : - Doit lâcher immédiatement et clairement le plaqué - et retourner dans son camp Plaqué - Doit libérer, passer, ou placer immédiatement le ballon - et s'éloigner	Le premier intervenant doit - Arriver de son camp (par la porte arrière), - Doit être sur ses appuis, - Ne doit pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis », - Ne doit pas faire action de « sealing off »	Les autres soutiens doivent - Arriver de leur camp (par la porte arrière), - Doivent être sur leurs appuis, - Ne doivent pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis », - Ne doivent pas faire action de « sealing off »	
	Oui ? Jeu courant ou  Non ?  Sanction : CPP à l'endroit de la faute	Oui ? Jeu courant ou  Non ?  Sanction : CPP à l'endroit de la faute	Oui ?  Non ?  Sanction : CPP à l'endroit de la faute	

Spécificité des catégories C, C', D : Récupération après plaquage

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

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

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 : CPP 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 : CPP 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). 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 B, 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 : CPP à l'endroit de la faute

Règle 16 : Mêlée spontanée « Ruck »

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.

Vigilance autour de la zone de Ruck :

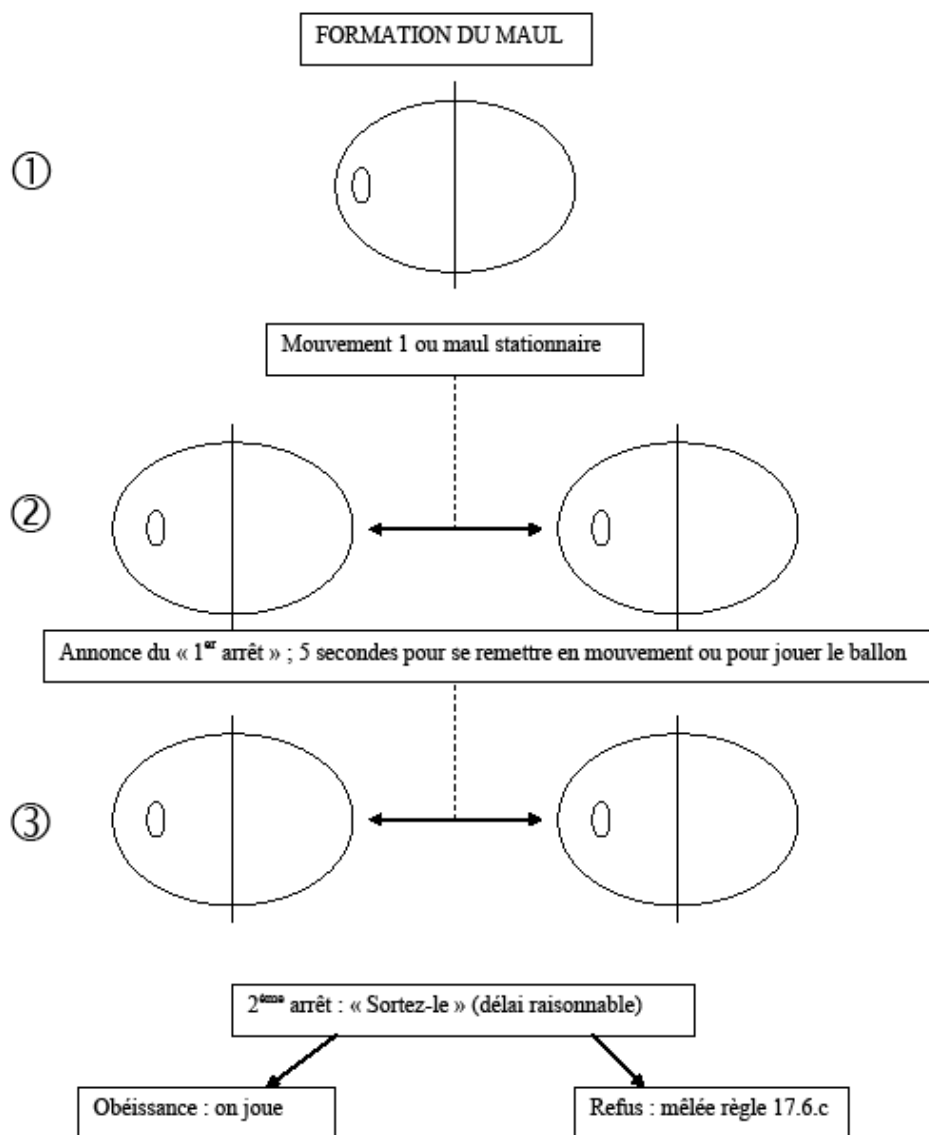
Un déblayage régulier s'entend ainsi : un pas pour enjambrer la zone de plaquage. Trop de joueurs attaquants, positionnés devant le porteur du ballon interfèrent avec les défenseurs et saisissent, bloquent ou plaquent les opposants empêchant toute forme de défense.

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

Règle 17 : 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^{er} arrêt du maul**, l'arbitre devra **impérativement** le signaler par le geste et la voix. Il indiquera « premier arrêt » en levant le bras, le pouce en haut
- Au **2^{ème} arrêt 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 : CPP à l'endroit de la faute

Construction de maul sur touche

En catégorie A et B, 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.

Cette phase de jeu est interdite pour les autres catégories.

Sanction : CPP 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 : CPP 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 : coup de pied de pénalité

Règle 19 : Touche et alignement

Remise en jeu rapide :

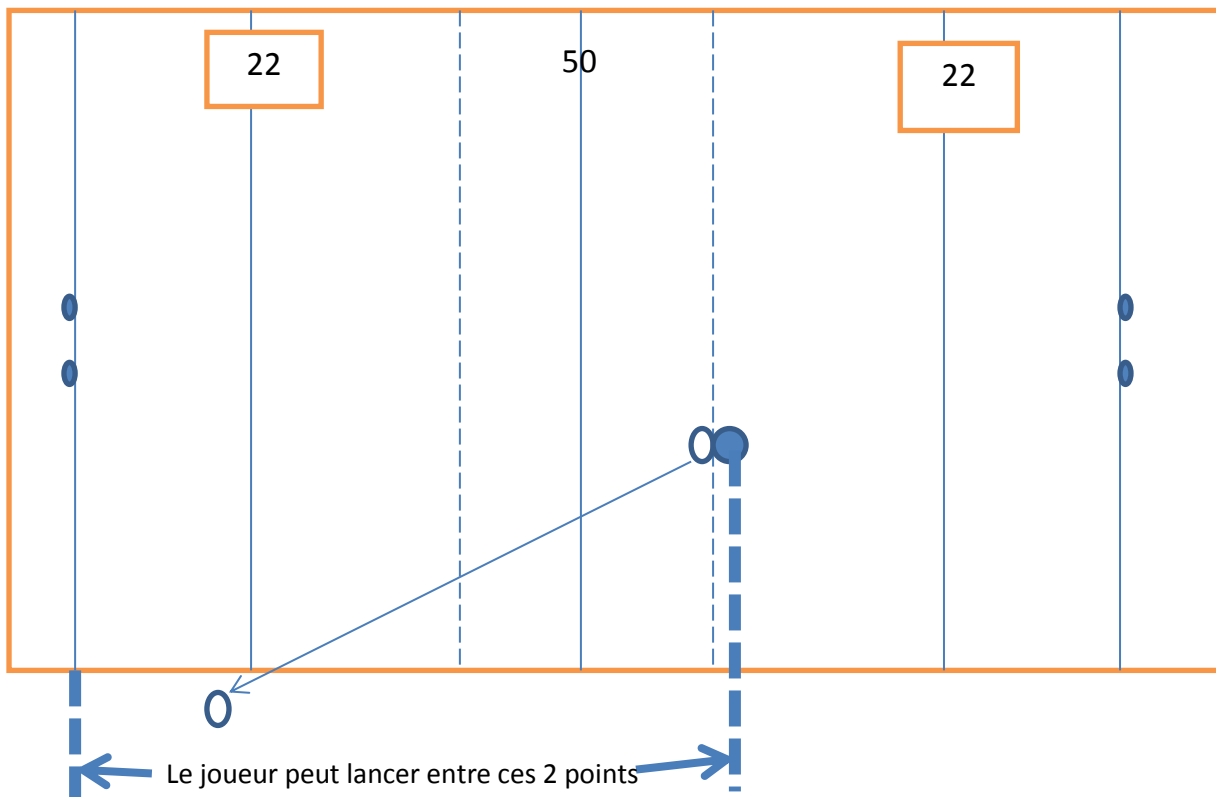
Pour effectuer une remise en jeu rapide, le joueur peut se trouver n'importe où hors du champ de jeu entre la ligne de remise en jeu et sa propre ligne de but

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 entre 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** : CPF
- Un joueur traverse le couloir et percute un adversaire. **Sanction** : CPP

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** : CPF
- Si les joueurs quittent l'alignement après le lancer. **Sanction** : CPP

Règle 20 : Mêlée ordonnée

Poussée selon les catégories

CATEGORIE	POUSSEE
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 de pied franc

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

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

Rappel : pas d'aptitude pour la catégorie C' :

La catégorie C' n'est pas concernée par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1^{ère} ligne. En clair, dans cette catégorie, tous les joueurs de 1^{ère} ligne doivent être polyvalents et ne sont pas concernés par les aptitudes spécifiques définies à l'article 6.3 dispositions spécifiques FFR, Règle 3 du livret des Règles du jeu.

Suppression aptitudes 1ères lignes en catégorie C et D (Règle expérimentale pour la saison 2016/2017)

Conséquence en catégories C et D (idem en catégorie C'):

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1ère 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^{ère} 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^{ère} 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^{ère} 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:** joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos. Ils imbriquent leurs tête les unes à côté des autres sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis). 2^{ième} et 3^{ième} 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. Joueurs de 1^{ère} ligne maintiennent la position horizontale du dos. Marquer un temps d'arrêt.
- ✓ **Placement:** les piliers se placent sans impact puis les 2^{ième} et 3^{ième} lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas). Marquer un temps d'arrêt.

L'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat) et signalera au demi de mêlée par un geste ou en lui tapant dans le dos qu'il peut introduire le ballon sans délai (maximum 3 secondes).

Rappels pour les catégories C, C' et D :

- Aucun coup de pied de pénalité ou coup de pied franc accordé lors d'une mêlée effondrée ou relevée ne pourra être jouée rapidement.
- Pas de mêlée refaite à partir du moment où les premières lignes sont rentrées en contact.

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

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.

Catégories A et B 3 commandements = 3 séquences		Catégories C, C' et D 3 commandements = 3 séquences	
« FLEXION »	<p>Se lier à son partenaire</p> <p>S'accroupir</p> <p>Adopter la position horizontale du dos</p> <p>Regarder vers l'adversaire</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>	« FLEXION »	<p>Les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos</p> <p>Ils imbriquent leur tête les unes à côté des autres sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis),</p> <p>Les 2^{èmes} et 3^{èmes} lignes ailes mettent un genou au sol</p> <p>Le 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« LIEZ »	<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>	« LIEZ »	<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^{ère} ligne maintiennent la position horizontale du dos</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« JEU »	<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>	« PLACEMENT »	<p>Placement : les piliers se placent sans impact puis les 2^{ième} et 3^{ième} 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>
Au signal de l'arbitre (communication non-verbale) le demi-de-mêlée introduit le ballon sans délai (maximum 3 secondes)			

Règle 21 : Coup de pied de pénalité et coup de pied franc

Précisions

Si l'emplacement où un coup de pied de pénalité ou un coup de pied 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 un coup de pied de pénalité ou un coup de pied 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.

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.

Initialement : 40 secondes

Administratif

La feuille de match est une pièce administrative officielle et doit être remplie consciencieusement et avec exactitude.

Match à effectif incomplet : Rappel de la note CCA N°2 du 8/12/14

Afin d'améliorer le suivi règlementaire lié aux matchs à effectif incomplet, il est dorénavant demandé à tous les arbitres concernés par ces situations de bien vouloir noter le score détaillé de ces rencontres dans le « rapport complémentaire » de la feuille de match, et surtout de ne rien inscrire dans les cases « résultat du match ».

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 IRB 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).