

Règlements Sportifs

de Rugby

Sport Adapté



Règlements applicables jusqu'au 31/08/2009

Règlements Sportifs Rugby

Sommaire

<u>Préambule</u>	13
A. Présentation	13
B. Argumentaire pour développer l'activité Rugby en milieu spécialisé	13
<u>Article 1 : Epreuves officielles par catégories et par divisions</u>	15
<u>Article 2 : Rugby à XV</u>	16
A. But du jeu	16
B. Définitions	16
C. Lettre ouverte aux Arbitres de France	17
D. Règles du jeu Rugby FFR et Division I FFSA catégories senior et junior	18
<u>Article 3 : Rugby à VII FFR et Division I catégories senior et junior</u>	55
A. Présentation générale	55
B. Tournois juniors et seniors	56
C. Tactique	56
D. Arbitrage	57
<u>Article 4 : Rugby à VIII</u>	57
A. Catégorie Poussin Division I	57
B. Catégorie Benjamin Division I	58
C. Catégories Minime, Cadet, Junior, Senior Division I	61
D. Catégories Poussin, Benjamin Division II	63
E. Catégories Minime, Cadet, Junior, Senior Division II	65
<u>Article 5 : Rugby à XII</u>	67
Catégories Benjamin, Minime, Cadet, Junior, Senior Division I	67
<u>Article 6 : Rugby à V</u>	69
Catégories Minime, Cadet, Junior, Senior Division III	69

<u>Article 7 : Rugby à III</u>	70
Catégorie Poussins et Benjamins Division III	70
<u>Article 8 : L'Aire de jeu</u>	72
A. Rugby à VIII : exemple d'utilisation d'un tracé de terrain normal division I	72
B. Rugby à XII : exemple d'utilisation d'un tracé de terrain normal division I	73
C. Rugby à VIII: exemple d'utilisation d'un tracé de terrain normal division II et Rugby à V division III	74
<u>Annexe : Mode d'organisation de tournois disputés dans le cadre des journées départementales, régionales et nationales</u>	75

Préambule

A. Présentation

Le rugby est un sport spectaculaire et enthousiasmant lorsqu'il est pratiqué à un bon niveau dans le plus grand respect des règles et d'autrui.

Il peut décevoir et être considéré comme dangereux lorsque quelques irresponsables donnent de lui une image accablante.

Entre ces deux extrêmes il existe un vaste espace qui sait permettre à chacun de s'adonner avec plaisir à ce sport, et à l'enseignant en éducation physique et sportive de construire une véritable action éducative.

La personne handicapée mentale, sans aucun doute a accès à ce créneau, tellement les possibilités de participation et d'expression sont multiples et variées. Qu'il s'agisse de réaliser les tout premiers apprentissages, ou bien de maîtriser des situations réelles de jeu, l'éventail des situations pédagogiques et les objectifs spécifiques est suffisamment important pour être adapté aux différents types de population dont nous avons la charge en institution spécialisée, et au sein des associations sportives.

Les personnes handicapées mentales ont leur place autour du ballon ovale. Loin de les dévaloriser, il les « authentifie » en tant que sujets vivant leur culture et leur patrimoine.

Il favorise la communication des sportifs. Il reste un excellent trait d'union avec l'environnement physique et social. Le rugby, comme toute autre APS, est un moyen d'éducation, de socialisation et d'intégration sociale.

Si quelques difficultés peuvent apparaître dans l'approche de ce qui peut être considéré comme étant un sport collectif de combat, avec toutes les particularités inhérentes à celui-ci, il s'agit d'en avoir conscience pour mieux les maîtriser.

Alors les exigences deviennent des atouts éducatifs intéressants et valables pour tous. Ainsi la psychologie du Sport Adapté peut être avec le jeu de rugby parfaitement sauvegardée.

Des mieux équipés sur le plan psychomoteur aux plus défavorisés, les possibilités de s'exprimer, de réussir, de s'affirmer sont multiples.

Il nous semble effectivement que telle que nous avons conçu l'approche du rugby, chacun peut s'exprimer, découvrir, réussir en agissant avec plaisir.

Que le rugby soit pratiqué dans le cadre de l'éducation physique et sportive au sein des institutions spécialisées, ou qu'il soit l'objet de rencontre inter-associations, c'est sa dimension éducative et intégrative qui est visée en priorité.

Il est temps qu'il dépasse la zone de ses ancrages culturels et qu'il s'étende petit à petit au Mouvement Sportif Adapté Français dans son entier.

B. Argumentaire pour développer l'activité Rugby en milieu spécialisé

1. Objectifs éducatifs de l'EPS

L'EPS sert les objectifs généraux de l'éducation en permettant à chacun de s'adapter, apprendre, communiquer, évaluer, participer, coopérer, imaginer, inventer, créer.

La pratique des activités physiques sportives et d'expression offertes par l'EPS installe l'enfant dans un tissu de relation à l'environnement physique et humain tout à fait original.

L'EPS poursuit des objectifs qui lui sont spécifiques et qui sont relatifs à :

- la connaissance du corps
- aux attitudes corporelles qui sont l'aisance et l'habileté.
- aux développements des attitudes physiques considérées comme des facteurs de l'expérience motrice (vitesse, force, endurance, coordination, équilibre, souplesse, développement morphologique).
- à la coopération dans les tâches collectives .
- et favorise l'accès à la santé, la sécurité, la responsabilité, la solidarité.

Parmi tous les objectifs généraux que l'EPS permet d'atteindre, l'APS rugby répond à ceux qui se proposent de:

- développer la robustesse
- stimuler les grandes fonctions organiques
- permettre la prise de conscience des tensions musculaires.

Elle aide l'enfant à acquérir la capacité de se prendre en charge, de contrôler et d'identifier ses progrès. Elle favorise la mobilisation et la régulation des impulsions (domaine affectif). Elle suscite l'analyse des situations et l'appréhension des relations (domaine cognitif). Elle stimule le goût de l'effort, le courage, le dépassement de soi.

Parmi tous les objectifs spécifiques que l'EPS permet d'atteindre, l'APS rugby répond à la nécessité de :

- Mettre en oeuvre avec une précision croissante le geste de la motricité humaine :
 - courir facilement en maîtrisant l'allure, l'accélération, le changement de rythme, le temps.
 - lancer en ajustant en fonction de l'objet et des intentions (distance à franchir, cible à atteindre, — le mode de lancer, la trajectoire, la direction, le rythme, les appuis, la force).
- Coordonner, d'enchaîner ces types d'actions de façon à mieux maîtriser son comportement dans le milieu et à rendre ses conduites motrices plus efficaces. Aussi maîtriser en les coordonnant les actions de courir, sauter, lancer, réceptionner selon les besoins de la situation.
- De choisir la conduite la mieux adaptée à une situation donnée donc de percevoir, comprendre, mieux maîtriser les notions en cause : temps, rythmes, vitesse, équilibre, énergie, masse, pesanteur, espace.

Aussi maîtriser en les coordonnant les actions de courir, sauter, lancer, réceptionner par rapport aux buts et aux règles, aux partenaires et aux adversaires. Les apprentissages moteurs progressent non de l'élémentaire au complexe, mais par ajustement progressif des conduites qui toujours globales se structurent de mieux en mieux. Dans l'action c'est tout à la fois et indissociablement que l'enfant développe ses qualités de vitesse, force, résistance, endurance, adresse, équilibre, de coordination et d'expression et améliore ses capacités d'adaptation aux exigences de la situation comme aux caractéristiques du milieu. L'EPS vise aussi un certain nombre de capacités à travers sa contribution à l'éducation morale et sociale.

Du fait qu'elle implique toute la personne et qu'elle revêt le plus souvent un caractère collectif (chacun étant tour à tour auteur et spectateur, partenaire ou adversaire des autres) l'activité physique constitue un des supports les plus appropriés pour vivre avec les autres.

Parmi toutes les capacités visées, un certain nombre peuvent être prises en compte par l'APS rugby :

- Se faire connaître et s'accepter (par exemple, évoluer avec ou sans préparation, sans gêne et sans ostentation, devant les camarades);l'aisance corporelle fondée sur une bonne connaissance de soi est le signe et le moyen d'une affirmation plus authentique de l'individu dans la communication.
- Chercher à mieux connaître, à accepter et à respecter les autres.
- Participer à des activités à dominante « opposition » ou à dominante « coopération », accepter les échecs et relativiser les réussites (sportivité).

- Comprendre et accepter les règles, participer à leur élaboration, les remettre utilement en question.
- S'intégrer, avec efficacité et plaisir, à l'action et à la vie d'un groupe (prendre part à l'organisation du groupe, à l'élaboration collective d'un projet et à son exécution, en combinant initiative et discipline).
- Y jouer un rôle, mais aussi en changer.
- Prendre des responsabilités, et savoir en changer (de sa propre initiative en fonction des besoins du groupe).
- Analyser les motifs de réussite et d'échec.
- Participer à un jeu d'équipe ou à un sport collectif en agissant efficacement au sein de l'équipe par action personnelle comme par le soutien aux partenaires (compétence de l'équipier).

C'est à la fois parce qu'elle participe à la poursuite des objectifs de l'EPS. et qu'elle permet la constitution chez l'enfant de ressources nouvelles et originales que l'APS. Rugby prouve son utilité.

Le cycle d'enseignement rugby s'adresse à tous les enfants. Tous doivent progresser. On ne peut accepter comme allant de soi que certains d'entre eux montrent un désintérêt pour cette activité.

2. Objectif de l'activité rugby

Le rugby activité corporelle d'opposition permet à l'enfant de développer sa capacité à coopérer, se socialiser, vaincre l'appréhension du contact, s'investir dans un jeu de combat où la loyauté est la notion fondamentale.

Dans la définition du rugby, comme étant à la fois un sport collectif et de combat, et de circulation de balle, apparaît le double intérêt de ce jeu qui se caractérise par l'alternance permanente d'un affrontement collectif et des courses de contournement ou d'évitement.

Le choix des formes de jeu découlant de la perception de la position de l'adversaire et de la prise en compte des forces de son équipe, font du rugby un sport richement éducatif sur le plan cognitif : l'enfant doit constamment agir et s'adapter.

Se pratiquant à l'extérieur sur un terrain aux larges espaces, cette APS nécessite une forte dépense énergétique et développe ainsi les qualités de vitesse et des capacités aérobies. La forme originale du ballon améliore l'adresse de ses pratiquants.

Comme le montre ce qui précède, les caractéristiques de cette activité sont en concordance totale avec les objectifs de l'EPS et en font donc une APS que l'enfant peut découvrir au même titre que les autres APS.

Article 1 : Epreuves officielles par catégorie et par division

Les catégories d'âge sont celles arrêtées par la FFR :

Divisions / Catégories	Division I	Division II	Division III
Poussins : 7 à 11 ans	Rugby à VIII	Rugby à VIII	Rugby à III
Benjamins : 12 et 13 ans	Rugby à XII et à VIII	Rugby à VIII	Rugby à III
Minimes : 14 et 15 ans	Rugby à XII et à VIII	Rugby à VIII	Rugby à V
Cadets : 16 et 17 ans	Rugby à XII et à VIII	Rugby à VIII	Rugby à V
Juniors : 18 à 20 ans	Rugby à XV, à XII, VII et VIII	Rugby à VIII	Rugby à V
Seniors : 21 ans et plus	Rugby à XV, à XII, VII et VIII	Rugby à VIII	Rugby à V

Article 2 : Le Rugby à quinze

A. But du jeu

Le but du jeu est que deux équipes de quinze joueurs chacune, jouant conformément aux Règles et dans un esprit sportif, puissent marquer le plus de points possible, en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre dans l'en-but adverse, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

B. Définitions

Les termes ci-après ont la signification suivante :

Au-delà, derrière, devant

« Au-delà », « derrière », « devant » d'une quelconque position, s'applique **aux deux pieds**, sauf indication contraire.

Mort

Signifie que le ballon ne peut, provisoirement, pas être joué. Ceci se produit quand l'arbitre a sifflé pour indiquer un arrêt de jeu, ou après une tentative infructueuse de but après essai.

Equipe défendante

Désigne l'équipe qui, lors d'un arrêt de jeu, se trouve dans la moitié de terrain la plus proche de ses buts. Les adversaires de l'équipe défendante sont dits « équipe attaquante ».

Coup de pied

Un « coup de pied » consiste dans la propulsion du ballon avec la jambe ou le pied entre les genoux et les orteils. Si le joueur tient le ballon en main(s), il doit, pour donner un « coup de pied », le projeter hors de sa main (ou de ses mains) ; si le ballon est sur le sol, il doit le propulser à une distance visible.

Coup de pied tombé (ou « drop »)

Un coup de pied tombé se donne en laissant tomber le ballon de la main (ou des mains) sur le sol en le bottant à son premier rebond, dès qu'il s'élève.

Coup de pied placé

Un coup de pied placé se donne en bottant le ballon placé au préalable sur le sol, à cet effet.

Coup de pied de volée

Un coup de pied de volée se donne en laissant tomber le ballon de la main (ou des mains) en le bottant avant qu'il touche le sol.

Marque

La « marque » est l'endroit où est accordé un coup de pied franc ou un coup de pied de pénalité.

Ligne passant par la marque (ou par un point)

Sauf indication contraire, les expressions « une ligne passant par la marque », ou « une ligne passant par un point » définissent toujours une ligne **parallèle aux lignes de touche**.

Fédération

Dans les règles ci-après, le terme Fédération se réfère à l'organisation sous la juridiction de laquelle un match se joue; dans le cas d'un match international, il s'agit de l'International Rugby Football Board ou de l'un de ses comités.

D'autres définitions sont incluses dans les Règles et en sont partie intégrante

C. Lettre ouverte aux Arbitres de France

Mes chers collègues

Ne croyez pas, surtout, que le Rugby puisse se mettre en formules. Ni le jeu lui-même, ni l'arbitrage ne peuvent s'enseigner au moyen de systèmes, de recettes, de procédés. Tant vaut l'homme, tant vaut l'arbitre. Car c'est l'homme tout entier, avec son intelligence, sa volonté, son coeur, qui agit sur le terrain. Vous ne trouverez donc ici, que quelques remarques très simples (trop simples, penseront peut-être certains), mais qui seront, je l'espère, pour quelques-uns, un encouragement et une direction de travail. Car l'arbitrage est un long travail, qui ne cesse que lorsqu'on abandonne.

Je vous dirais, d'abord, de connaître les règles du jeu. Je dis connaître et non savoir.

Car la connaissance implique de savoir le pourquoi et le comment. Il serait utile même de savoir à quelle époque chaque règle a été introduite, malheureusement, nous n'avons pas, en France, de véritable histoire du jeu en tout cas, soyez assurés de cette vérité. C'est que toute règle a eu pour but de conserver au jeu sa caractéristique de combattre une tendance malsaine, d'assurer la protection du joueur.

Réfléchissez donc aux règles. Posez-vous des cas concrets. Mais, ici, je vous dis « attention ». Ne tombez pas dans l'absurde. Ne vous posez pas des cas phénomènes, uniques, invraisemblables au point de vue de la probabilité. Ne cherchez pas à faire dire au texte, qui n'est qu'une traduction, plus qu'il ne comporte.

Rappelez-vous toujours que ces règles n'ont pas été édictées d'un seul coup, mais au fur et à mesure des besoins. Rappelez-vous qu'elles sont l'oeuvre non pas de juristes subtils, mais d'hommes réalistes, nés et élevés dans le rugby, parlant à d'autres hommes également élevés dans le rugby. Etudiez donc ces règles avec simplicité et bon sens. Quand un de ces cas phénomènes se présentera sur le terrain, vous serez certains, alors, d'y faire face sans difficulté.

Je ne vous parlerai pas de votre état physique. C'est un devoir d'être, en entrant sur le terrain, dans une forme parfaite. Il faut pouvoir démarrer vite et sec, suivre n'importe quelle attaque, tout en conservant la vue de tout le terrain, réfléchir à pleine allure et tenir aussi toute la partie.

Mais ceci n'est que la préparation à votre rôle. C'est sur le terrain que l'arbitre donne sa mesure véritable. Or, ici, la connaissance des règles du jeu, la valeur physique deviennent secondaires. Un seul facteur compte réellement et devient primordial : le caractère. La majorité des mauvais arbitrages ont, à l'origine, une défaillance de la volonté. Dominez-vous, disciplinez-vous pour rester le maître de la partie et des joueurs.

Vous êtes sur le terrain pour que la partie se déroule normalement, et non pas pour prouver votre science. Vous devez voir, certes, et voir, non seulement le porteur du ballon et son entourage immédiat, mais l'ensemble du terrain, le jeu dans sa totalité. Vous devez anticiper le développement possible de la phase en cours, prévoir les conséquences d'une faute ou d'une erreur de jeu, apprécier les intentions et les motifs du joueur. Il faut que tout cela soit devenu presque intuitif chez vous, et que votre décision et votre coup de sifflet, s'il y a lieu, soient pour ainsi dire simultanés. Ne vous occupez que de la phase en cours. Concentrez-vous sur le jeu et faites abstraction du reste. Essayez de vous rendre compte de l'état physique et moral des joueurs. Ne transigez pas avec vous-même.

Après la partie, examinez le lendemain, dans le calme et la solitude, votre rôle, vos décisions, vos erreurs. C'est le seul moyen de vous améliorer.

Un dernier seul conseil : il n'y a pas d'arbitrage large et d'arbitrage serré. Il n'y a pas d'arbitrage de parties de championnat et d'arbitrage de parties amicales. Il y a l'arbitrage tout court.

D. Règles du jeu de Rugby FFR et Division 1 FFSA catégories senior et junior

Règle 1- Terrain

Le « champ de jeu » est la surface, figurant sur le plan, délimitée par des lignes de but et de touche, ces lignes exclues. L'« aire de jeu » est composée du champ de jeu et des « en-but ».

L'« enceinte de jeu » comprend l'aire de jeu et une surface raisonnable de terrain autour.

Le plan, y compris tous les mots et données chiffrées qui y figurent, fait partie intégrante des Règles du Jeu.

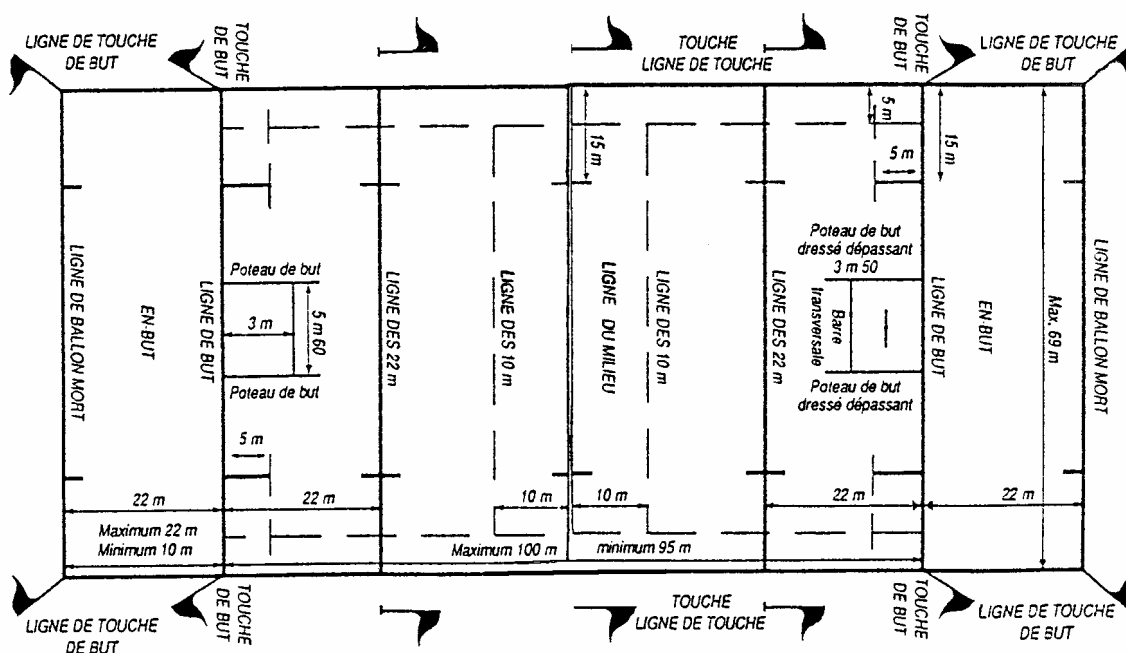
Les termes qui figurent sur le plan doivent garder leur sens propre et sont censées faire partie des définitions comme s'ils y étaient compris séparément.

1. Toutes les lignes représentées sur le plan doivent être convenablement marquées. Les lignes de touche sont en touche. Les lignes de but sont en en-but. La ligne de ballon mort **n'est pas** en en-but. Les lignes de touche de but et les poteaux de coin sont en touche de but. Les poteaux de but doivent être plantés sur les lignes de but.
2. Le jeu doit se jouer sur un terrain de dimensions égales, au maximum, à celles indiquées sur le plan, et marqué conformément à ce plan. Le sol doit être couvert d'herbe, ou lorsque ceci n'est pas réalisé, d'argile ou de sable à condition que la surface ne soit pas dangereusement dure.

Note (1) : Il est interdit de peindre de la publicité sur l'aire de jeu.

3. Toute réclamation de l'équipe visiteuse, au sujet du terrain, ou de la manière dont il est marqué, doit être formulée auprès de l'arbitre avant le premier coup d'envoi.

PLAN DU TERRAIN



Règle 2 - le ballon

1. Le ballon, lorsqu'il est neuf, doit être de forme ovale, comporter quatre panneaux et avoir les dimensions suivantes :
 - longueur du grand axe : 28 à 30 cm
 - grand périmètre : 76 à 79 cm
 - petit périmètre : 58 à 62 cm
 - poids : 400 à 440 g

Note (1) : La pression de l'air dans le ballon, au début de la partie, sera de l'ordre de 0,67 à 0,70 kg /cm³.

2. Les dimensions des ballons peuvent être réduites, uniquement pour les joueurs scolaires et écoles de rugby.
3. Les ballons peuvent être traités spécialement afin de les rendre résistants à la boue et plus facile à tenir en main(s). L'enveloppe peut ne pas être en cuir.

Note : Il est admis que l'on dispose de ballons de rechange pendant un match, mais une équipe ne devra pas obtenir, ou tenter d'obtenir, un avantage déloyal, sous le prétexte de changer de ballon.

Règle 3 - nombre de joueurs

1. Un match se jouera avec quinze joueurs par équipe au maximum.
2. Quand une Fédération autorise que se jouent des matchs avec moins de quinze joueurs, les Règles du Jeu s'appliqueront excepté pour les mêlées qui devront être constituées avec un minimum de trois joueurs de chaque équipe.
3. Le remplacement de joueurs sera autorisé dans les matchs officiels de sélection, dans les conditions fixées par l'organisme qui a juridiction sur le match.
4. Dans tous les autres matchs un joueur ne peut être remplacé que sur blessure et en respectant les conditions ci-après :
 - a) quatre joueurs au maximum, par équipe pourront être remplacés ;

Exception : Un maximum de sept joueurs par équipe pourront être remplacés :

 - I. dans les matchs entre équipes scolaires ou entre équipes dont tous les joueurs ont au moins 21 ans, cet âge s'appréciant par rapport au début de la saison de la Fédération recevante ;
 - II. dans les matchs internes en fonction des règlements de la Fédération ayant juridiction sur ces matchs.

NB: Pour les rencontres nationales organisées par la FFR, Seniors et Reichel, le nombre de remplaçants figurant sur la feuille de match reste limité à six et donc dans la note I après la section 3 (4) a), on doit lire 3 au lieu de 4.

- b) Un joueur qui a été remplacé définitivement ne doit pas revenir prendre part à la partie.

Note (1) : Quand une équipe opte de désigner sept remplaçants, quatre d'entre eux doivent pouvoir couvrir la position de pilier droit, pilier gauche, talonneur et deuxième ligne.

5. — Dans les matchs joués par une équipe nationale représentative, un joueur ne peut être remplacé uniquement que si, d'après l'avis du médecin, sa blessure est telle qu'il ne peut pas continuer à participer au match.
— Dans toute compétition, ainsi que dans tous les autres matchs internes pour lesquels une Union (ou Fédération) a accordé expressément son autorisation, un joueur blessé peut être remplacé :
 - sur avis d'une personne compétente dans le domaine médical,
 - en l'absence d'une telle compétence, avec l'accord de l'arbitre.

6. Si l'arbitre est avisé par un médecin ou toute autre personne médicalement qualifiée, ou bien s'il considère, pour toute autre raison, que la blessure d'un joueur est telle qu'il lui serait préjudiciable de continuer à jouer, il invitera le joueur à quitter l'aire de jeu.
7. Toute réclamation d'une équipe au sujet du nombre de joueurs peut être formulée, auprès de l'arbitre, à tout moment; mais le nombre de points précédemment marqués demeure acquis.

Note (2) : Dès qu'un arbitre constate qu'une équipe a, sur le terrain, plus de joueurs que prévu, il doit exiger du capitaine de cette équipe de réduire, comme il convient, le nombre de joueurs.

NB : Pour les rencontres nationales organisées par la FFR, se reporter aux dispositions spéciales de la note « remplacement des joueurs » figurant en annexe.

Résolution

L'attention est attirée sur la « Résolution » adoptée par le Bord, selon laquelle « un joueur qui a subi une commotion cérébrale ne devra participer ni à une rencontre, ni à une séance d'entraînement pendant une période d'au moins trois semaines à partir de l'accident. Il ne pourra le faire à nouveau qu'après examen neurologique approprié ».

Règle 4 : équipement des joueurs

1. Un joueur ne doit pas porter des accessoires formant une saillie dangereuse, telle que boucles ou anneaux.
2. Il est interdit de porter des rembourrages d'épaules du type « harnais » ni des protecteurs tels que genouillères ou coudières qui comportent des parties rigides ou renforcées. Le port d'une mince protection composée d'un bourrelet d'ouate, de caoutchouc mousse ou d'un produit souple similaire peut être autorisé à condition que cette protection soit attachée au corps ou cousue à l'intérieur du maillot.
3. Les crampons des chaussures des joueurs doivent être conformes au standard britannique BS 6366 : 1983. Ils doivent être circulaires, solidement fixés aux chaussures et respecter les dimensions suivantes :
 - longueur maximum (mesurée depuis la semelle) : 18 mm
 - diamètre minimum à la base 13 mm
 - diamètre minimum au sommet : 10 mm
 - diamètre minimum de la rondelle qui doit être partie intégrante du crampon : 20 mm

Le port d'un crampon isolé à l'extrémité de la chaussure est interdit.

Note (1) : Les semelles en caoutchouc moulé comportant plusieurs crampons sont autorisées.

4. L'arbitre a le pouvoir de décider avant, ou pendant un match, qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse. Il doit alors ordonner à ce joueur de la retirer et ne lui permettre de reprendre le jeu qu'après nécessaire fait.

Règle 5 : tirage au sort / durée de la partie

1. Avant la partie, les capitaines tirent au sort le choix du coup d'envoi, ou du terrain.
2. La durée de la partie sera, dans la limite maximum de 80 minutes, celle qui sera indiquée par la Fédération; en l'absence de directive, la durée sera fixée par entente entre les deux équipes, sinon elle sera fixée par l'arbitre. Dans les matchs nationaux, on jouera en deux temps de 40 minutes.

Note (1) : Les termes « dans la limite maximum de 80 minutes » ne tiennent pas compte de tout temps supplémentaire de jeu qu'une Union (ou Fédération) peut prescrire ou autoriser, en cas de match nul, dans une épreuve éliminatoire.

3. La partie sera partagée en deux temps. A la mi-temps, les équipes changent de côté, et une interruption maximum de cinq minutes aura lieu .
4. Une suspension n'excédant pas une minute sera accordée pour soigner un joueur blessé, ou pour tout autre motif autorisé. Un plus long arrêt de jeu ne sera autorisé que si le délai supplémentaire est nécessaire pour évacuer hors de l'aire de jeu, un joueur blessé.
Les temps de jeu perdus pour n'importe quel motif autorisé, ou à l'occasion de tentatives de but, seront compensés dans la mi-temps au cours de laquelle ils se sont produits, étant entendu que l'arbitre conserve tout pouvoir d'ordonner la fin de la partie.

Note (2) : L'arbitre doit compenser le temps perdu à l'occasion des tentatives de but. Cette mesure s'applique à tous les cas, même à ceux où l'arbitre estime que le « délai raisonnable » n'est pas dépassé. Mais on considère que le « temps perdu » commence quarante secondes après que le joueur a indiqué son intention de tenter le but.

Note de la FFR : La durée des matchs organisés par la FFR. ou ses associations affiliées est fixée par les règlements généraux de la FFR. Ce texte constitue l'indication visée par la présente règle.

Règle 6 : Arbitre et juges de touche

A. L'arbitre

1. Dans tout match, un arbitre doit être désigné. Il le sera par, ou sous l'autorité de la Fédération. Au cas où un arbitre ne serait pas désigné dans de telles conditions, il serait fait application des dispositions de l'article 206 des Règlements Généraux de la FFR.
2. Si l'arbitre est dans l'impossibilité d'arbitrer, il sera fait application du même article 206 des Règlements Généraux.
3. L'arbitre tient note du temps et de la marque; il doit, dans tout match, appliquer loyalement les règles du jeu, sans modification ni omission, sauf le cas où la Fédération autorise l'application d'une règle expérimentale approuvée par l'International Board.

Note (1) : Si l'arbitre a des doutes au sujet du temps de jeu, il consultera l'un quelconque, ou les deux juges de touche. Ce n'est qu'au cas où les renseignements fournis par eux seraient insuffisants qu'il pourrait consulter une autre personne ¹).

Note (2) : Quand l'arbitre estime avoir à compenser des arrêts de jeu, cela doit être fait à la fin de la mi-temps où ils se sont produits.

Note (3) : L'arbitre a le droit de siffler la fin de la partie avant l'expiration du temps réglementaire s'il estime que, pour une raison quelconque, ce temps ne peut pas être joué, ou qu'il serait dangereux de continuer la partie.

Note (4) : Si un joueur est blessé, l'arbitre n'accordera pas plus d'une minute d'arrêt, à moins qu'un plus long délai ne soit nécessaire pour évacuer le blessé, ou lui donner des soins indispensables sur l'aire de jeu.

Note (5) : L'arbitre n'accordera pas d'arrêt de jeu s'il a des raisons de penser qu'un joueur simule une blessure. En pareil cas, il ordonnera l'évacuation immédiate du joueur en dehors de l'aire de jeu, et fera tout de suite reprendre le jeu.

Note (6) : L'arbitre pourra, lorsque le ballon ne sera plus en jeu, accorder à un joueur, l'arrêt de jeu nécessaire pour remplacer, ou réparer un maillot, ou des culottes sérieusement déchirés. Il ne doit pas accorder de délai pour rattacher, ou réparer un lacet.

4. Il ne doit donner aucune instruction ni aucun conseil à l'une ou l'autre équipe avant la partie. Pendant la partie, il ne doit consulter personne, sauf :

¹ Note de la F.F.R. : Pour les matchs où il en est prévu un, c'est le délégué sportif qui sera consulté.

- l'un ou les deux juges de touche, sur un point de fait ayant trait à leur fonction, ou sur un sujet relatif à la règle 26 (3), ou
 - pour se renseigner sur le temps écoulé.
5. Durant un match, l'arbitre est le seul juge des faits et de l'application des Règles de Jeu. Toutes ses décisions ont valeur exécutoire pour les joueurs. Il ne peut pas revenir sur une décision, sauf si celle-ci a été prise avant qu'il ait remarqué que le drapeau d'un juge de touche était levé ou avant qu'il ait entendu son juge de touche sur un sujet relatif à la règle 26.3.
6. L'arbitre doit être porteur d'un sifflet et en faire usage :
- pour indiquer le commencement de la partie, la mi-temps, la reprise du jeu après la mi-temps, la fin de la partie, un essai ou un but, un touché en but.
 - pour arrêter le jeu à la suite d'une infraction, ou pour tout autre motif prévu par les Règles du Jeu.

Note (7) : L'arbitre a la possibilité d'arrêter le jeu à n'importe quel moment au moyen d'un coup de sifflet : mais il ne doit agir ainsi que dans les circonstances indiquées à la règle 6.6 qui comprennent, en particulier, les cas suivants :

- a) pour ordonner une mêlée ;
- b) quand le ballon est sorti en touche, ou touche de but, ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort ;
- c) quand le ballon a fait l'objet d'un touché à terre dans l'en-but ;
- d) quand le ballon devient « injouable » ;
- e) quand il arrête le jeu pour infraction à la règle 26-3, avant d'exclure ou d'avertir le fautif ; en pareil cas, il doit donner un second coup de sifflet quand il accorde l'essai de pénalité ou le coup de pied de pénalité.
- f) quand il accorde un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc ;
- g) quand il accorde un arrêt de volée ;
- h) quand le ballon, ou le joueur qui le porte a touché l'arbitre et qu'il en est résulté un avantage pour une équipe ;
- i) quand un joueur est blessé, mais dans ce cas, il sifflera seulement après que le ballon soit devenu « mort », à moins que le cas (j) ci-après s'applique ;
- j) s'il s'avère dangereux de continuer à jouer y compris lors de l'effondrement d'une mêlée.

Note (8) : L'arbitre doit siffler la mi-temps, ou la fin de la partie, dès que le temps est expiré. Si le ballon est « mort » à ce moment où le temps vient à expiration, il sifflera dès que le ballon sera devenu « mort ».

Si, après que le temps est expiré, le ballon devient « mort ».

- a) comme conséquence d'un essai : l'arbitre autorisera la tentative de transformation et sifflera ensuite la mi-temps ou la fin :
- b) comme conséquence d'un arrêt de volée, d'un coup de pied franc ou d'un coup de pied de pénalité : l'arbitre permettra de continuer le jeu jusqu'à ce que le ballon redevienne « mort ». Si le temps vient à expiration avant que le ballon ait été introduit dans une mêlée ordonnée, ou remis en jeu lors d'une touche, l'arbitre doit siffler la mi-temps, ou la fin, sans faire jouer la mêlée ou la touche.

7. Pendant une partie, personne, en dehors des joueurs, de l'arbitre et des juges de touche, ne doit se trouver dans l'enceinte de jeu, à moins d'y avoir été autorisé par l'arbitre et uniquement pour un motif spécial et provisoire. Lorsqu'un joueur est blessé légèrement, le jeu peut continuer pendant qu'une personne ayant une formation médicale vient donner ses soins au joueur dans l'aire de jeu ou pendant que le joueur quitte l'aire de jeu. La continuation du jeu alors qu'un joueur est blessé légèrement est soumise à l'autorisation de l'arbitre et à son pouvoir d'arrêter le jeu à n'importe quel moment.

A la mi-temps, l'arbitre autorisera l'entraîneur de chaque équipe à pénétrer sur l'aire de jeu pour donner des conseils à son équipe.

Application FFR

Sur le banc de touche de chaque équipe, l'arbitre n'admettra que l'entraîneur, le soigneur et le médecin.

Note (9) : Si l'arbitre décide d'arrêter le jeu dans le cadre de la section (7) mais sans qu'une faute ait été commise ou que le ballon soit devenu « mort », il fera reprendre le jeu en ordonnant une mêlée. L'introduction du ballon sera faite par l'équipe qui était en possession du ballon ou sinon par l'équipe attaquante.

Note (10) : Les bagagistes, médecins ou personnels de premier secours autres que ceux mentionnés dans la section (7) peuvent être autorisés par l'arbitre à pénétrer dans l'enceinte de jeu .Ils ne doivent le faire que lorsque l'arbitre le leur a clairement indiqué.

8. — Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre, et ils ne doivent pas contester ses décisions. Ils doivent (sauf au coup d'envoi) cesser de jouer dès que l'arbitre a sifflé.
- Un joueur doit, s'il y est invité, soit avant, soit pendant la partie, permettre à l'arbitre d'inspecter son équipement.
- Un joueur ne doit pas quitter l'enceinte du jeu sans la permission de l'arbitre. Si un joueur qui a une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu jusqu'à ce que le saignement soit arrêté et que la blessure ait été recouverte ou bandée. Ce joueur pourra être remplacé à titre provisoire une fois seulement pendant que sa blessure est recouverte ou bandée mais au bout de dix minutes ce remplacement provisoire devient définitif. La période de dix minutes commence quand le joueur blessé quitte l'aire de jeu.

Note CCA. : La période de dix minutes comprend éventuellement la mi-temps.

Note (11) : L'arbitre ne doit pas autoriser une équipe ou un joueur individuellement, à quitter l'aire de jeu pour changer de maillot.

Note (12) : Si un joueur qui a quitté le terrain par suite d'une blessure, ou pour un autre motif, reprend le jeu sans l'autorisation de l'arbitre, l'arbitre le pénalisera pour incorrection s'il estime que cette attitude est intentionnelle, dans le but de contrecarrer l'action des adversaires. S'il ne s'agit pas d'une intervention intentionnelle, et si l'équipe fautive possède l'avantage, l'arbitre ordonnera une mêlée au point où le joueur a repris le jeu sans sa permission et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

Sanction

Les infractions aux clauses qui précèdent sont sanctionnées comme « incorrections ».

B. Juges de touche

1. Dans tout match, deux juges de touche doivent être désignés. A moins que les juges de touche aient été désignés par la Fédération, ou sous son autorité, il appartiendra à chaque équipe de fournir un juge de touche.
2. Un juge de touche est soumis à l'autorité de l'arbitre qui peut l'instruire de ses devoirs et qui peut passer outre à une quelconque de ses décisions. L'arbitre peut exiger qu'un juge de touche qui ne donne pas satisfaction soit remplacé; il a pouvoir d'exclure, et de signaler à la Fédération, un juge de touche qui, selon lui est coupable d'« incorrection ».
3. Chaque juge de touche doit être porteur du drapeau (ou de tout autre objet approprié) pour signaler ses décisions. Il y aura un juge de touche sur chaque côté du terrain, et il restera le long de la touche, sauf lorsqu'il aura à juger une tentative de but.
4. Il doit lever son drapeau quand le ballon, ou le joueur qui le porte, est allé en touche, et doit indiquer l'emplacement de la remise en jeu et le camp qui en bénéficiera. Il doit aussi signaler à l'arbitre que le ballon, ou le joueur qui le porte, est allé en touche de but.
5. Le juge de touche baissera son drapeau quand le ballon aura été lancé, sauf toutefois dans les cas indiqués ci-dessous, où il doit le conserver levé :
 - a) quand le joueur qui lance le ballon met une partie quelconque de l'un de ses pieds à l'intérieur du champ de jeu.
 - b) quand le ballon n'a pas été lancé par l'équipe qui devait le faire.
 - c) quand, lors d'une remise en jeu rapide, le ballon qui est allé en touche a été remplacé par un autre ballon, ou a été manipulé par quelqu'un d'autre qu'un joueur. C'est à l'arbitre de décider si oui ou non le ballon a été lancé de l'endroit voulu.

6. Dans les matchs faisant intervenir une équipe nationale représentative, ou dans tels autres matchs pour lesquels une Union (ou Fédération) l'a autorisé expressément, et pour lesquels des juges de touche officiels ont été désignés, ces juges de touche doivent signaler à l'arbitre du match des actes d'anti-jeu ou des incorrections, contraires à la règle 26.3.

Un juge de touche doit signaler un tel acte à l'arbitre en pointant son drapeau à l'horizontale, perpendiculairement à la ligne de touche. Le juge de touche doit rester en touche et continuer à exercer ses autres fonctions jusqu'au prochain arrêt de jeu, où l'arbitre devra le consulter au sujet de l'incident.

L'arbitre peut alors prendre toute décision qu'il juge appropriée, la sanction éventuelle devant l'être en application de la règle 26 (3).

Note(13) : Après qu'il ait signalé une infraction à la règle 26 (3), dès l'arrêt de jeu, un juge de touche peut pénétrer sur l'aire et faire son rapport à l'arbitre

7. Lors d'une tentative de but après essai, ou sur un coup de pied de pénalité, les deux juges de touche doivent assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Chaque juge de touche se placera au pied, ou en arrière d'un des poteaux de but et lèvera son drapeau si le ballon passe au-dessus de la barre transversale.

Règle 7: Manière de jouer

Une partie débute par un coup d'envoi après lequel tout joueur en jeu, pourvu qu'il le fasse conformément aux Règles, peut à tout moment :

- attraper ou ramasser le ballon et courir en le portant ;
- passer, jeter ou taper le ballon vers un autre joueur ;
- botter, ou propulser le ballon de toute autre manière ;
- plaquer, pousser ou épauler un adversaire porteur du ballon ;
- tomber sur le ballon ;
- prendre part à une mêlée, une mêlée spontanée, un « maul » ou une touche ;
- faire un touché à terre dans l'en-but .

Note (1): Si un joueur donne la balle de la main à la main à l'un de ses partenaires sans qu'il y ait propulsion ou jet de ballon, cela constitue une « passe ».

Règle 8 : Avantage

L'arbitre ne doit pas pendant le jeu, siffler une infraction suivie par un avantage obtenu par l'équipe non-fautive. L'avantage sera constitué soit par un gain de terrain, soit par la possession du ballon dans des conditions telles qu'elle constitue un avantage tactique évident. La possibilité d'obtenir un avantage ne suffit pas.

Note (1) : L'arbitre dispose de toute latitude pour déterminer ce qui constitue un « avantage », le gain de terrain n'étant pas le seul élément à considérer. L'arbitre est seul juge de ce qu'un avantage a été obtenu.

Note (2) : Aucune équipe ne peut obtenir un avantage dans les circonstances suivantes :

- a) lorsque le ballon, ou le joueur qui le porte, touche l'arbitre (Règle 9-1)
- b) lors d'une mêlée, lorsque le ballon sort par une extrémité quelconque du « tunnel » sans avoir été joué (Règle 20. Notes 14 et 19).

Note (3) : Quand une irrégularité, non prévue dans les règles, se produit, une mêlée sera ordonnée au point où cette irrégularité a eu lieu. Dans le choix de l'équipe qui bénéficiera de l'introduction, l'arbitre appliquera la règle 20.7 (introduction du ballon dans la mêlée).

Règle 9 : Ballon, ou joueur entrant en contact avec l'arbitre :

1. Si le ballon, ou le joueur qui le porte vient en contact avec l'arbitre, dans le champ de jeu, le jeu continuera, à moins que l'arbitre considère que l'une des équipes en tire profit ; dans ce cas , il ordonnera une mêlée. L'équipe qui a joué le ballon en dernier bénéficiera de l'introduction.
2. —Si le ballon, en possession d'un joueur, ou un joueur portant le ballon, entre en contact avec l'arbitre dans l'en-but du-dit joueur, un touché en but sera accordé ;
—Si un joueur porteur du ballon, dans l'en-but adverse, entre en contact avec l'arbitre avant d'avoir fait un touché à terre, un essai sera accordé à cet endroit.

Note (1) : Si le ballon, alors qu'il est en jeu dans l'un quelconque des deux en-but, mais non en possession d'un joueur, entre en contact avec l'arbitre, un juge de touche, ou un spectateur, un touché en but sera accordé à condition qu'un touché en but eût, sans cela, été obtenu, ou que le ballon fût sorti en touche ou en ballon mort.

Note (2) : Si le ballon, alors qu'il est en jeu dans l'un quelconque des deux en-but, mais non en possession d'un joueur , entre en contact avec l'arbitre, un juge de touche, un spectateur, un essai sera accordé au point de contact, à condition qu'un joueur attaquant l'eût, sans cela, marqué.

Note (3) : Dans l'un quelconque des cas ci-dessus, si le ballon touche un spectateur, et que l'arbitre soit dans le doute, il tranchera au bénéfice de l'équipe visiteuse (essai si elle est l'équipe attaquante, renvoi aux 22 si elle est l'équipe défendante).

Règle 10 : Le coup d'envoi

Le coup d'envoi est :

- a) un coup de pied placé depuis le milieu de la ligne des 50 mètres donné par l'équipe à qui il revient de commencer le match, ou par l'équipe adverse à la reprise du jeu après la mi-temps, ou
 - b) un coup de pied tombé donné de la ligne des 50 mètres, ou immédiatement en arrière de cet endroit par l'équipe opposée à celle qui vient de marquer .
1. Le ballon doit être botté de l'endroit voulu (définition ci-dessus), et selon le type de coup de pied prévu ; s'il n'en est pas ainsi, le coup d'envoi sera recommencé.
 2. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres adverse, à moins qu'il ne soit, auparavant, joué par un adversaire ; s'il n'en est pas ainsi :
 - ou bien le coup d'envoi sera recommencé,
 - ou bien une mêlée sera ordonnée au centre du terrain, au choix de l'adversaire.Si le ballon atteint la ligne de 10 mètres, et qu'alors le vent le repousse, le jeu continuera.
 3. Si le ballon tombe directement en touche, l'équipe adverse peut accepter le coup de pied, ou faire recommencer le coup d'envoi, ou bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain.
 4. Si, à la suite d'un coup d'envoi, le ballon touche ou traverse la ligne de but sans toucher ou être touché par un joueur, l'équipe opposée a l'option de faire un touché en but, de rendre le ballon « mort » ou de jouer le ballon. Si l'équipe opposée fait un touché en but, rend le ballon mort ou que le ballon devienne mort en sortant en touche de but ou en touchant ou en allant au-delà de la ligne de ballon mort, cette équipe aura le choix de demander soit une mêlée ordonnée au centre du terrain, avec le bénéfice de l'introduction, soit que leur adversaire rebotte le coup d'envoi.
 5. L'équipe du botteur doit se tenir derrière le ballon lors d'un coup d'envoi. S'il n'en est pas ainsi, une mêlée sera ordonnée au centre du terrain.
 6. L'équipe adverse doit se tenir sur, ou derrière la ligne des 10 mètres. Si un joueur se trouve en avant de cette ligne, ou charge avant que le ballon ait été botté, le coup d'envoi sera recommencé.

Note (1) : L'utilisation de sable, de sciure ou d'un socle réglementaire est autorisée pour placer le ballon.

Règle 11 : L'établissement du score

Essai

Un essai est marqué en effectuant, en premier, un touché à terre dans l'en-but adverse. Un essai sera accordé si l'arbitre estime qu'il aurait été probablement marqué sans l'anti-jeu de l'équipe adverse.

But

Un but est marqué en envoyant le ballon, d'un point quelconque du champ de jeu, au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but adverses, au moyen d'un coup de pied placé ou tombé, à l'exception du coup d'envoi, du coup de renvoi ou du coup de pied franc et sans que le ballon touche le sol ou un partenaire du botteur.

Un but est marqué si le ballon est passé au-dessus de la barre, même si, ensuite le vent le repousse; il est également marqué même si le ballon touche la barre transversale ou l'un des quelconques poteaux de but.

Un but est marqué si le ballon passe au-dessus de la barre, même si une faute a été commise auparavant par l'équipe adverse.

Un but peut être accordé si le ballon est irrégulièrement touché par un joueur de l'équipe adverse et que l'arbitre considère que, sans cela, un but aurait été probablement marqué.

Le **score** s'évalue de la manière suivante :

- essai. 5 points
- but après essai 2 points
- but sur coup de pied de pénalité 3 points
- but sur coup de pied tombé (drop-goal) obtenu autrement qu'à la suite d'un coup de pied franc. 3 points

Règle 12 : Essai et touché en but

Le « touché à terre » est l'acte d'un joueur :

- a) qui, tenant le ballon dans sa main (ou ses mains) , sous un bras, ou dans ses bras, le met en contact avec le sol;
- b) ou bien qui, alors que le ballon est sur le sol :
 - soit, place sa main (ou ses mains) ou son bras (ou ses bras) sur lui, en exerçant une pression verticale vers le bas;
 - soit, tombe sur le ballon, à condition que ce dernier se trouve en-dessous de la partie avant du corps comprise entre la ceinture et le cou inclusivement. Le fait de ramasser le ballon au sol ne constitue pas un touché à terre.

A. Essai

1. Un joueur en jeu marque un essai quand :
 - portant le ballon dans l'en-but adverse, ou
 - le ballon étant dans l'en-but adverse, il fait, le premier, un touché à terre dans cet en-but.
2. Les cas suivants constituent des cas où l'essai doit être accordé :
 - a) si un joueur porte, passe, ou botte le ballon dans son propre en-but et qu'un adversaire fasse, le premier, un touché à terre ;
 - b) si, sur une mêlée ou mêlée spontanée, une équipe est refoulée dans son en-but, et si, avant que le ballon émerge, un joueur de l'équipe attaquante fait, le premier, un touché à terre dans l'en-but ;
 - c) si sur sa lancée, un joueur plaqué, même tenu, pénètre dans l'en-but adverse et y fait le premier un touché à terre ;
 - d) si un joueur fait le premier, un touché à terre, le ballon étant sur la ligne de but adverse, ou sur le sol, en contact avec un poteau de but ;
 - e) si, lors d'un plaquage, le joueur plaqué, sans enfreindre les Règles, a la possibilité de placer le ballon sur ou au-delà de la ligne de but.

3. Si un joueur fait un touché à terre dans l'en-but adverse, puis ramasse à nouveau son ballon, un essai sera accordé au point où a été fait le premier touché à terre .
4. Un essai peut être marqué par un joueur qui est en touche, ou en touche de but, à condition qu'il ne soit pas porteur du ballon.

B. Essai de pénalité

Un essai de pénalité sera accordé au milieu des poteaux de but quand, sans l'anti-jeu de l'équipe défendante :

- un essai aurait été probablement marqué ;
- ou encore, il aurait été marqué dans une position plus favorable que celle où il a été.

C. Touché en but

1. Il y a « touché en but » lorsqu'un joueur fait, le premier, un touché à terre dans son propre en-but.
2. Après un touché en but , le jeu doit reprendre, soit par un coup de renvoi, soit par une mêlée.

D. Mêlée après touché à terre, dans le cas de doute

Quand il y a doute dans la détermination de l'équipe qui a fait, en premier, un touché à terre dans l'en-but, une mêlée sera ordonnée à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit où le touché à terre a eu lieu. L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.

Règle 13: Tentative de but après essai

1. Après un essai, l'équipe qui a marqué a le droit de tenter le but, soit par un coup de pied tombé, à partir d'une ligne passant par le point où l'essai a été marqué.
Si l'équipe qui a marqué l'essai ne tente pas le but, le jeu sera repris par un coup de pied tombé, au centre du terrain, à moins que le temps de jeu ne soit terminé.
2. Si le but est tenté :
 - a) le coup de pied doit être donné sans retard ;
 - b) tout joueur, y compris le botteur lui-même, peut placer le ballon ;
 - c) **l'équipe du botteur** (à l'exception du « placeur », éventuellement) doit se trouver derrière le ballon au moment où il est botté;
 - d) si le ballon est botté dans les mains du placeur, sans que le ballon soit en contact avec le sol, le coup de pied est nul ;
 - e) **l'équipe adverse** doit être derrière la ligne de but jusqu'à ce que le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied. Dès cet instant, l'équipe adverse peut charger ou sauter pour essayer d'empêcher le but.
3. Ni le botteur, ni le placeur, ne doivent rien faire, volontairement, qui puisse amener l'adversaire à charger prématurément. Si l'un d'eux agissait ainsi, la charge ne serait pas refusée.

Sanction

- Pour une faute commise par l'équipe du botteur : le coup de pied sera refusé ;
- Pour une faute commise par l'équipe adverse : le droit de charge sera retiré. Si, cependant, le but a été tenté avec succès, il sera accordé ; s'il l'a été sans succès, le botteur aura le droit de recommencer le coup de pied dans les mêmes conditions, à ceci près que le droit de charge sera refusé et que le botteur pourra changer le type de coup de pied.

Note (1) : En plus des dispositions générales relatives aux pertes de temps, le botteur est tenu de botter sans délai, sous peine de sanction.

Il ne sera pas toléré qu'un joueur soit anormalement lent dans une tentative quelconque de but.

Un délai de une minute entre l'instant où l'intention de tenter a été manifestée et l'instant où le coup de pied est donné, constitue un délai raisonnable. Un joueur qui est anormalement lent sera prévenu que, s'il persiste, des sanctions seront prises.

Même sans préavis, si le délai apparaît clairement comme une violation de la règle, le coup de pied sera annulé et un coup de renvoi ordonné .

Note (2) : L'arbitre doit toujours compenser le temps perdu lors du coup de pied , comme il est dit à la Note (2) sur la Règle 5.

Note (3) : L'arbitre veillera à ce que les joueurs adverses n'avancent pas progressivement et qu'ils aient leurs deux pieds derrière la ligne de but : en cas d'infraction, il supprimera le droit de charge.

Note (4) : Le fait, pour l'équipe défendante, de crier pendant une tentative de but, constitue une incorrection : dans le cas où la tentative est manquée, un nouveau coup de pied sera accordé, sans droit de charge.

Note (5) : Quand un nouveau coup de pied est accordé, pour un motif quelconque, les dispositions prises à l'occasion du précédent coup de pied peuvent être reprises.

Note (6) : Si le ballon se renverse, s'éloignant ainsi de la ligne passant par le point de marque de l'essai, et que le ballon soit néanmoins botté au-dessus de la barre, le but sera accordé.

Note (7) : Si, après que le botteur a commencé sa course, le ballon roule en touche, il ne sera pas accordé un nouveau coup de pied.

Note (8) : Le coup de pied sera joué avec le ballon qui était en jeu jusqu'alors, à moins que l'arbitre estime qu'il est défectueux.

Note (9) : L'utilisation du sable, de sciure ou d'un socle réglementaire est autorisée pour placer le ballon.

Règle 14 : En-but

L'«en-but» est la surface de terrain délimitée par une ligne de but, les lignes de touche de but et la ligne de ballon mort. La ligne de but et les poteaux de but font partie de l'en-but; mais les lignes de touche de but et la ligne de ballon mort n'en font pas partie.

Il y a «touche de but » quand le ballon, ou le joueur qui le porte, touche un poteau de coin ou une ligne de touche de but, ou le sol, une personne, ou un objet, au-delà de cette ligne.

Le drapeau ne fait pas partie du poteau de coin .

A. Mêlée à cinq mètres

1. Une mêlée à cinq mètres est une mêlée formée à cinq mètres de la ligne de but en face de l'endroit où le ballon est devenu mort dans l'en-but mais pas à moins de cinq mètres de la ligne de touche.

L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.

2. Si un joueur porteur du ballon dans l'en-but est saisi de telle manière qu'il ne puisse faire un touché à terre le ballon devient mort.

Note (1) : Si une forme de jeu semblable à un maul a lieu dans l'en-but, la règle 14(2) s'applique.

3. Une mêlée à cinq sera formée :

a) Si un joueur de l'équipe défendante talonne, botte, porte, passe ou projette le ballon dans son en-but et que le ballon y devienne mort, sans qu'une infraction ait été commise, **sauf** :

- si un essai est marqué, ou
- si le joueur de l'équipe défendante projette volontairement, le ballon à la main depuis le champ de jeu en touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort.

b) Si un joueur défendant, porteur du ballon dans le champ de jeu est acculé dans son en-but et que, avant que le ballon émerge, un joueur fasse, le premier, un touché à terre dans l'en-but.

B. Coup de pied de renvoi

4. Sauf s'il y a eu un en-avant ou passe dans l'aire de jeu, lorsqu'un joueur attaquant botte, porte, passe ou contre le ballon provenant d'un coup de pied adverse et que dans ce cas le ballon pénètre dans l'en-but adverse (soit directement, soit après avoir touché un défenseur qui n'essaie pas volontairement de l'arrêter, de l'attraper ou de botter) et que là :
- il soit touché à terre par l'équipe défendante, ou
 - il sorte en touche de but, ou aille au-delà de la ligne de ballon mort,
- un coup de pied de renvoi sera accordé.

C. Sanctions

- a) Un essai de pénalité sera accordé quand, par suite d'anti-jeu dans l'en-but, l'équipe défendante aura empêché un essai qui, sans cela, aurait probablement été marqué.
- b) L'essai ne sera pas accordé, et un coup de pied de pénalité sera donné quand l'essai n'aurait probablement pas été marqué si l'équipe attaquante n'avait pas fait acte d'anti-jeu.
- c) En cas d'anti-jeu dans l'en-but, alors que le ballon est mort, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit où le jeu aurait repris sans cet incident; en outre, le joueur responsable sera, soit expulsé, soit averti qu'il le sera en cas de récidive ;
- d) En cas de charge volontaire ou d'obstruction dans l'en-but sur le joueur qui vient juste de botter le ballon, la sanction sera au choix de l'équipe non-fautive :
- un coup de pied de pénalité dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de but, en face du point où a eu lieu la faute, ou,
 - un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon dans les conditions prévues par la règle 26(3) Pénalités (Sanctions)(II)(b).
- e) Pour les autres fautes dans l'en-but, la sanction sera la même que pour une faute équivalente dans le champ de jeu si ce n'est que le point de marque du coup de pied de pénalité, ou du coup de pied franc, ou de la mêlée devra être dans le champ de jeu à cinq mètres de la ligne de but en face du point où a eu lieu la faute.

Note (2) : Si, à l'occasion d'un coup de pied franc, ou de pénalité, donné dans l'en-but, le ballon devient «mort» sur une action de l'équipe défendante avant qu'il ait franchi la ligne de but, une mêlée à cinq sera accordée à l'équipe attaquante, en face du point où le ballon est devenu «mort».

Règle 15 : Coup de pied de renvoi

Un coup de pied de renvoi est un coup de pied tombé accordé à l'équipe défendante.

1. Le coup de pied tombé doit être donné d'un point quelconque situé sur, ou en arrière, de la ligne des 22 mètres; s'il n'en est pas ainsi, le coup de pied sera recommencé.
2. Le ballon doit atteindre la ligne des 22 mètres; s'il n'en est pas ainsi, l'équipe adverse peut choisir entre faire recommencer le coup de pied, ou prendre un mêlée au milieu de la ligne des 22 mètres, et est ensuite repoussé par le vent, le jeu doit continuer.

Note (1) : Si le ballon n'atteint pas la ligne des 22 mètres, mais qu'un adversaire le ramasse et fasse un touché à terre au-delà de la ligne de but, un essai sera accordé.

3. Si le ballon tombe directement en touche, l'équipe adverse peut accepter le coup de pied, demander qu'il soit recommencé, ou prendre une mêlée au milieu de la ligne des 22 mètres.
4. L'équipe du botteur doit se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté; s'il n'en est pas ainsi, une mêlée sera formée au milieu de la ligne des 22 mètres.

5. L'équipe adverse ne doit pas charger au-delà de la ligne des 22 mètres. Si elle le fait,, le coup de pied sera recommencé.

Note (2) : Si un joueur de l'équipe adverse reste au-delà de la ligne des 22 mètres, ou la franchit dans le but de retarder le coup de renvoi ou d'intervenir sur le joueur qui se dispose à le botter, un coup de pied de pénalité sera accordé par application de la Règle 26(3)(i).

Note (3) : La Règle de l'avantage s'applique quand le ballon sort en touche sans avoir atteint la ligne des 22 mètres.

Règle 16 : Arrêt de volée (marque)

- a) Un joueur fait un «arrêt de volée» quand, positionné dans ses vingt-deux mètres ou dans son en-but, en ayant au moins un pied au sol, il attrape nettement le ballon provenant directement d'un coup de pied de l'un de ses adversaires et qu'au même moment il crie «marque».

Un arrêt de volée peut être obtenu même si le ballon, dans sa trajectoire, a touché un poteau de but ou une barre transversale. Il peut être fait dans l'en-but.

- b) Un coup de pied franc sera accordé pour un arrêt de volée.

1. Le coup de pied franc sera botté par le joueur qui a fait l'arrêt de volée, à moins qu'il n'ait été blessé à cette occasion. S'il n'est pas en mesure de donner le coup de pied dans la minute qui suit, une mêlée sera formée au point de marque et son équipe bénéficiera de l'introduction.
2. Si l'arrêt de volée a lieu dans l'en-but, toute mêlée qui peut éventuellement en résulter sera ordonnée à cinq mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par le point de marque.

Note (1) : Si dans l'aire de jeu un joueur qui a fait un arrêt de volée est chargé déloyalement après que l'arbitre ait sifflé pour accorder cet arrêt de volée, un coup de pied de pénalité lui sera accordé.

Règle 17 : En-avant et passe en avant

Il y a «en-avant» lorsque le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort adverse après que :

- un joueur en ait perdu possession, ou que
- un joueur l'ait propulsé ou frappé avec son bras ou sa main, ou que
- il ait cogné le bras ou la main d'un joueur et qu'il touche le sol ou un autre joueur avant d'être reconstrôlé par le premier joueur.

Il y a « passe en avant » quand un joueur porteur du ballon, le lance ou le passe en direction de la ligne de ballon mort adverse. Une remise en jeu à la touche ne constitue pas une passe en avant. Si le ballon n'est pas lancé ou passé en avant mais rebondit en avant après avoir touché un joueur ou le sol, ce n'est pas une passe en avant.

Note (1): Une passe, projection ou chute de ballon ne seront jugées «en avant» que s'il en est clairement ainsi au regard de la règle. S'il y a le moindre doute, le jeu continuera.

1. L'en-avant ou la passe en avant ne doit pas être intentionnel.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute ou en conformité avec la règle 14 - sanctions (e).Un essai de pénalité peut être accordé.

2. Si l'en-avant, ou la passe en avant est involontaire une mêlée sera ordonnée soit au point de la faute, soit, si elle se produit lors d'une touche, à 15 mètres de la ligne de touche, sur la ligne de remise en jeu, SAUF :

- si le ballon est projeté en avant par un joueur chargeant sur un coup de pied d'un adversaire mais sans intention d'attraper le ballon, ou
- si le ballon est projeté en avant, une ou plusieurs fois, par un joueur en train de l'attraper ou de le ramasser au sol, ou de le laisser s'échapper et qu'il est rattrapé par ce joueur avant d'avoir touché le sol ou un autre joueur.

Note (2) : Une mêlée sera ordonnée au point où a eu lieu l'en-avant ou la passe en avant si un joueur attaquant fait un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu, que le ballon pénètre ensuite dans l'en-but, (soit directement, soit après avoir touché un défenseur qui n'essaie pas volontairement de l'arrêter, de l'attraper, ou de le botter) et qu'alors :

- a) il soit touché à terre par un joueur de l'une quelconque des équipes, ou
- b) qu'il sorte en touche de but, ou en ballon mort.

Règles 18 et 19 : Plaquage, joueur couché avec, sur ou près du ballon

Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon dans le champ de jeu est tenu par un ou plusieurs adversaires de telle sorte que, pendant qu'il est ainsi tenu, il est mis au sol ou que le ballon vient en contact avec le sol. Si le porteur du ballon a un ou deux genoux au sol, ou est assis sur le sol, ou se trouve sur un autre joueur lui-même au sol, il est considéré comme ayant été «mis au sol».

1. — Un joueur plaqué doit **immédiatement** passer le ballon **ou** lâcher le ballon **et** se relever et s'éloigner du ballon.
 - Dans la phase qui suit un plaquage, tout autre joueur doit être debout sur ces pieds quand il joue le ballon.
 - Un joueur qui va au sol pour récupérer le ballon ou qui est au sol avec le ballon en sa possession mais sans être plaqué, doit **immédiatement** se relever avec le ballon en sa possession **ou** passer la ballon **ou** lâcher le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.

Note (1) : L'obligation de lâcher le ballon permet au joueur de placer le ballon au sol dans n'importe quelle direction ou de pousser le ballon le long du sol (mais pas en avant) à condition que son action soit immédiate.

Note (2) : Il n'y a pas plaquage si le porteur du ballon est soulevé du sol par un adversaire de telle sorte que ses deux pieds ne soient plus en contact avec le sol.

Note (3) : Si un joueur plaqué ne passe pas ou ne lâche pas le ballon immédiatement et que l'arbitre soit dans le doute à qui incombe la responsabilité, une mêlée devra être ordonnée immédiatement.

Note (4) : Si, lors d'un plaquage, le joueur plaqué, sans enfreindre les règles, a la possibilité de placer le ballon sur ou au-delà de la ligne de but, il peut le faire pour marquer un essai. Dans ce cas, un joueur défenseur, ceci incluant le plaqueur, peut essayer d'empêcher cet essai d'être marqué en arrachant le ballon des mains de l'attaquant mais il ne doit pas le faire en donnant un coup de pied dans le ballon.

Note (5) : Il peut y avoir un danger si un joueur plaqué ne passe pas ou ne relâche pas le ballon ou ne s'en éloigne pas immédiatement. En pareil cas, l'arbitre doit accorder un coup de pied de pénalité, sans délai.

Note (6) : La règle de l'avantage ne sera appliquée que si celui-ci intervient immédiatement.

2. Il est interdit à tout joueur :

- a) d'empêcher un joueur plaqué de passer ou lâcher le ballon, ou de l'empêcher de se relever et de s'éloigner du ballon après qu'il ait passé ou lâché le ballon,
- b) d'arracher le ballon en possession d'un joueur plaqué ou d'essayer de ramasser le ballon avant que le joueur plaqué l'ait relâché,
- c) alors qu'il est au sol, après un plaquage, de jouer ou d'interférer avec le ballon de quelque manière que ce soit, ou de plaquer ou d'essayer de plaquer un adversaire porteur du ballon,
- d) de tomber volontairement sur ou par-dessus un joueur au sol en possession du ballon,
- e) de tomber volontairement sur ou par-dessus des joueurs au sol ayant le ballon au milieu d'eux, ou tout près d'eux,
- f) alors qu'il est au sol tout près du ballon d'empêcher un adversaire de s'en emparer.

Note (7) : «Tout près» signifie à moins d'un mètre.

3. Un joueur ne doit pas tomber sur ou par-dessus le ballon alors que ce dernier émerge d'une mêlée ordonnée ou spontanée.

Sanction

Un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

4. Un essai peut être marqué si le joueur porteur du ballon pénètre sur sa lancée dans l'en-but adverse, même s'il est plaqué.

Règle 19 : Joueur couché avec , sur , ou près du ballon

Les obligations de cette règle sont désormais incorporées dans la règle 18 : Plaquage, joueur couché avec, sur ou près du ballon.

Règle 20 : Mêlée ordonnée

Une mêlée ordonnée, qui ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu, est formée de joueurs des deux équipes, groupés, de manière à permettre au ballon d'être lancé, sur le sol, entre eux; elle ne peut être formée à moins de cinq mètres de la ligne de touche.

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est «le talonneur» et les joueurs qui sont de part et d'autre de lui sont «les piliers».

La «ligne médiane» désigne une ligne imaginaire qui serait tracée sur le sol directement à l'aplomb de la ligne formée par les épaules des deux premières lignes au contact.

Si le ballon, dans la mêlée, est sur ou au-delà de la ligne de but, la mêlée est terminée.

A. Formation de la mêlée

1. Une équipe ne doit pas retarder volontairement la formation d'une mêlée.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

2. Chaque mêlée doit être formée à l'endroit de la faute, ou aussi près possible de ce point, à l'intérieur du champ de jeu. Chaque mêlée doit être stationnaire avec sa ligne médiane parallèle aux lignes de but, jusqu'à ce que le ballon ait été introduit.

Avant d'entrer en contact, chaque première ligne doit être dans une position accroupie, la tête et les épaules pas plus bas que les hanches et de telle sorte que chaque première ligne ne soit pas à plus d'une longueur des bras et des épaules de leur adversaire, puis, après avoir marqué un temps d'arrêt, elles peuvent entrer en contact.

Pour la sécurité des joueurs, chaque première ligne avant d'entrer en contact doit respecter la séquence : s'accroupir, marquer un temps d'arrêt, et n'entrer en contact que lorsque l'arbitre leur aura dit : «entrez».

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (1) : Dans la mesure où cela est nécessaire, l'emplacement de la mêlée sera déplacé par rapport au point de faute de manière à ce que la mêlée soit formée dans le champ de jeu.

Note (2) : Lorsque la faute est à moins de cinq mètres de la ligne de touche, la mêlée sera formée à cinq mètres de la ligne de touche.

Note (3) : L'arbitre indiquera la place de l'engagement avec son pied avant que la mêlée soit formée.

Note (4) : La position «accroupie» se définit par un fléchissement des genoux à partir de la position debout de manière à pouvoir s'engager en mêlée sans charger.

3. Il y a «jeu dangereux» si une première ligne se forme «en bélière», à quelque distance de ses adversaires, et se précipite sur eux.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

Note (5) : L'arbitre ne commandera pas d'entrer en contact des premières lignes avant que le ballon soit dans les mains du joueur chargé de l'introduction en mêlée et que ce dernier soit prêt à le faire immédiatement. Ce faisant, l'arbitre n'ordonne pas aux premières lignes d'entrer en contact mais il leur indique qu'ils peuvent le faire dès qu'ils sont prêts.

4. Un minimum de cinq joueurs de chaque équipe est exigé pour la formation d'une mêlée. Chaque première ligne doit comporter trois joueurs en permanence. La tête d'un joueur de première ligne ne doit pas se trouver placée à toucher la tête d'un joueur de sa propre équipe.

Pendant le déroulement de la mêlée, les cinq joueurs qui constituent le minimum pour la formation d'une mêlée doivent rester liés jusqu'à ce que la mêlée ait pris fin.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

5. — Pendant la formation d'une mêlée, :

- les épaules de chaque joueur de première ligne ne doivent pas être plus bas que ses hanches,
- tous les joueurs de chaque première ligne doivent prendre une position normale,
- les deux pieds de chaque joueur doivent être au sol et ne pas se croiser,
- les talonneurs doivent être en position pour talonner,
- aucun des deux pieds du talonneur ne doit être en avant du pied le plus avancé de ses piliers.

— Pendant le déroulement d'une mêlée, les joueurs de chaque première ligne doivent prendre fermement appui sur au moins un pied, être en position de poussée effective et ne pas avoir les épaules plus basses que les hanches.

— Pendant le déroulement de la mêlée, les deux joueurs de deuxième ligne doivent restés liés jusqu'à ce que la mêlée ait pris fin.

Sanction (Rappel)

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (6) : La restriction, concernant le croisement des pieds des joueurs de première ligne s'applique uniquement à chaque joueur considéré isolément. Les pieds de tous les joueurs de première ligne doivent être dans une position telle qu'ils permettent une poussée effective.

Note (7) : La position pour talonner est celle dans laquelle, lors d'une mêlée, le talonneur a ses deux pieds au sol, porte son poids en appui fermement sur un pied et est prêt à talonner ou taper le ballon avec l'autre pied.

Note (8) : Un joueur placé à l'extérieur en 2ème ou 3ème ligne d'une mêlée, peut se placer en biais à condition qu'il soit correctement lié à son partenaire. Si, lorsque le ballon sort à l'arrière de sa mêlée, il se décale vers l'extérieur et empêche ainsi un adversaire de se déplacer le long de la mêlée, un coup de pied de pénalité sera accordé.

Note (9) : Lorsqu'une mêlée s'effondre, l'arbitre doit siffler immédiatement pour empêcher que les joueurs continuent de pousser. L'arbitre doit aussi siffler immédiatement si un joueur de la mêlée est soulevé de telle sorte qu'il n'a plus les pieds au sol ou qu'il est forcé hors de la mêlée en étant soulevé.

Note (10) : La mêlée est terminée si le ballon dans la mêlée touche ou traverse une ligne de but ou quand le ballon sort de la mêlée.

B. Manière de se lier des joueurs

6. — Les joueurs de chaque première ligne doivent se tenir entre eux, fermement et d'une manière continue pendant que la mêlée se forme, pendant que le ballon est introduit et tant qu'il est dans la mêlée.

— Le talonneur peut se lier à ses piliers, soit par-dessus, soit par-dessous leurs bras, mais dans l'un et l'autre cas, il doit encercler fermement leurs corps au niveau des aisselles. Les piliers doivent tenir le talonneur de la même manière. Le talonneur ne doit pas se faire «porter» d'une façon telle que ses pieds ne supporteraient plus aucun poids.

— Le pilier extérieur (tête libre) doit :

- soit se lier à son adversaire direct (tête prise) en passant son bras gauche en-dessous du bras droit de son adversaire,
- soit placer sa main ou son avant-bras gauche sur sa cuisse gauche.

Le pilier intérieur (tête prise) DOIT se lier à son adversaire direct (tête libre) en passant son bras droit à l'extérieur du bras gauche de cet adversaire direct. Il peut s'accrocher, avec sa main droite, au maillot de ce joueur adverse mais uniquement pour assurer son équilibre et celui de la mêlée et il ne doit pas le tirer vers le bas.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

— Tous les joueurs de la mêlée, autres que ceux de première ligne, doivent être liés, par l'ensemble du bras et de la main au corps d'un autre joueur de la même équipe.

— Aucun joueur, autre qu'un pilier, n'a le droit de tenir un adversaire avec son bras extérieur.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (11) : Le pilier extérieur (tête libre) a le droit de modifier la position de son bras gauche, pendant toute la durée de la mêlée, dans la mesure où il respecte les dispositions de la Règle 20.6.c

C. Introduction du ballon dans la mêlée

7. Lorsqu'une faute est sifflée, l'équipe non-fautive bénéficiera de l'introduction. Dans tous les autres cas, non couverts par une règle spécifique, l'introduction bénéficiera à l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu ou, si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.

8. Le ballon doit être introduit sans retard aussitôt que les premières lignes sont au contact. Une équipe doit introduire le ballon quand il est ordonné de le faire et doit le faire du côté choisi en premier.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (12) : Dans l'intérêt de la sécurité des joueurs, les arbitres ont pouvoir d'autoriser un retard à l'introduction du ballon dans la cas où un joueur de première ligne n'a pas réussi à placer sa tête dans la mêlée, mais dans tous les autres cas ils doivent s'assurer que le ballon est introduit sans délai.

Note (13) : Un coup de pied franc devra être accordé si l'arbitre est convaincu que le retard apporté par une équipe à introduire le ballon est volontaire, et peut porter préjudice à l'autre équipe.

9. Le joueur qui introduit le ballon doit :

- se tenir à un mètre de la mêlée, à mi-distance des deux premières lignes;
- tenir le ballon à deux mains, à mi-distance des deux premières lignes, et à mi-hauteur de ses genoux et chevilles;
- partant de cette position, introduire la balle;

- sans aucun retard, sans «feinte» sans aucun mouvement de ses bras vers l'arrière; c'est-à-dire d'un seul mouvement vers l'avant;
- d'un geste prompt, droit le long de la ligne médiane, de telle sorte qu'il touche le sol en premier, immédiatement au-delà du joueur le plus proche.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

10. Le jeu de la mêlée commence lorsque le ballon quitte les mains du joueur qui introduit.

11. Si le ballon sort à l'une ou l'autre extrémité du tunnel, il devra être introduit de nouveau, à moins qu'un coup de pied franc, ou un coup de pied de pénalité ait été ordonné.

Si le ballon sort autrement qu'à l'une ou l'autre extrémité du tunnel, et si un coup de pied de pénalité n'a pas été ordonné, le jeu doit continuer.

Note (14) : La Règle de l'avantage s'applique dès que le ballon a été introduit dans la mêlée et joué.

D. Restrictions concernant les joueurs de première ligne

12. Tous les joueurs de première ligne doivent disposer leurs pieds de manière à former un tunnel bien dégagé. Aucun joueur ne doit empêcher le ballon de pénétrer dans la mêlée, ou de toucher le sol à l'endroit voulu.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

13. Aucun joueur de première ligne ne peut lever ou avancer un pied avant que le ballon ait quitté les mains du joueur chargé de l'introduction du ballon en mêlée.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (15) : Jusqu'au moment où il est permis de les lever, ou de les avancer, les pieds doivent être maintenus en position normale.

14. A partir du moment où le ballon a touché le sol, tout joueur de première ligne peut se servir de l'un quelconque de ses pieds pour tenter d'obtenir la possession du ballon, sous les conditions suivantes :

Les joueurs de première ligne de l'un et de l'autre équipe ne doivent à aucun moment, pendant une mêlée volontairement :

- a) lever simultanément leurs deux pieds du sol,
- b) se placer dans une position telle ou agir de telle sorte (en se balançant, en s'abaissant anormalement ou en tirant le maillot d'un adversaire) que cela puisse être la cause de l'effondrement de la mêlée,
- c) soulever un adversaire de telle sorte qu'il n'ait plus les pieds au sol ou le forcer hors de la mêlée en le soulevant,

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

d) botter le ballon en dehors du tunnel dans la direction d'où est venue l'introduction.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (16) : L'interdiction, visant un joueur de première ligne, de lever ses deux pieds en même temps, ou de taper sur le ballon avec ses deux pieds à la fois, s'applique pendant toute la durée de la mêlée et non pas seulement pendant l'introduction.

Note (17) : Les arbitres doivent être stricts sur les cas où le ballon est volontairement botté hors du couloir. Lorsqu'un tel rejet du ballon se reproduit, il faut considérer cela comme volontaire.

Note (18) : Lorsque l'arbitre ordonne que le ballon soit introduit à nouveau, il doit obligatoirement l'être par un joueur de la même équipe qui avait été désignée comme bénéficiaire de l'introduction la première fois.

Note (19) : Si le ballon est sur le point de sortir directement à l'autre extrémité du tunnel et qu'un pilier avance son pied de telle sorte que le ballon passe derrière ce pied, le ballon doit être introduit à nouveau à moins qu'il ait été réglementairement joué (c'est-à-dire touché) par un joueur de première ligne.

E. Restrictions concernant tous les joueurs

15. Un joueur qui ne fait pas partie de l'une des premières lignes n'a pas le droit de jouer le ballon pendant qu'il se trouve dans le tunnel.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

16. Aucun joueur n'a le droit :

a) de faire rentrer le ballon dans la mêlée quand il en est sorti;

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

b) de manipuler le ballon dans la mêlée, sauf pour marquer un essai, ou faire un touché en but, dans le cas d'une mêlée repoussée au-delà de la ligne de but;

c) de prendre, dans la mêlée, le ballon dans ses mains ou entre ses jambes;

d) de faire volontairement s'effondrer la mêlée;

e) de tomber, ou de s'agenouiller, volontairement, dans la mêlée.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

f) de tenter de gagner le ballon dans la mêlée, avec une partie du corps autre que la jambe ou le pied.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (20) : Les arbitres doivent être stricts sur la nécessité de pénaliser les effondrements volontaires de mêlée, tels qu'ils sont interdits par les Règles 20 (16) (d) et 26 (3) (h).

Note (21) : Si dans une mêlée le joueur qui a ses pieds le plus en arrière de la mêlée cesse d'être lié, alors qu'il a le ballon entre ses pieds, la mêlée est terminée puisque le ballon est considéré comme étant sorti de la mêlée.

17. — Il est interdit au joueur introduisant le ballon en mêlée, ainsi qu'à son adversaire direct, de jouer le ballon au pied tant qu'il est dans la mêlée.

— Aucun des deux joueurs mentionnés dans la clause ci-dessus ne doit agir de telle sorte que ses adversaires croient que le ballon est sorti de la mêlée alors qu'il y est encore.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

18. Une mêlée ne doit pas être tournée au-delà d'une position telle que la ligne médiane devient parallèle aux lignes de touche. La mêlée sera réformée à l'endroit où se produit l'arrêt de jeu et l'introduction sera donnée à l'équipe en possession du ballon ou autrement sera redonnée à la même équipe.

Note (22) : Si un joueur commet des infractions répétées, il doit être traité dans les conditions prévues par la Règle 26 (2).

Sanctions (Rappel)

- a) pour une infraction à l'un des paragraphes 1, 2, 4, 5, 6 d et e, 8, 9, 12, 13, 14 d, 15, 16 a et f, 17 a et b, un coup de pied franc à l'endroit de la faute.
- b) pour une infraction à l'un des paragraphes 3, 6a b et c, 14 a b et c, 16 b c d et e, un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

N.B.: Pour ce qui a trait au hors-jeu en mêlée ordonnée, voir Règle 24 b

Règle 21 : Mêlée spontanée

Une mêlée spontanée, qui ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu, se produit quand le ballon est au sol, et qu'un ou plusieurs joueurs de chaque équipe se trouvent, debout sur leurs pieds, au contact, entourant le ballon qui se trouve parmi eux.

Si le ballon lors d'une mêlée spontanée est sur ou au-delà de la ligne de but, la mêlée spontanée est terminée.

- 1. Un joueur se joignant à une mêlée spontanée doit le faire avec la tête et les épaules pas plus bas que les hanches. Il doit se lier par au moins un bras, passé autour du corps de l'un de ses partenaires se trouvant dans la mêlée spontanée.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

Note (1) : Le fait de placer sa main sur un autre joueur ne constitue pas une manière de se lier. Se lier implique une liaison avec la totalité du bras, de la main jusqu'à l'épaule.

- 2. Aucun joueur n'a le droit :
 - a) de faire rentrer le ballon dans la mêlée spontanée quand il est sorti;
 - b) de manipuler le ballon, dans la mêlée spontanée, sauf pour marquer un essai ou faire un touché en but;
 - c) de prendre, dans la mêlée spontanée, le ballon dans ses mains ou entre ses jambes.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

- d) de faire volontairement s'effondrer la mêlée spontanée;
- e) de sauter sur d'autres joueurs en mêlée;
- f) de tomber, ou de s'agenouiller, volontairement dans la mêlée spontanée;
- g) pendant qu'il est à terre, de s'occuper d'une manière quelconque du ballon se trouvant dans la mêlée spontanée ou en sortant; il doit faire tout son possible pour s'éloigner du ballon.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute pour les paragraphes (b) à (g) inclus

- 3. Quand le ballon, devient injouable dans une mêlée spontanée, une mêlée sera ordonnée par l'arbitre et le ballon sera introduit par l'équipe qui progressait immédiatement avant la formation de la mêlée spontanée. Si aucune équipe ne progressait ou que l'arbitre est dans l'impossibilité de déterminer quelle équipe progressait, l'introduction bénéficiera à l'équipe attaquante.

N.B. : Pour ce qui a trait au hors-jeu, mêlée spontanée, voir la Règle 24 C.

Note (2) : Avant de siffler une mêlée ordonnée, l'arbitre doit accorder un délai raisonnable pour que le ballon émerge de la mêlée spontanée particulièrement si l'une quelconque des équipes progressait. Si la mêlée spontanée est devenue stationnaire et que l'arbitre juge qu'à son point de vue le ballon risque de ne pas sortir de la mêlée spontanée avant un certain délai, une mêlée sera ordonnée.

Règle 22 : Maul

Un « maul », qui ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu, est formé par un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, debout sur ses pieds, au contact, entourant un joueur en possession du ballon. Un « maul » prend fin quand le ballon est à terre, ou quand le ballon, ou le joueur qui le porte, émerge du « maul », ou quand une mêlée a été ordonnée.

Si le ballon dans un maul est sur ou au-delà de la ligne de but, le maul est terminé.

1. Un joueur se joignant à un maul doit le faire avec la tête et les épaules pas plus basses que les hanches.

Sanction

Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

2. Un joueur ne doit pas :
 - a) sauter sur d'autres joueurs participant à un maul,
 - b) faire volontairement s'écrouler un maul,
 - c) essayer de tirer un joueur adverse du maul.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

3. Un joueur pour être considéré «au contact» doit être incorporé, ou s'être lié au maul ; il n'est pas «au contact » s'il est simplement placé à côté du maul.
4. — Quand un maul devient stationnaire ou que le ballon dans un maul devient injouable, une mêlée sera ordonnée et le ballon sera introduit dans la mêlée par l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul, mais dans le cas où l'arbitre ne peut déterminer quelle équipe était en possession du ballon au commencement du maul, l'introduction bénéficiera à l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu ou, si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.
— Si un joueur attrape le ballon provenant directement du coup de pied de l'un de ses adversaires autrement qu'à la suite d'un coup de pied d'envoi ou de renvoi, et qu'il est immédiatement tenu de telle sorte qu'un maul se forme et qu'ensuite le ballon dans le maul devienne injouable ou que le maul devienne stationnaire, l'équipe de ce joueur bénéficiera de l'introduction lors de la mêlée qui suivra.

Note (1) : Directement d'un coup de pied signifie que le ballon a été attrapé sans qu'il ait rebondi sur l'aire de jeu ou sans qu'il ait touché ou ait été touché alors qu'il était en l'air par un joueur.

Note (2) : Si le maul est devenu stationnaire mais que le ballon circule dans le maul et que l'arbitre peut le voir, ce dernier laissera un délai raisonnable pour que le ballon émerge mais il ne permettra pas que le maul se remette en mouvement. Quand le ballon dans un maul est devenu injouable, l'arbitre ne permettra pas que se prolonge la lutte pour le ballon et il ordonnera une mêlée.

Note (3) : Si un joueur participant au maul va au sol, ceci incluant de mettre un ou deux genoux au sol ou d'être assis au sol, une mêlée sera ordonnée à moins que le ballon ne devienne immédiatement disponible et que le jeu puisse ainsi continuer.

N.B. Pour ce qui a trait au hors-jeu sur maul voir la Règle 24 C.

Règle 23 : Sortie en touche et remise en jeu (touche)

A. Sortie en touche

1. Il y a touche quand :
 - n'étant pas porté par un joueur, le ballon touche la ligne de touche, ou le sol, ou une personne, ou un objet, sur, ou au-delà de cette ligne; ou bien
 - étant porté par un joueur, ce ballon ou le joueur, touche la ligne de touche ou le sol au-delà.
2. Si le ballon n'est pas en touche ou n'a pas traversé le plan vertical correspondant à la ligne de touche, un joueur se trouvant lui-même en touche, peut botter le ballon ou le propulser avec sa main mais sans le saisir.
3. Un ballon est dit botté directement en touche si, à la suite d'un coup de pied, il sort en touche sans avoir rebondi dans l'aire de jeu ou sans avoir touché ou été touché lors de sa trajectoire par un joueur ou l'arbitre.

Note (1):

- a) Si le ballon, lors d'un coup d'envoi, est botté directement en touche et que l'équipe adverse choisit d'accepter le coup de pied, la touche se jouera :
 - sur la ligne des 50, ou
 - à l'endroit où le ballon est allé en touche si cet endroit est plus proche de la ligne de but du botteur.
- b) Si le ballon, lors d'un renvoi au 22, est botté directement en touche et que l'équipe adverse décide d'accepter le coup de pied, la touche se jouera à l'endroit où le ballon est allé en touche.

Note (2) : « Sur » ou « au-delà de » la ligne de touche, ou de touche de but vise toutes surfaces autres que l'aire de jeu.

Note (3) : Il n'y a pas touche, ou touche de but, si un joueur, dont les deux pieds sont dans l'aire de jeu, capte le ballon, même si ce dernier, avant d'être capté, a franchi la ligne de but ou de touche de but.

Un tel joueur peut dévier ou taper le ballon vers l'aire de jeu pourvu qu'il ne le propulse pas en avant. Si un joueur saute et capte le ballon, ses pieds doivent reprendre le contact avec le sol dans l'aire de jeu.

B. Remise en jeu (touche)

La ligne de remise en jeu est une ligne imaginaire, dans le champ de jeu, formant un angle droit avec la ligne de touche, et passant par le point où le ballon doit être remis en jeu.

Formation de l'alignement

1. L'alignement est constitué par au moins deux joueurs de chaque équipe rangés sur deux simples lignes parallèles à la remise en jeu, prêts à ce que le ballon soit lancé entre eux.
L'équipe faisant la remise en jeu fixe le nombre maximum de joueurs, de l'une ou l'autre équipe, qui doit ainsi se placer dans l'alignement. Les joueurs ainsi disposés sont dits «de l'alignement» sous réserve de ce qui est dit plus bas.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Note (4) : Avant le commencement de la touche, toute faute sera sanctionnée par un coup de pied franc y compris la réticence volontaire de former la touche ou d'y aligner au moins deux joueurs.

2. Expérimental : Chaque joueur doit s'aligner à (au moins) un demi-mètre de la ligne de remise en jeu, de telle sorte qu'il y ait un couloir dégagé d'un mètre entre les deux alignements de joueurs.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Note (5) : Expérimental : La distance d'un mètre pour l'espace dégagé entre les deux alignements s'entend d'épaule à épaule des joueurs lorsqu'ils se tiennent droits.

3. L'alignement s'étend à partir de cinq mètres de la ligne de touche d'où le ballon est lancé jusqu'à une limite située à quinze mètres de cette ligne de touche.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

4. Tout joueur, de l'une ou l'autre équipe, qui se trouve à plus de 15 mètres de la ligne de touche quand la touche commence n'est pas dans l'alignement.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Note (6) : Si, lors d'une touche normale, l'équipe qui va introduire le ballon aligne moins de joueurs que d'habitude, ses adversaires doivent bénéficier d'un délai raisonnable pour s'adapter au nombre réduit de joueurs de l'alignement. Les joueurs adverses qui se retirent, dans ce but, doivent le faire directement, et sans retard, jusqu'à dix mètres de la ligne de remise en jeu. Les traînards doivent être pénalisés. Dès que la touche est terminée, les joueurs qui s'étaient retirés peuvent reprendre le jeu, même sans avoir atteint la ligne de dix mètres.

Lancer du ballon

5. Quand le ballon est sorti en touche, l'endroit d'où il doit être remis en jeu est défini comme suit :
 - a) Si le ballon sort en touche à la suite d'un coup de pied de pénalité ou à la suite d'un coup de pied franc accordé en arrière de la ligne des 22 mètres du botteur, ou à la suite d'un coup de pied franc accordé en arrière de la ligne des 22 mètres du botteur, la remise en jeu se fera à l'endroit où le ballon a touché ou traversé la ligne de touche, à moins qu'il en soit prévu autrement par les Règles;
 - b) Quand le botteur reçoit le ballon en dehors de ses 22 mètres et recule derrière cette ligne avant de botter, et dans tous les autres cas où le ballon est botté directement en touche après avoir été botté autrement qu'indiqué dans le paragraphe (a) ci-dessus, la remise en jeu se fera en face de l'endroit d'où le ballon a été botté ou à l'endroit où le ballon a touché la ligne de touche si ce point est plus proche de la ligne de but du botteur;
 - c) Dans le cas d'une remise en jeu rapide, la remise en jeu se fera n'importe où entre l'endroit où le ballon est allé en touche et la ligne de but de l'équipe qui a lancé le ballon.
 - d) Dans tous les autres cas où le ballon va en touche, la remise en jeu se fera à l'endroit où le ballon a touché ou traversé la ligne de touche.
6. — Quand un ballon est botté en touche à la suite d'un coup de pied de pénalité, l'équipe ayant donné le coup de pied de pénalité bénéficiera du lancer de ballon lors de la remise en jeu.
— Dans les autres cas le ballon sera remis en jeu par un adversaire du joueur qui a touché le ballon en dernier ou qui le portait avant sa sortie en touche.
— Dans le cas de doute sur l'équipe qui devrait remettre le ballon en jeu, c'est l'équipe attaquante qui le fera.
— Le joueur chargé de lancer le ballon ne doit pas mettre une partie quelconque de ses pieds dans le champ de jeu avant de l'avoir lancé.
7. Le ballon peut être remis en jeu soit face à un alignement, soit par un lancer rapide ce dernier ne pouvant avoir lieu que si l'alignement ne s'est pas formé.
Si un lancer rapide a lieu après que l'alignement ait été formé, ce lancer doit être annulé et la remise en jeu doit être faite par la même équipe face à l'alignement.
8. Face à un alignement, le ballon doit être remis en jeu de l'endroit indiqué dans la section (5) et de telle manière qu'il touche d'abord le sol ou un joueur ou qu'il soit touché par un joueur à moins de cinq mètres de la ligne de touche le long de la ligne de remise en jeu; dans le cas contraire, l'équipe adverse aura le droit de choisir entre effectuer un lancer ou bénéficier d'une mêlée ordonnée.

9. — Dans le cas d'une remise en jeu par un lancer rapide, c'est le ballon qui est allé en touche qui doit être utilisé après sa sortie en touche, ce ballon ne doit avoir été touché que par le joueur effectuant la remise en jeu; dans le cas contraire, ce lancer rapide doit être annulé et le ballon remis en jeu de l'endroit indiqué dans la section (5) par la même équipe.

— Lors d'une remise en jeu par un lancer rapide le ballon doit être lancé droit le long de la ligne de remise en jeu et parcourir au moins cinq mètres; dans le cas contraire, l'équipe adverse aura le droit de choisir entre effectuer un lancer ou bénéficier d'une mêlée à l'endroit d'où le lancer rapide a eu lieu.

10. Si lors du deuxième lancer, le ballon n'est pas remis en jeu correctement, une mêlée sera ordonnée et l'équipe qui avait effectué le premier lancer bénéficiera de l'introduction.

Note (7) : Si un joueur, volontairement ou d'une manière répétée, ne lance pas le ballon droit devant lui, il sera sanctionné par un coup de pied de pénalité.

Si, à l'occasion d'un alignement un joueur retarde l'entrée du ballon ou feint de le lancer, il sera sanctionné par un coup de pied franc à 15 mètres de sa ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Début et fin de la remise en jeu (touche)

11. La touche commence quand le ballon quitte les mains du lanceur.

12. La touche prend fin quand :

- une mêlée spontanée ou un maul s'est formé et que tous les pieds des joueurs de la mêlée spontanée ou du maul se sont déplacés au-delà de la ligne de remise en jeu, ou
- un joueur, porteur du ballon, s'est dégagé de l'alignement, ou
- le ballon a été passé, tapé vers l'arrière de l'alignement, ou botté, ou
- le ballon est lancé au-delà de la limite des 15 mètres à partir de la ligne de touche, ou
- le ballon devient injouable.

Note (8) : Si un joueur de l'alignement donne le ballon de la main à la main, à un autre joueur effectuant un mouvement de «peel-off», la touche est terminée quand le second de ces joueurs prend le ballon.

Note (9) : Quand le ballon a été passé, ou tapé, hors de l'alignement, la touche est terminée. Les joueurs qui se trouvent alors en avant d'un partenaire qui reçoit le ballon provenant de l'alignement sont hors-jeu, mais ils ne seront pénalisés que s'ils jouent le ballon, ou empêchent d'une manière quelconque un adversaire de jouer. (Cas fréquent de l'obstruction des joueurs de l'alignement quand le relayeur a la balle en main(s) ou va la recevoir).

Note (10) : Pour qu'une mêlée spontanée, ou un maul, se déplaçant, puisse être considéré comme ayant mis fin à la touche, il faut que tous les pieds des joueurs de la mêlée spontanée ou du maul aient dépassé la ligne de remise en jeu.

Peel-off (raser l'alignement)

Il y a peel-off quand un joueur, ou plusieurs joueurs, quittent la position qu'ils occupent dans l'alignement, dans le but de prendre la balle, quand elle est passée, ou tapée en arrière, par un de leurs partenaires de l'alignement.

13. Quand le ballon est en touche, les joueurs qui s'approchent de la ligne de remise en jeu sont **toujours** présumés faire cela en vue de former l'alignement. Sauf dans le cas d'un mouvement de peel-off, ces joueurs ne doivent plus quitter la ligne de remise en jeu, ou l'alignement quand il est formé, jusqu'à ce que la touche ait pris fin.

Un joueur ne doit pas commencer un mouvement de peel-off avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Exception : Lors d'une touche rapidement jouée, un joueur peut venir vers la ligne de remise en jeu, et s'en retirer sans être pénalisé.

14. Lors d'un mouvement de peel-off, un joueur doit se déplacer et continuer à se déplacer parallèlement et au ras de l'alignement.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

C. Restrictions concernant les joueurs de l'alignement

15. Avant que le ballon ait été lancé et ait touché le sol, ou un joueur, ou ait été touché par un joueur, aucun des participants à l'alignement ne doit :

- a) être hors-jeu, ou
- b) pousser, charger, épauler, se lier avec, ou retenir d'une manière quelconque, un joueur de l'une ou l'autre équipe, ou

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

- c) se servir d'un coéquipier comme appui pour sauter vers le ballon ou soulever un coéquipier ou se lier avec l'un d'entre eux
- d) se tenir à moins de cinq mètres de la ligne de touche, ou empêcher que le ballon soit lancé à cinq mètres.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Note (11) : La Règle 23(B) Section (8) ne doit pas être lue en contradiction avec la Règle 23(B)(15)(d). La première constitue une obligation pour le lanceur, la deuxième pour le receveur. Si un joueur empêche le ballon de parcourir une distance d'au moins cinq mètres, il doit être toujours sanctionné par un coup de pied franc.

Note (12) : Le mouvement d'un joueur au-delà de la limite de quinze mètres de la ligne de touche ne peut avoir lieu que dans le seul but d'attraper le ballon, ou de sauter pour l'attraper.

Note (13) : Le joueur faisant fonction de demi de mêlée n'a pas le droit de se placer ou de se rendre au-delà de la limite des quinze mètres de la ligne de touche avant que le ballon ait franchi cette limite, à moins qu'il ne se déplace à l'occasion d'une remise en jeu longue; mais alors son mouvement est soumis aux dispositions de la note (11) ci-dessus.

16. Quand il saute pour attraper ou détourner le ballon, un joueur doit utiliser une prise à deux mains ou son bras intérieur (c'est-à-dire celui du côté opposé à son adversaire).

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

17. Après que le ballon ait touché le sol, ou un joueur, ou ait été touché par un joueur, aucun des joueurs de l'alignement ne doit :

- a) être hors-jeu ou
- b) retenir, pousser, épauler ou faire obstruction sur un adversaire non porteur du ballon, ou
- c) charger un adversaire sauf pour le plaquer ou jouer le ballon.

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

18. Expérimental : Sauf lors d'un saut pour se procurer le ballon, ou d'un mouvement de peel-off, un couloir dégagé d'un mètre doit être maintenu entre les deux alignements jusqu'à ce que le ballon ait touché, ou ait été touché par un joueur, ou ait touché le sol.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Note (14) : L'action de sauter pour le ballon peut inclure un pas dans n'importe quelle direction à condition que ce soit seulement pour s'élever et qu'ainsi faisant le joueur ne traverse pas la ligne de remise en jeu.

19. Un joueur de l'alignement ne peut se rendre dans l'espace compris entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres qu'après avoir été dépassé par le ballon dans sa trajectoire; s'il agit ainsi, il ne doit pas se déplacer en direction de sa ligne de but avant que la touche ait pris fin, sauf dans un mouvement de peel-off.

Sanction

Coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

20. Jusqu'à ce que la touche ait pris fin, aucun joueur n'a le droit de se rendre au-delà de la limite des quinze mètres sauf dans le cas, autorisé, où le ballon est lancé au-delà de cette limite, conformément à l'Exception mentionnée après la Règle 24 (D)(1)(c).

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

Note (15) : Si le ballon, lors d'une touche, devient injouable, autrement qu'à cause d'une infraction justifiable d'une pénalité, une mêlée sera ordonnée.

21. Un joueur participant à l'alignement tel que défini dans la Règle 24 (D) peut se lancer dans une brèche de l'alignement et se saisir du ballon à condition qu'il ne charge ou ne fasse obstruction sur autre joueur adverse de l'alignement.

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

D. Restrictions concernant les joueurs qui ne se trouvent pas effectivement dans l'alignement

22. Les joueurs de l'une ou l'autre équipe qui ne se trouvent pas effectivement dans l'alignement ne peuvent pas s'avancer vers la ligne de remise en jeu pour prendre le ballon à la suite d'un lancer sauf dans le cas d'une remise en jeu longue.

Sanction

Coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive (telle que cette ligne est définie à la Règle 24 D) en face de l'endroit de la faute sans que cela puisse être à moins de 15 mètres de la ligne de touche.

Sanctions (Rappel)

- a) pour une infraction aux paragraphes 1, 2, 3, 4, 13, 14, 15 c et d, 16, 18, 19, un coup de pied franc à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.
- b) pour une infraction aux paragraphes 15 a et b, 17, 20, 21, un coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche sur la ligne de remise en jeu.

- c) pour une infraction au paragraphe 22, coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive (telle que cette ligne est définie à la Règle 24 D, en face de l'endroit de la faute sans que cela puisse être à moins de 15 mètres de la ligne de touche.

Endroit de la mêlée

Toute mêlée choisie, ou ordonnée, dans le cadre de la présente règle, ou à la suite d'une faute quelconque lors d'une touche, sera formée à 15 mètres de la ligne de touche, sur la ligne de remise en jeu.

Note (16) : Si un joueur commet des fautes répétées, il doit être sanctionné selon la Règle 26(2).

N.B. : Pour ce qui a trait au hors-jeu sur touche, voir Règle 24D.

Règle 24 : Hors-jeu

«Hors-jeu» se dit d'un joueur placé dans une situation telle qu'il ne peut participer au jeu et qu'il est passible d'une pénalité.

Dans le jeu courant, le joueur est hors-jeu s'il est en avant du ballon, quand ce ballon est joué, en dernier lieu, par un autre joueur de sa propre équipe.

Lors d'une mêlée ordonnée, d'une mêlée spontanée, d'un maul, ou d'une touche, le joueur est hors-jeu s'il reste, ou avance, en avant de la ligne ou du point défini dans les parties correspondantes de la présente Règle, ou enfreint de toute autre manière ses dispositions.

A. Hors-Jeu dans le jeu courant

1. Un joueur est hors-jeu si le ballon :
 - a été botté, ou
 - a été touché, ou
 - est porté par un joueur de son équipe placé derrière lui.
2. Le fait d'être en position de hors-jeu n'entraîne pas de pénalité à moins que le joueur hors-jeu :
 - a) joue le ballon ou intervienne sur un adversaire,
 - b) s'il est à moins de dix mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou de l'endroit où le ballon touche le sol, ne se retire pas sans délai et sans gêner son adversaire,
 - c) dans tous les autres cas, ne se rapproche d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou de l'endroit où le ballon touche le sol, et ce avant d'être remis en jeu.

Exceptions

- a) Quand un joueur hors-jeu ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par le joueur qui le porte, il est «hors-jeu accidentellement».Le jeu pourra continuer à moins que l'équipe responsable n'en tire un avantage, auquel cas une mêlée sera formée à cet endroit.
- b) Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute, ou bien, au choix de l'équipe non fautive, une mêlée où le ballon a été joué, en dernier lieu, par l'équipe fautive. Si ce dernier point est dans l'en-but, le coup de pied de pénalité sera donné ou la mêlée sera formée à cinq mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par ce point.

Note (1) : Une pénalité pour hors-jeu ne sera pas infligée immédiatement si l'équipe non fautive bénéficie d'un avantage ou s'il paraît probable qu'elle va en bénéficier; mais si l'avantage attendu ne se concrétise pas, la pénalité sera accordée dans tous les cas même s'il est nécessaire, pour cela, de ramener le jeu au point de la faute.

Note (2) : Quand un joueur fait un en-avant et qu'un de ses partenaires, hors-jeu, joue ensuite le ballon, un coup de pied de pénalité pour hors-jeu sera infligé que si ce hors-jeu prive l'équipe adverse d'un avantage.

Note (3) : Un joueur peut être hors-jeu dans son propre en-but.

Note (4) : Si un joueur donne, de la main à la main, la balle à un de ses partenaires placé devant lui, le second joueur est hors-jeu. Une mêlée pour «hors-jeu accidentel» sera ordonnée, à moins que l'on considère que le joueur était volontairement hors-jeu, auquel cas un coup de pied de pénalité sera accordé.

Note (5) : L'arbitre devra siffler immédiatement si un joueur hors-jeu qui ne peut pas être remis en jeu, charge à moins de dix mètres d'un adversaire attendant pour recevoir le ballon. Tout délai peut s'avérer dangereux pour ce dernier joueur.

Quand il n'y a pas d'adversaire attendant pour jouer le ballon, mais qu'il en survient au moins un, au moment où le ballon arrive, un joueur hors-jeu près d'un tel adversaire ne doit en aucune manière faire obstruction, ou intervenir en quoi que ce soit, avant d'avoir été remis en jeu.

Note (6) : Si un joueur attaquant botte le ballon, que ce dernier soit touché et lâché par maladresse par un adversaire à la réception, et joué, alors, par un autre joueur attaquant hors-jeu à moins de dix mètres de l'adversaire qui a raté le ballon, un coup de pied de pénalité sera accordé.

Note (7) : Un joueur attaquant botte, le coup de pied est contré par un adversaire, un autre attaquant se trouvant hors-jeu à moins de dix mètres de cet adversaire joue alors le ballon : dans ce cas, le jeu devra continuer. En effet, l'adversaire (qui a contré le coup de pied) n'était pas un joueur attendant pour jouer le ballon, et de ce fait, le second attaquant a été remis en jeu par application de la Règle 25.2.

Note (8) : La Règle 24.A 2 b et c s'applique également lorsque le ballon a rebondi sur une poteau de but ou sur la barre horizontale. Les joueurs hors-jeu ne doivent pas s'approcher ou rester, à moins de 10 mètres d'un joueur qui attend de jouer le ballon, ou de l'endroit où le ballon va toucher le sol.

B. Hors-Jeu lors d'une mêlée ordonnée

L'expression «ligne de hors-jeu» désigne, pour un joueur une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe en mêlée

Pendant qu'une mêlée ordonnée se forme, ou a lieu :

1. Un joueur est hors-jeu, si :
 - a) il se joint à la mêlée par le côté de l'adversaire,
 - b) n'étant pas dans la mêlée, ni le joueur de l'une ou l'autre équipe chargé d'introduire le ballon en mêlée :
 - il ne se retire pas derrière la ligne de hors-jeu, ou derrière sa propre ligne de but si elle est plus proche;
 - il porte un de ses pieds en avant de la ligne de hors-jeu pendant que le ballon est dans la mêlée.

Un joueur peut quitter une mêlée ordonnée à condition qu'il se retire immédiatement derrière la ligne de hors-jeu.

S'il désire se remettre en mêlée, il doit le faire derrière le ballon.

Il n'a pas le droit de jouer le ballon quand celui-ci sort entre les pieds des joueurs de sa première ligne s'il est en avant de la ligne de hors-jeu.

Exception

Les restrictions visant le joueur quittant la mêlée en avant de sa ligne de hors-jeu, ne s'appliquent pas au joueur prenant part à une «mêlée tournée» à condition qu'il joue immédiatement le ballon.

2. Le joueur de l'une ou l'autre équipe chargé d'introduire le ballon en mêlée est hors-jeu s'il reste, ou porte un de ses pieds en avant du ballon pendant que celui-ci est dans la mêlée.
3. L'adversaire direct du joueur qui introduit le ballon est hors-jeu s'il se place ou s'il se déplace du côté opposé à l'introduction, en avant de la ligne de hors-jeu.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

Note (9) : Les joueurs doivent se retirer sans délai vers la ligne de hors-jeu, quand une mêlée se forme. Les traînards doivent être pénalisés.

Note (10) : A l'occasion d'une mêlée, un joueur quelconque peut jouer le rôle de demi de mêlée que son équipe bénéficie ou non de l'introduction. Mais, lors de cette mêlée, ce joueur est le seul de son équipe auquel s'applique la Règle 24.B.2.

C. Hors-Jeu lors d'une mêlée spontanée ou d'un maul

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne, pour un joueur, une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le dernier pied des joueurs de son équipe prenant part à la mêlée spontanée ou au maul.

1. Mêlée spontanée ou maul autrement que sur touche

Pendant qu'une mêlée spontanée, ou un maul, se déroule (y compris lorsqu'il se prolonge après qu'une touche ait pris fin), un joueur est hors-jeu si :

- a) il s'y joint par le côté de l'adversaire, ou
- b) il s'y joint devant celui de ses partenaires le plus en arrière de la mêlée spontanée ou du maul,
- c) il ne se joint pas à la mêlée spontanée ou au maul et ne se retire pas sans délai derrière la ligne de hors-jeu, ou
- d) il se délie de la mêlée spontanée ou quitte le maul et ne se retire pas immédiatement derrière la ligne de hors-jeu ou, après qu'il se soit mis en jeu, il rejoint la mêlée spontanée ou le maul devant celui de ses partenaires le plus en arrière de la mêlée spontanée ou du maul.
- e) il avance un de ses pieds au-delà de la ligne de hors-jeu sans se joindre à la mêlée spontanée ou au maul.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute.

2. Mêlée spontanée ou maul lors d'une touche

L'expression « participant à la touche » a, ici, la même signification qu'au titre de la présente Règle. Un joueur participant à la touche n'est pas obligé de se joindre ou de rester dans la mêlée spontanée ou le maul, il continue à participer à la touche jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Pendant tout le temps qu'une touche est en cours, quand une mêlée spontanée ou un maul se forme, un joueur est hors-jeu, si

- a) il s'y joint par le côté de l'adversaire, ou
- b) il s'y joint devant celui de ses partenaires le plus en arrière de la mêlée spontanée ou du maul.
- c) étant l'un des participants à la touche et ne prenant pas part à la mêlée spontanée ou au maul, il ne se retire pas, et ne reste pas, derrière la ligne de hors-jeu définie dans le présent titre C.

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche, sur la ligne de remise en jeu.

Il est également aussi hors-jeu, si :

- d) n'étant pas l'un des participants à la touche, il reste, ou avance, un pied quelconque, en avant de la ligne de hors-jeu définie au titre D de la présente Règle.

Sanction

Coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive (telle que définie au titre D de la présente Règle), face au point de la faute, mais pas à moins de 15 mètres de la ligne de touche.

Note (11) : Quand la touche a pris fin, mais que la mêlée spontanée ou le maul se poursuit. Un joueur est hors-jeu s'il enfreint le chapitre (1) des Règles visées 24.C et 24.D.

D. Hors-Jeu lors d'un alignement

L'expression « participant à l'alignement » s'applique exclusivement aux joueurs suivants :

- les joueurs qui se trouvent effectivement dans l'alignement,
- le lanceur du ballon,
- son adversaire direct, chargé éventuellement de lancer le ballon,
- un autre joueur de chacune des équipes, qui prend position en vue de recevoir le ballon si ce dernier est passé, ou tapé en arrière de la touche (« relayeur »).

Tous les autres joueurs sont non-participants à la touche.

L'expression « ligne de hors-jeu » désigne une ligne située à dix mètres en arrière de la ligne de remise en jeu et parallèle aux lignes de but; si la ligne de but se trouve à moins de dix mètres de la ligne de remise en jeu, la « ligne de hors-jeu » est constituée par la ligne de but elle-même.

Hors-jeu des participants à l'alignement

1. Un joueur participant à l'alignement est hors-jeu si :
 - a) avant que le ballon ait touché un joueur ou le sol, il reste ou avance un de ses pieds, volontairement, en avant de la ligne de remise en jeu, à moins que cela ne se produise en sautant pour attraper le ballon mais pourvu que son élan ait été pris de son côté de la ligne de remise en jeu, ou
 - b) après que le ballon ait touché un joueur au sol, et s'il n'est pas lui-même porteur du ballon, il avance un de ses pieds en avant du ballon, à moins qu'il ne le plaque, ou tente de le plaquer, régulièrement, un adversaire participant à la touche. Le point de départ de ce plaquage, ou de cette tentative de plaquage doit cependant se trouver du côté de son équipe par rapport au ballon.
 - c) avant que la touche ait pris fin, il se déplace au-delà de la limite des 15 mètres de la ligne de touche.

Exception

Les joueurs de l'équipe qui effectue la remise en jeu peuvent se déplacer au-delà de la limite des 15 mètres de la ligne de touche lors d'une remise en jeu longue qui leur est destinée. Ils ne peuvent faire cela que lorsque le ballon quitte les mains du lanceur, et s'ils le font, leurs adversaires participants à la touche peuvent les imiter. Si des joueurs se déplacent ainsi, et que le ballon ne soit pas lancé sur eux, ou au-delà d'eux, ils doivent être pénalisés pour hors-jeu.

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche, sur la ligne de remise en jeu.

Note (12) : Les joueurs qui franchissent la ligne de hors-jeu, ou qui se déplacent au-delà de la limite des 15 mètres de la ligne de touche à l'occasion d'une remise en jeu longue doivent être pénalisés si, pour une raison quelconque, le ballon ne dépasse pas cette limite.

Note (13) : On accordera la possibilité de se retirer, avant de le pénaliser, à un joueur qui aurait dépassé la ligne de remise en jeu en sautant, sans succès, pour tenter d'attraper le ballon.

Note (14) : L'arbitre se montrera très strict pour sanctionner les joueurs qui, ne disputant pas la possession du ballon, avancent et se mettent en position de hors-jeu, volontairement ou non.

2. Le lanceur et son adversaire direct doivent :
 - a) rester à moins de cinq mètres de la ligne de touche, ou
 - b) se retirer au-delà de la ligne de hors-jeu, ou
 - c) aller participer à l'alignement après que le ballon a parcouru cinq mètres, ou
 - d) se porter en position pour recevoir le ballon s'il est passé ou tapé en arrière de l'alignement, à condition qu'il n'y ait aucun joueur occupant déjà cette position.

Sanction

Coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche, sur la ligne de remise en jeu.

Note (15) : Si c'est un joueur autre que le trois-quarts aile qui remet le ballon en jeu, le trois-quarts aile intéressé doit se retirer derrière la ligne de hors-jeu, ou se joindre à la touche.

Hors-jeu des joueurs qui ne participent pas à l'alignement

3. Un joueur non-participant à l'alignement est hors-jeu si, avant que la touche ait pris fin, il avance ou reste, en avant de la ligne de hors-jeu.

Note (16) : Si un joueur ne participant pas à la touche est hors-jeu, les joueurs non participants à l'alignement, ont le droit de s'avancer au-delà de la ligne de hors-jeu lors d'une remise en jeu longue qui leur est destinée. Ils ne peuvent faire cela que

lorsque le ballon quitte les mains du lanceur et, s'ils le font, leurs adversaires peuvent s'avancer à leur rencontre. Si des joueurs s'avancent ainsi en vue d'une remise en jeu longue, et que le ballon ne leur soit pas lancé, ils doivent être pénalisés pour hors-jeu.

Joueurs revenant se mettre « en jeu »

4. Un joueur, avant de lancer le ballon pour jouer la touche, n'est pas obligé d'attendre que ses partenaires soient revenus sur (ou en arrière de) la ligne de remise en jeu, mais de tels joueurs sont hors-jeu. A ce titre ils sont pénalisables sauf s'ils se replient dans une position de jeu, sans aucun délai.

Sanction

Coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive, (comme défini dans la section 2 de cette règle), en face de l'endroit de la faute, sans que cela puisse être à moins de 15 mètres de la ligne de touche.

Règle 25 : En-Jeu

« En-jeu » se dit d'un joueur qui peut participer au jeu et n'est pas passible d'une pénalité pour hors-jeu.

A. Joueur remis en jeu par l'action de sa propre équipe

1. Tout joueur hors-jeu dans le jeu courant est remis en jeu par l'une des quelconques actions suivantes de ses partenaires :
 - quand le joueur hors-jeu s'est replié derrière le joueur de son équipe qui a, le dernier, botté, touché, ou porté le ballon, ou
 - quand un de ses partenaires, porteur du ballon, l'a dépassé, ou
 - quand un de ses partenaires, provenant d'un point situé à hauteur, ou en arrière, du point où le ballon a été botté, l'a dépassé.

Pour remettre en jeu son partenaire, cet autre joueur doit être dans l'aire de jeu, mais il ne lui est pas interdit de passer en touche ou en touche de but pour suivre son coup de pied.

Note (1) : Un joueur hors-jeu qui se trouve à moins de dix mètres d'un adversaire attendant le ballon, ou de l'emplacement où le ballon a touché le sol, doit se retirer, et continuer de le faire pour s'éloigner d'au moins dix mètres de ce joueur, jusqu'à ce qu'il soit remis en jeu. S'il n'agit pas ainsi, il devra être pénalisé.

B. Joueur remis en jeu par l'action de l'adversaire

2. Tout joueur qui est hors-jeu dans le jeu courant, à l'exception d'un joueur hors-jeu se trouvant à moins de dix mètres d'un adversaire attendant le ballon, ou du point où le ballon va toucher le sol, est remis en jeu par l'une quelconque des actions suivantes :
 - quand un adversaire porteur du ballon a parcouru cinq mètres ou
 - quand un adversaire botte ou passe le ballon, ou
 - quand un adversaire touche intentionnellement le ballon et ne réussit pas à l'attraper ou à le ramasser.

Tant qu'il se trouve à moins de dix mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon, ou du point où le ballon va toucher le sol, un joueur hors-jeu ne peut être remis en jeu par aucune action de ses adversaires.

Tout autre joueur hors-jeu dans le jeu courant est toujours remis en jeu quand un adversaire joue le ballon.

C. Joueur se repliant lors d'une mêlée, d'une mêlée spontanée, d'un maul ou d'une touche

3. Un joueur qui est en position de hors-jeu quand une mêlée, une mêlée spontanée, un maul ou une touche se forme ou a lieu et qui se replie, comme il est prescrit par la Règle 24 (hors-jeu), devient en jeu :
 - quand un adversaire porteur du ballon a parcouru cinq mètres, ou
 - quand un adversaire a botté le ballon.

Un joueur hors-jeu dans de telles conditions n'est pas remis en jeu quand un adversaire a passé le ballon.

Note (2) : Les arbitres devront veiller à ce que la Règle 25 (2) ne joue pas en faveur des joueurs « traînards », qui resteraient volontairement en position hors-jeu, empêchant ainsi les adversaires de courir avec le ballon, de le botter, le passer ou de le jouer de toute autre manière.

Note (3) : Quand une équipe a obtenu rapidement le gain du ballon à l'occasion d'une mêlée ordonnée, d'une mêlée spontanée, d'un maul ou d'une touche, et qu'elle amorce un mouvement de passes, les adversaires qui se retirent ne doivent pas être autorisés à intervenir dans ce mouvement, à moins que les conditions définies à la Règle 25.3 ne soient remplies. Les arbitres doivent être très stricts dans l'application de cette clause.

Règle 26 : Anti-jeu

Il y a « anti-jeu » lorsque se produit une action contraire à la lettre des règles et à l'esprit du jeu, l'anti-jeu comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les incorrections, le jeu dangereux, le comportement antisportif, l'acte de se faire justice soi-même, et les fautes répétées.

A. Obstruction

1. Il est interdit à tout joueur :

- a) qui court vers le ballon, de charger ou pousser un adversaire courant lui aussi vers le ballon, autrement qu'épaule contre épaule;
- b) se trouvant hors-jeu, de, volontairement, courir, ou se placer, devant un autre joueur de sa propre équipe, porteur du ballon, empêchant ainsi un adversaire d'atteindre ce dernier joueur;
- c) en possession du ballon après une sortie de mêlée, de mêlée spontanée, de maul ou de touche, d'essayer de forcer son chemin à travers les joueurs de sa propre équipe placés devant lui;
- d) se trouvant en position d'avant-aile dans une mêlée ordonnée ou spontanée, d'empêcher un adversaire d'avancer autour de la mêlée ou de la mêlée spontanée.

Sanction

Coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute. Un essai de pénalité peut être accordé.

Note (1) : Un joueur porteur du ballon ne peut en aucun cas, être lui-même pénalisé pour « obstruction ».

Note (2) : Les arbitres noteront que :

- a) Les intentions de cette règle, en ce qui concerne les pénalités à infliger pour les formes sérieuses d'obstruction, doivent absolument être appliquées.
- b) Si un joueur est fautif pour avoir chargé, fait obstruction, ou retenu un adversaire non porteur du ballon, ou pour toute autre forme de jeu déloyal, il doit, avant toute autre mesure être averti, ou exclu. S'il récidive, l'arbitre n'a d'autre attitude à prendre que de l'exclure. Si la faute a empêché une action qui, sans cela, aurait probablement abouti à un essai, un essai de pénalité sera accordé.
- c) L'intention de l'International Board, dans le cas où l'arbitre a un doute quelconque sur la notion de probabilité est qu'il fasse bénéficier du doute l'équipe non fautive et accorde l'essai de pénalité.

B. Manquements à la loyauté - fautes répétées

2. Il est interdit à tout joueur :

- a) de commettre volontairement un acte déloyal ou d'enfreindre volontairement une règle quelconque;
- b) de perdre du temps volontairement;
- c) de taper ou de lancer, volontairement, à la main, le ballon de l'aire de jeu, en touche, en touche de but, ou au delà de la ligne de ballon mort.
- d) de se rendre coupable d'infractions répétées à une règle quelconque du jeu.

Sanction

Pour les paragraphes b) et c) la sanction sera un coup de pied franc et pour les paragraphes a) et d) un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute. Un essai de pénalité peut être accordé. Pour les infractions au 2.c) se produisant dans l'en-but, la clause e) des pénalités (sanctions) de la Règle 14 s'applique. Pour les infractions au 2 d), un joueur peut faire l'objet d'un avertissement et, s'il récidive, être expulsé.

C. Incorrections - Jeu dangereux

3. Il est interdit à tout joueur :
- a) de frapper un adversaire;
 - b) de, volontairement, blesser un adversaire, lui donner un coup de pied, lui faire un croc en jambe, ou de le piétiner alors qu'il est couché sur le sol;
 - c) de plaquer par anticipation, ou à retardement, ou d'une manière dangereuse, ceci comprenant en particulier l'acte dit « cravate »;
 - d) qui ne court pas vers le ballon, de charger, ou de faire obstruction, volontairement sur un adversaire qui vient de botter le ballon;
 - e) de retenir, pousser, charger ou agripper un partenaire, non porteur du ballon, sauf à l'occasion d'une mêlée, d'une mêlée spontanée ou d'un maul;
(sauf dans une mêlée, ou une mêlée spontanée, il est permis d'éloigner, en le tirant, un joueur étendu au sol, à proximité immédiate du ballon .En dehors de ce cas, toute action consistant à tirer un joueur par le maillot est interdite.
 - f) des premières lignes, en mêlée, de se former « en bélier » à une certaine distance de leurs adversaires et de se précipiter contre eux;
 - g) appartenant à la première ligne de soulever un adversaire de telle sorte qu'il n'ait plus les pieds qui touchent le sol ou de le forcer hors de la mêlée en le soulevant;
 - h) de causer volontairement l'effondrement d'une mêlée, d'une mêlée spontanée ou d'un maul;
 - i) alors que le ballon n'est plus en jeu, de molester, de faire obstruction ou de s'en prendre d'une manière quelconque à un adversaire, ou de se rendre coupable d'une quelconque incorrection;
 - j) de commettre, dans l'aire de jeu, tout acte répréhensible, qui soit préjudiciable au bon esprit sportif.

Sanctions

Un joueur coupable d'incorrection ou de jeu dangereux, sera : soit expulsé, soit averti qu'il le sera en cas de récidive. Pour une faute similaire, après avertissement, le joueur doit être expulsé.

En plus de l'avertissement ou de l'expulsion, un essai de pénalité ou un coup de pied de pénalité sera accordé dans les conditions suivantes :

- I. Si la faute commise empêche un essai qui, sans cela, aurait, probablement été marqué, un essai de pénalité sera accordé.
- II. Le point de marque d'un coup de pied de pénalité sera :
 - a) pour des fautes autres que celles se rapportant aux paragraphes (d) et (i) : à l'endroit de la faute;
 - b) pour infraction au paragraphe (d) : l'équipe non fautive pourra choisir entre le coup de pied de pénalité au point de la faute et un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon.

Si le ballon tombe:

- en touche, la marque est à 15 mètres de la ligne de touche, sur une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le point où le ballon est allé en touche;
- à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque est à 15 mètres de la ligne de touche, sur une ligne parallèle aux lignes de but, passant par le point de chute du ballon;
- dans l'en-but, en touche de but ou au delà de la ligne de ballon mort, la marque est à cinq mètres de la ligne de but, sur une ligne parallèle aux lignes de touche, passant par le point où le ballon a franchi la ligne de but, ou à 15 mètres de la ligne de touche, l'endroit à prendre en considération étant le plus éloigné de la touche.

Si la faute a lieu en touche de but, le « point de faute » est dans le champ de jeu, à cinq mètres de la ligne de but et à 15 mètres de la ligne de touche.

- c) pour une faute se rapportant au paragraphe i) : à l'endroit où le ballon aurait été remis en jeu si la faute n'avait pas eu lieu, ou, si cet endroit se trouve sur la ligne de touche, à 15 mètres de là, sur une ligne parallèle aux lignes de but.
- III. Pour une faute dans l'en-but, un coup de pied de pénalité sera accordé conformément aux modalités du paragraphe Pénalités de la Règle 14.
- IV. Pour une faute ressortissant à la Règle 26.3 i) commise dans l'en-but, le coup de pied de pénalité doit être donné à l'endroit où le jeu aurait repris, c'est-à-dire:

- sur la ligne des vingt-deux mètres (en un point quelconque, dont l'équipe fautive a le choix), ou
- au milieu de la ligne médiane, ou
- si une mêlée à cinq devait être ordonnée, à l'endroit qu'elle aurait dû occuper ou à quinze mètres de la ligne de touche, sur une ligne parallèle à la ligne de but, et à cinq mètres d'elle, le point à prendre en considération étant le plus éloigné de la touche.

V. Pour une faute non couverte par ce qui précède, qui se produit en dehors de l'aire de jeu, alors que le ballon est encore en jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé dans l'aire de jeu, à quinze mètres de la ligne de touche et en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

VI. En cas de faute signalée par un juge de touche, en application de la Règle 6 (B)(6), un coup de pied de pénalité peut être infligé à l'emplacement ou bien la règle de l'avantage peut s'appliquer.

Note (3) : Jouer l'homme sans le ballon ainsi que toute forme de plaquage dangereux y compris le plaquage anticipé, le plaquage à retardement, le plaquage ou la tentative de plaquage d'un joueur par le cou ou la tête ou au-dessus des épaules doivent être sévèrement sanctionnés. Les joueurs qui, volontairement, recourent à ce type de jeu déloyal, doivent être exclus du champ de jeu. On doit laisser jouer l'avantage mais un essai de pénalité doit être accordé si le plaquage dangereux a empêché un essai probable.

Note (4) : C'est à l'arbitre qu'il appartient de décider de ce qui constitue un plaquage dangereux, en tenant compte des circonstances, par exemple : intention visible du joueur, ou nature du plaquage, ou position vulnérable du joueur plaqué ou chargé pouvant être à l'origine d'une blessure sérieuse.

Note (5) : Les actions suivantes constituent un jeu dangereux :

- a) si un joueur charge, ou abat un adversaire porteur du ballon sans tenter de le saisir à bras le corps (comme on le fait normalement dans un plaquage);
- b) si un joueur tape, ou tire, le , ou les pieds d'un autre joueur qui est en train de sauter dans l'alignement (de prime abord, ceci constitue un jeu dangereux) ;
- c) dans le jeu courant, si un joueur tente de plaquer un joueur en train de sauter pour se saisir du ballon alors qu'il n'a pas les deux pieds au sol.

Note (6) : Un joueur n'a pas à se faire justice lui-même, pas plus qu'il ne doit, volontairement faire quoi que ce soit qui puisse être dangereux pour un adversaire, même si ce dernier est en infraction avec les Règles du jeu.

Note (7) : Si un joueur est victime d'obstruction après qu'il ait botté le ballon, et que ce dernier cogne un poteau de but, le coup de pied de pénalité pourra être pris à l'endroit où le ballon est tombé après avoir rebondi sur le poteau.

Note (8) : Si un coup de pied de pénalité a été accordé et que, avant qu'il ait été botté, le camp fautif enfreigne à la Règle 26.3 i), l'arbitre devra :

- a) donner un avertissement, ou exclure le joueur responsable de l'incorrection;
- b) en outre : avancer de dix mètres dans la marque de la pénalité, cette avance sanctionnant à la fois la faute primitive et l'incorrection.

Note (9) : Si un coup de pied de pénalité a été accordé à une équipe, et que, avant qu'il ait été botté, un joueur de cette équipe enfreigne à la Règle 26.3 i), l'arbitre devra :

- a) donner un avertissement, ou exclure le joueur responsable de l'incorrection, et
- b) annuler le coup de pied, et
- c) accorder un coup de pied de pénalité contre l'équipe responsable de la dernière incorrection.

Note (10) : Les arbitres noteront que:

- a) la notion de « fautes répétées » est une question de fait, et il n'y a pas lieu de chercher si le joueur avait, ou non, l'intention de commettre la faute;
- b) si un même joueur doit être pénalisé à plusieurs reprises, il sera traité selon la Règle 26.2 d);
- c) le jeu déloyal ou malhonnête ne doit faire l'objet d'aucune indulgence;
- d) « les fautes répétées » se produisent surtout à l'occasion des mêlées, hors-jeu ou touches. Si un joueur, au cours du même match, a été pénalisé plusieurs fois pour infraction à une ou plusieurs de ces Règles, il sera averti, et s'il récidive, exclu ;
- e) la question se pose aux arbitres de savoir si une série de fautes identiques commises par différents joueurs d'une même équipe, équivaut ou non, à des « fautes répétées ». S'il estime qu'il en est ainsi, il devra faire une mise en garde générale à cette équipe, et, si la faute se reproduit, il devra exclure le joueur fautif;
- f) dans le choix du nombre de fautes à partir duquel on peut parler de « fautes répétées », les arbitres appliqueront un taux très strict dans les matchs d'équipes représentatives et d'équipes de premier rang : à la troisième faute, un avertissement sera donné.

Dans les matchs de jeunes, ou de faible importance, où l'ignorance des Règles, ou bien la maladresse, provoquent de nombreuses infractions, un taux moins strict peut être appliqué.

Note (11) : L'International Board et les Unions (ou Fédérations) solidairement, soutiendront totalement les arbitres dans l'application stricte et uniforme de la Règle concernant les « fautes répétées ».

D. Expulsion d'un joueur

4. Un joueur expulsé ne peut pas reprendre la partie. Quand un joueur est expulsé, l'arbitre doit, aussi rapidement que possible, établir un rapport et se conformer aux dispositions des Règlements Généraux.

E. Citation à comparaître d'un joueur

5. Quand un joueur commet l'acte d'anti-jeu qui n'a pas été relevé par l'arbitre et les juges de touche, la Fédération de ce joueur ou une organisation affiliée à la Fédération a la possibilité de demander que ce joueur comparaisse pour démontrer pourquoi sa faute ne devrait pas être sanctionnée comme un joueur qui aurait été expulsé.

Règle 27 : Coup de pied de pénalité

Un coup de pied de pénalité est un coup de pied accordé à l'équipe non fautive, comme prévu par les Règles du jeu. Il peut être donné par un joueur quelconque de l'équipe non fautive, sous la forme qu'il désire (coup de pied placé, tombé ou de volée), pourvu que le botteur:

- s'il tient le ballon, le propulse en dehors de ses mains avant de botter, ou
- si le ballon est au sol, le propulse avec le pied, à une distance perceptible du point de marque. Dans le cas d'un coup de pied placé, il peut laisser sa main sur le ballon pendant qu'il le botte.

1. L'équipe non fautive peut choisir une mêlée au point de marque, à la place du coup de pied; elle bénéficiera de l'introduction.
2. Lors d'un coup de pied de pénalité, les dispositions suivantes seront appliquées :
 - a) Le coup de pied doit être donné sans retard.
 - b) Le coup de pied doit être donné sur la marque, ou en arrière de ce point, sur une ligne passant par la marque; le botteur peut placer lui-même le ballon pour un coup de pied placé.

Si le point défini par le Règlement comme endroit où sera accordé le coup de pied, se trouve à moins de cinq mètres de la ligne de but de l'équipe fautive, le coup de pied de pénalité, (ou la mêlée choisie à sa place), sera accordé à cinq mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par ce point.
 - c) Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction et le botteur peut rejouer le ballon lui-même sans aucune restriction sauf s'il a indiqué à l'arbitre son intention de tenter le but ou a agi de telle sorte que cette intention apparaisse clairement : il ne peut alors pas botter le ballon d'une autre manière. Un joueur bottant en touche ne peut le faire que par un coup de pied tombé. Toute indication d'intention est irrévocable.
 - d) L'équipe du botteur à l'exception du placeur, pour un coup de pied placé, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il ait été botté. Les joueurs de l'équipe du botteur qui se replient et qui se trouvent en avant du ballon ne seront pas sanctionnés si leur position n'est due qu'à la rapidité avec laquelle le coup de pied a été tapé. Néanmoins, ils devront continuer de se retirer et ne seront considérés en jeu que lorsque :
 - le joueur hors-jeu se sera retiré derrière le botteur du ballon,
 - un de ses équipiers porteur du ballon soit venu à sa hauteur,
 - un de ses équipiers soit venu à sa hauteur à condition qu'il soit parti de derrière l'endroit d'où le ballon a été botté.
 - e) Les joueurs de l'équipe adverse doivent courir, sans délai (et continuer à le faire alors même que le coup de pied est donné et que le ballon est joué par l'équipe du botteur) jusqu'à une ligne parallèle aux lignes de but, à dix mètres de la marque; ou jusqu'à leur ligne de but si elle est plus proche de la marque. Ils doivent rester immobiles, les bras le long du corps, jusqu'à ce que le coup de pied ait été donné dès lors que ce coup de pied est une tentative de but.

Les joueurs qui se replient ne seront pas pénalisés pour ne pas se trouver à dix mètres, si cette situation est due à la rapidité avec laquelle le coup de pied a été donné; mais ils doivent continuer à se replier, et ils ne peuvent pas reprendre le jeu, jusqu'à ce qu'un adversaire, porteur du ballon ait parcouru cinq mètres.
 - f) Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent, ni s'opposer au coup de pied, ni intervenir en quoi que ce soit sur le botteur. Ces dispositions visent les actions telles qu'emporter le ballon, le lancer ou le botter hors de portée du botteur.

Sanctions

- Pour une infraction commise par l'équipe du botteur : mêlée au point de marque.
- Pour une infraction commise par l'équipe adverse : coup de pied de pénalité à dix mètres en avant du point de marque, ou à cinq mètres de la ligne de but (le point le plus proche du premier point de marque étant à prendre en considération) sur une ligne passant par la marque. Un joueur quelconque de l'équipe non-fautive peut donner le coup de pied.

Note (1) : Le coup de pied doit être donné avec le ballon qui était en jeu jusque là, à moins que l'arbitre estime qu'il est défectueux.

Note (2) : L'utilisation de sable, de sciure ou d'un socle réglementaire est autorisée pour placer le ballon.

Note (3) : Un joueur jouant un coup de pied de pénalité, n'a pas le droit de faire rebondir le ballon sur son genou. Le ballon doit être botté avec le pied ou la jambe. Si un joueur ne botte pas convenablement le ballon, une mêlée sera ordonnée.

Note (4) : En plus des dispositions générales concernant les pertes de temps, le botteur est tenu de jouer sans délai, sous peine de sanction.

Les dispositions du 2ème alinéa du paragraphe 1) des Notes sur la Règle 13 s'appliquent aussi au cas du coup de pied de pénalité.

Même sans préavis, si le délai employé constitue nettement une violation de la Règle, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée.

Note (5) : L'arbitre doit toujours relever le temps perdu lors du coup de pied, comme il est dit à la Note sur la Règle 5.

Note (6) : S'il semble que le botteur s'apprête à tenter un but, l'arbitre peut lui demander de préciser son intention.

Note (7) : A l'occasion d'une tentative de but, tous les joueurs du camp adverse doivent rester immobiles à partir du moment où le botteur commence sa course jusqu'au moment où le coup de pied est donné.

Note (8) : Quand un coup de pied de pénalité est donné dans l'en-but, un essai de pénalité sera accordé dans le cas où un acte d'antijeu commis par un défenseur, empêche un attaquant de faire, le premier, un touché à terre.

Note (9) : Si, à l'occasion d'un coup de pied de pénalité botté dans l'en-but, le ballon sort en touche de but, ou en ballon mort, une mêlée à 5 mètres sera ordonnée, l'équipe attaquante bénéficiant de l'introduction.

Note (10) : Si le botteur tape « en drop », et qu'il marque ainsi un but, ce but reste valable même si le botteur n'a pas avisé l'arbitre de son intention de tenter le but.

Note (11) : Si, malgré une faute antérieure commise par l'équipe adverse, un but est marqué, le but sera accordé au lieu d'un nouveau coup de pied de pénalité.

Note (12) : L'arbitre n'accordera pas une nouvelle pénalité s'il est convaincu que le motif de cette nouvelle pénalité a été provoqué par l'équipe du botteur; mais il laissera le jeu continuer.

Règle 28 : Coup de pied franc

Un coup de pied franc est un coup de pied accordé à la suite d'un arrêt de volée ou à l'équipe non-fautive comme indiqué dans les Règles du Jeu. Un but ne peut être marqué à la suite d'un coup de pied franc. L'équipe à qui un coup de pied franc a été accordé ne peut scorer sur coup de pied tombé qu'après que le ballon soit devenu mort ou qu'il ait été touché ou joué par un adversaire.

1. L'équipe bénéficiaire d'un coup de pied franc a le droit de choisir, à la place, une mêlée au point de marque; elle bénéficiera alors de l'introduction.
2. Le coup de pied doit être donné sans retard.
3. Le coup de pied doit être donné sur la marque ou en arrière de ce point, sur une ligne passant par la marque, le botteur peut placer lui-même le ballon pour un coup de pied placé.
4. Si le point défini par le Règlement comme endroit où sera accordé le coup de pied se trouve à moins de cinq mètres de la ligne de but adverse, la marque du coup de pied, ou de la mêlée éventuellement choisie à sa place, sera fixée à cinq mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par ce point.

5. Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction et le botteur peut le rejouer lui-même sans restriction. Un joueur qui tape un coup de pied franc en touche ne peut le faire qu'en coup de pied de volée ou coup de pied tombé.
6. L'équipe du botteur à l'exception du placeur, pour un coup de pied placé, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il ait été botté. Les joueurs de l'équipe du botteur qui se replient et qui se trouvent en avant du ballon ne seront pas sanctionnés si leur position n'est due qu'à la rapidité avec laquelle le coup de pied a été tapé; néanmoins ils devront continuer de se retirer et ne seront considérés en jeu que lorsque :
 - le joueur hors-jeu se sera retiré derrière le botteur du ballon,
 - un de ses équipiers porteur du ballon soit venu à sa hauteur,
 - un de ses équipiers soit venu à sa hauteur à condition qu'il soit parti de derrière l'endroit d'où le ballon a été botté.
7. Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent volontairement se livrer à aucune action qui pourrait avoir pour effet de retarder le coup de pied. Ceci vise des actions telles que porter, jeter ou botter le ballon hors de portée du botteur.
8. Les joueurs de l'équipe adverse doivent se retirer sans délai jusqu'à une ligne parallèle aux lignes de but, à dix mètres de la marque, ou jusqu'à leur ligne de but si celle-ci se trouve à moins de dix mètres de la marque ou à cinq mètres de la ligne de but de l'équipe adverse si la marque est dans l'en-but. S'étant ainsi repliés, les joueurs de l'équipe adverse ont le droit de charge dès que le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied.
9. Les joueurs qui se replient ne seront pas pénalisés pour ne pas se trouver à dix mètres si cette situation est due à la rapidité avec laquelle le coup de pied est donné; mais ils doivent continuer à se replier et ils ne peuvent pas reprendre le jeu jusqu'à ce qu'un adversaire, porteur du ballon ait parcouru cinq mètres.
10. Si, ayant chargé dans des conditions régulières, les joueurs de l'équipe adverse empêchent que le coup de pied soit tapé, celui-ci est annulé.
11. Ni le botteur, ni le placeur, ne doivent volontairement faire quoi que ce soit qui puisse amener l'équipe adverse à charger prématurément. Si l'un d'eux agit ainsi la charge sera considérée valable.

Sanctions

- En cas de faute de l'équipe du botteur, ou en cas d'annulation du coup de pied, une mêlée sera ordonnée au point de marque; l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction. Si la marque est dans l'en-but, la mêlée sera ordonnée à cinq mètres de la ligne de but sur une ligne passant par le point de marque.
- En cas de faute de l'équipe adverse, un coup de pied franc sera accordé à dix mètres en avant du point de marque, ou à cinq mètres de la ligne de but(le point le plus proche du premier point de marque étant à prendre en considération) sur une ligne passant par la marque. Un joueur quelconque de l'équipe non-fautive peut donner le coup de pied.

Note (1) : Le coup de pied doit être donné en utilisant le ballon qui était en jeu jusque là, à moins que l'arbitre estime qu'il est défectueux.

Note (2) : Un joueur jouant un coup de pied franc n'a pas le droit de faire rebondir le ballon sur son genou. Le ballon doit être botté avec le pied ou la jambe. Si un joueur ne botte convenablement, une mêlée sera ordonnée.

Note (3) : Le botteur n'a pas le droit de « feinter » le coup de pied et de revenir en arrière. Dès qu'il a amorcé son mouvement pour botter, les adversaires peuvent charger

Note (4) : En plus des dispositions générales concernant les pertes de temps, le botteur est tenu de jouer sans délai, sous peine de sanction.

Note (5) : L'arbitre veillera à ce que les joueurs adverses n'avancent plus progressivement, et à ce qu'ils aient leurs deux pieds derrière la ligne de dix mètres; en cas d'infraction, il accordera un coup de pied franc, conformément aux sanctions prévues pour la Règle 28.

Note (6) : Quand un coup de pied franc est donné en-deçà de la ligne de but, le ballon est en jeu si un adversaire le joue régulièrement avant qu'il ait franchi la ligne de but, et un essai peut être marqué.

Note (7) : Quand un coup de pied franc est donné dans l'en-but, un essai de pénalité sera accordé dans le cas où un acte d'antijeu, commis par un défenseur, empêche un attaquant de faire, le premier, un touché à terre.

Note (8) : Si, à l'occasion d'un coup de pied franc botté dans l'en-but, le ballon sort en touche de but ou en ballon mort, une mêlée à cinq sera ordonnée, l'équipe attaquante bénéficiant de l'introduction.

Note (9) : Si l'adversaire « contre » réglementairement un coup de pied franc dans l'aire de jeu, le jeu continuera.

Note (10) : Une mêlée sera ordonnée à cinq mètres de la ligne de but face au point de marque si :

- un coup de pied franc ayant été attribué dans le champ de jeu, et
- le botteur s'étant reculé dans son en-but pour le botter, et que,
- l'adversaire, en chargeant régulièrement, empêche la réalisation du coup de pied franc.

Note (11) : Une mêlée sera ordonnée à cinq mètres de la ligne de but face au point de marque si un coup de pied franc ayant été attribué dans l'en-but, et l'adversaire, en chargeant régulièrement, empêche la réalisation du coup de pied franc.

Note (12) : Si l'arbitre estime que la raison pour laquelle il a été amené à donner un coup de pied franc, en tant que sanction, a été délibérément recherchée, il laissera le jeu continuer.

Article 3 : Rugby à VII FFR et Division 1 FFSA catégories senior et junior

A. Présentation générale

- Les règles du jeu sont celles qui s'appliquent au rugby à XV dans leur intégralité.
- L'aire de jeu pour sa pratique est la même que pour le rugby à XV¹
- Nombre de joueurs par équipe :
 - si tournoi 1 journée : 9 joueurs en effectif
 - si tournoi 2 journées : 10 ou 11 joueurs en effectif
- La durée de jeu de chaque opposition est de 2 fois 7 minutes à la mi-temps, changement de camp immédiat, géré par 1 table de marquage avec avertissement sonore à la fin du temps réglementaire. Seule la finale est de 2 fois 10 minutes.
- Les cas d'égalité en matchs de poules sont réglés de manière traditionnelle (exclus, goal average particulier, général, essais, etc...).
- En matchs éliminatoires (1/4, 1/2, F), une prolongation maximum de 5 minutes peut être mise en place avec « mort subite », soit arrêt du match au premier point marqué (essai, pénalité, drop). Si l'égalité persiste au terme de 5 minutes, application de la règle générale de l'égalité en se référant à l'ensemble des matchs disputés.
- Les remplacements se font :
 - Soit 1 remplaçant « technique » à la mi-temps et 1 remplaçant sur blessure pendant tout le match.
 - Soit 2 remplaçants sur blessure pendant tout le match.Tout joueur ne peut revenir dans le même match.
La Règle concernant le remplacement d'un joueur qui saigne s'applique dans son intégralité.
- Le nombre réduit de joueurs et le maintien des dimensions normales du terrain permettent de nombreuses possibilités d'attaques et la réalisation d'essais tout aussi nombreux.
- D'une part, cette forme de jeu est à la fois :
 - attractive pour les joueurs en mettant en évidence leurs qualités physiques et techniques,
 - appréciée par les spectateurs grâce à la vie permanente du ballon.

¹ Lors des tournois FFSA, les matches peuvent se jouer sur un terrain de 60m x 40m

B. Tournois juniors et seniors

Règle 1

Chaque équipe est composée de 11 joueurs au plus, dont 7 présents sur le terrain. La liste des 11 joueurs participant au tournoi est déposée au secrétariat du club organisateur ¼ d'heure avant le coup d'envoi du premier match.

- Formation de l'équipe : 3 avants, 1 demi de mêlée, 3 arrières
- Formation de mêlée : 3 avants sur la même ligne (2 piliers, 1 talonneur).

Règle 2

Tout changement est interdit, sauf en cas de blessure grave reconnue par le médecin responsable.

Règle 3

Tout joueur expulsé du terrain par l'arbitre est définitivement éliminé du tournoi (le joueur n'est pas remplacé pendant la partie en cours).

Règle 4

Les règles générales du jeu sont exactement les mêmes que celles du rugby à XV, les matchs se déroulant sur un terrain avec les dimensions normales.

Remarques

La durée de chaque match peut être de 2 x 7 minutes, avec un repos de 2 minutes au changement de camp.

La durée de la finale peut être de 2 x 10 minutes avec un repos de 5 minutes au changement de camp.

C. Tactique

La grande différence avec le XV se situe au niveau de la manière de jouer, ou si vous préférez, au niveau de la tactique (il n'existe pas une seule tactique évidente, mais plusieurs règles doivent être respectées pour être efficaces dans un match, mais aussi lors de tournois, le rugby à 7 se jouant en général lors des tournois).

- le 7 est un jeu d'équipe ou le collectif l'emporte sur l'individuel
- il se joue généralement en match de 2 x 7 minutes, qui demandent autant de temps de concentration. En effet, sitôt la passe effectuée, le joueur doit se déplacer pour devenir le premier soutien.
- la conquête est primordiale, car la maîtrise du ballon est la base du succès
- le combat doit être bref et la libération du ballon rapide. Il faut jouer debout.
- la passe et le remplacement sont essentiels : il faut toujours donner des solutions au porteur du ballon
- il ne faut pas hésiter à reculer pour relancer le jeu et déséquilibrer la défense adverse (d'où l'importance pour le passeur de se replacer immédiatement)
- le jeu au pied : c'est une arme dangereuse, car les relances de loin déstabilisent les défenses

Toutefois, on note 3 situations où le jeu au pied peut s'avérer payant :

1. L'adversaire a botté et le joueur qui récupère la balle n'a pas de soutien pour relancer (évident).
2. Une équipe a un ou plusieurs joueurs nettement plus rapides que son adversaire, un long coup de pied peut s'avérer payant (pas toujours apprécié du public).
3. Enfin, une équipe a pris l'avantage au score (de préférence 2 ou 3 essais), il devient intéressant de botter pour gérer ses efforts en vue de la suite du tournoi (chaque coup de pied devra laisser le ballon dans l'aire de jeu, et il faudra presser l'adversaire pour éviter sa relance et l'obliger à dégager en touche : récupération du ballon).

D. Arbitrage

L'arbitre doit veiller autant à l'intention qu'à l'action : en effet, il y a peu de regroupements définis comme au XV (le porteur du ballon et un partenaire opposés à un adversaire) , donc réglementairement peu de hors-jeu sur ces actions. Mais il est important de veiller à ce que les joueurs n'anticipent pas les sorties de balles pour l'adversaire et n'en gênent pas le jeu.

Article 4 : Rugby à VIII

A. Catégorie Poussins - Division 1

Règles et remarques pédagogiques

- Joueurs
 - 8 joueurs (remplacements illimités). Type de ballon d'initiation.
- Terrain
 - 30 m x 20 m (+ en-buts = dimensions en fonction de l'espace disponible). La largeur est limitée afin d'éviter les contournements et de créer des situation de contacts.
- Durée du jeu
 - Tournoi : temps total du jeu = 30 minutes.
 - Match unique : 2 x 10 minutes . L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.
- Marque
 - Essai : faire un touché dans l'en-but adverse. La ligne de but fait partie de l'en-but.
- Devoirs et droits des joueurs
 - Tout joueur en jeu peut :
 - * se saisir du ballon, courir en le portant.
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon.
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché. Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)
 - Tout jeu au pied est interdit, mis à part dans l'en-but (coup de pied défensif).
- Hors-jeu et en-avant
 - Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.
 - Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (situé en avant).
 - Ne pas sanctionner les maladresses minimales (légers en-avants).
- Avantage
 - L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant (même important) si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant intervention d'un partenaire de celui qui a effectué l'en-avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se retrouve pas en difficulté (perte de terrain ou de ballon).
- Score
 - Valeur de l'essai : 4 points.

- Coup d'envoi (début de partie ou 2ème mi-temps)
 - Coup de pied placé. Le centre doit parcourir au moins 5 mètres en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 mètres./Lieu : au centre du terrain.
- Coup d'envoi (après essai)
- Lieu
 - au centre du terrain
- Lancement du jeu :
 - l'éducateur-arbitre présente le ballon d'une main, à l'équipe qui bénéficie au coup d'envoi ou de la remise en jeu. Equipe adverse à 3 mètres.
 - le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon.
 - pourquoi présentation du ballon à une main ?
 - * moyen facilitant la perception visuelle de la situation.
 - pourquoi 3 mètres ?
 - * pour limiter l'intensité du contact.
 - à 5 mètres de la ligne de touche la plus proche pour permettre le choix d'un côté d'attaque.

Ce type de remise en jeu ne pose pas de problèmes de contrôle au joueur qui se saisit du ballon, et lui permet une meilleure perception de la situation. Il est utilisé également pour les 4 situations suivantes :

 1. Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but) :
 - Lieu à 5 mètres de la ligne de but
 - Défenseur bénéficiaire : Si le ballon est touché en en-but par les défenseurs après action des attaquants.
 - Attaquant bénéficiaire : Si le ballon est touché en en-but par les défenseurs après action des défenseurs eux-mêmes : transport ou lancer du ballon depuis le champ de jeu jusque dans son propre en-but.
 2. En-avant (ballon injouable)
 - Lieu : à l'endroit de la faute (minimum à 5 mètres de la ligne de touche).
 3. Pénalité (après hors-jeu, jeu au pied ou jeu dangereux) :
 - Lieu : à l'endroit de la faute (minimum à 5 mètres de la ligne de touche).
 - Sortie en touche : à l'endroit de la sortie (du ballon ou du porteur du ballon), et à 5 mètres de la ligne de touche.
 4. Sanctions :
 - Exclusion temporaire : sur jeu dangereux, anti-jeu, énervement...
 - Exclusion définitive : actes de brutalité, manifestations incorrectes, récidives après exclusion temporaire.

B. Catégorie Benjamins - Division 1

Règles et remarques pédagogiques

- Joueurs
 - 8 joueurs (remplacements illimités) .Ballon type junior.
- Terrain
 - 40 m x 30 m (+ en-but = dimensions en fonction de l'espace disponible). La largeur est limitée afin d'éviter les contournements et de créer des situations de contacts.

- Durée du jeu
 - Tournoi : temps total du jeu = 40 minutes.
 - Match unique : 2 x 15 minutes .
 - L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.

- Marque
 - Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse. La ligne de but fait partie de l'en-but.

- Devoirs et droits des joueurs
 - Tout joueur en jeu peut :
 - * attraper le ballon, courir en le portant.
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon.
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché. Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)
 - Le coup de pied de type gagne terrain « aveugle » est à déconseiller
 - Tous les autres coups de pied tactiques étant des réponses à des situations données, s'ils sont significatifs, seront autorisés

- Hors-jeu et en-avant
 - Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.
 - Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (situé en avant).

- Avantage
 - L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant intervention d'un partenaire de celui qui a effectué l'en-avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se retrouve pas en difficulté (perte de terrain ou de ballon).

- Sanctions
 - Exclusion temporaire : sur jeu dangereux, anti-jeu, énervement
 - Exclusion définitive : actes de brutalité manifestes, incorrections, récurrence après exclusion temporaire.

- Score
 - Valeur de l'essai : 4 points.

- Coup d'envoi (début de partie ou 2ème mi-temps)
 - Coup de pied placé. Le ballon doit parcourir au moins 5 mètres en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 mètres.
 - Lieu : au centre du terrain.

- Coup d'envoi (après essai)
 - Coup de pied tombé (drop), le ballon devant franchir la ligne médiane ; équipe adverse à 5m. — L'équipe qui a concédé l'essai peut garder le bénéfice du ballon (récupération du ballon après léger coup de pied ayant franchi la ligne médiane)

- Lieu
 - au centre du terrain

- Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but)
 - Défenseurs bénéficiaires
 - Si le ballon est en-but après action des attaquants, 2 possibilités
 - * coup de pied tombé (drop) adversaire à 5m
 - * récupération du ballon après léger coup de pied (adversaire à 5m)
 - Attaquants bénéficiaires
 - Si le ballon est en en-but après action des défenseurs (depuis le champ de jeu), 1 seule possibilité
 - * l'arbitre pose la balle au sol (défenseurs à 5m, sur la ligne de but). Le jeu débute dès qu'un joueur-attaquant remet en jeu en talonnant le ballon récupéré par un partenaire situé immédiatement derrière lui. Le joueur situé derrière le talonneur devra être capable de ramasser le ballon au sol et d'orienter le jeu.

- Lieu
 - à l'endroit qui parait le mieux situé à celui qui remet en jeu pour le cas des défenseurs bénéficiaires.
 - * en face de l'endroit où le toucher en en-but a eu lieu.
 - * à 5 mètres de la ligne de but quels que soient les bénéficiaires.

- En-avant (ballon injouable)
 - Idem que précédemment (voir remise en jeu après touché dans son en-but), effectuée par attaquants bénéficiaires. 1 seule possibilité : l'arbitre pose la balle au sol (défenseurs à 5 mètres : sur la ligne de but) .Le jeu débute dès qu'un joueur-attaquant remet en jeu en talonnant le ballon récupéré par un partenaire situé immédiatement derrière lui.
 - Le joueur situé derrière le talonneur devra être capable de ramasser le ballon au sol et d'orienter le jeu (l'arbitre pose la balle au sol, adversaires à 5 mètres).

- Lieu
 - à l'endroit de la faute.

- Pénalité (après hors-jeu ou jeu dangereux)
 - 2 possibilités :
 - * balle au sol à 5 m en avant de la faute dans le camp de l'équipe adverse et à 5 m minimum de sa ligne de but (léger coup de pied récupéré).
 - * coup de pied franc botté à 5 m en avant de la faute en direction de la touche ou dans le champ de jeu.

- Lieu
 - à 5 m en avant de la faute ;L'équipe fautive devra reculer de 5 m ;à 5 m minimum de toute ligne.

- Sortie en touche :
 - L'arbitre lancera le ballon à la verticale au-dessus de 3 joueurs de chaque équipe disposés en alignement face à lui (3 contre 3, côte à côte)
 - L'arbitre imposera un couloir de 50 cm entre les deux alignements et un écart de 1 m entre les partenaires dans l'alignement; le premier joueur de chaque alignement se situant à 3 m de l'arbitre. Un relayeur destiné à recevoir le ballon gagné en touche orientera le jeu. Les autres joueurs de chaque équipe seront à 5 m en retrait. Le dernier joueur de l'équipe qui lance (le verrouilleur) détermine par sa position la fin de l'alignement; le verrouilleur adverse ne doit pas se situer en arrière de son vis-à-vis.

- Lieu
 - En face de l'endroit où le porteur du ballon est sorti, ou bien en face de l'endroit où le ballon est sorti.
 - * lancé involontairement de la main.
 - * coup de pied indirect (sortant en touche après rebond à l'intérieur du champ de jeu)
 - * frappe directe depuis l'en-but.
 - * en face du point de frappe (si coup de pied botté directement en touche depuis le champ de jeu).

C. Catégories Minime, Cadet, Junior, Senior - Division I

Règles et remarques pédagogiques :

- Joueurs
 - 8 joueurs (remplacements illimités). Ballon réglementaire senior.
- Terrain :
 - 50 m x 40 m (+ en-buts : dimension en fonction de l'espace disponible).
- Durée du jeu :
 - Tournoi :
 - * Minimes : 50 mn
 - * Cadets : 70 mn
 - * Juniors : 90 mn
 - * Seniors : 90 mn
 - Match unique :
 - * Minimes : 2 x 20 mn
 - * Cadets : 2 x 30 mn
 - * Juniors : 2 x 35 mn
 - * Seniors : 2 x 35 mn
 - L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.
- Marque :
 - Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse. La ligne de but fait partie de l'en-but.
- Devoirs et droits des joueurs :
 - Tout joueur peut :
 - * attraper le ballon, courir en le portant
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon
 - * botter le ballon, sous toutes ses formes que ce soit
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché. Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)
 - Le coup de pied de type gagne terrain « aveugle » est à déconseiller.
 - Tous les autres coups de pied tactiques étant des réponses à des situations données, s'ils sont significatifs, seront autorisés

- Hors-jeu et en-avant
 - Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon, ne peut faire action de jeu.
- Avantage
 - L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant l'intervention d'un partenaire à celui qui a effectué l'en-avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se trouve pas en difficulté (perte de terrain ou du ballon).
- Sanctions :
 - Exclusion temporaire : sur jeu dangereux, anti-jeu, énervement, ...
 - Exclusion définitive : actes de brutalité manifestes, incorrections, récidive après exclusion temporaire.
- Score :
 - Valeur de l'essai : 4 points.
- Coup d'envoi (début de la partie ou 2ème mi-temps)
 - Coup de pied placé au centre du terrain. Le ballon doit parcourir au moins 5 m en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 m.
- Coup d'envoi (après essai)
 - Coup de pied tombé (drop) au centre du terrain, la balle devant franchir la ligne médiane. Equipe adverse à 5 m (remplacement possible après léger coup de pied).
- Coup de renvoi (après touché dans son propre en-but)
 - Défenseurs bénéficiaires :(au libre choix)
 - Si le ballon est en en-but après action des attaquants, 2 possibilités :

* Coup de pied tombé (drop) (adversaire à 5 m)	au libre
* Récupération du ballon après léger coup de pied (adversaire à 5 m)	choix
 - Attaquants bénéficiaires :
 - Si le ballon est en en-but après action des défenseurs (depuis le champ de jeu: lancer ou transport), 1 seule possibilité :
 - * mêlée à 3 contre 3 (en face de l'endroit ou le touché en en-but a eu lieu.)(voir chapitre suivant : en avant/ballon injouable)
- Lieu
 - à 5 m de la ligne de but quels que soient les bénéficiaires.
- En-avant ballon injouable
 - Reprise du jeu par une mêlée à l'endroit de la faute. La mêlée sera composée de 3 joueurs en 1ère ligne qui doivent rester liés jusqu'à la sortie de la balle. Les autres, sauf le joueur introduisant la balle et son vis-à-vis, devront se tenir en arrière d'une ligne passant par les derniers pieds des joueurs de son équipe en mêlée. La formation de mêlée s'effectuera lorsque le demi de mêlée sera prêt à introduire le ballon. Le joueur introduisant ce ballon se placera à cheval sur la ligne de remise en jeu. Cette introduction se fera sans délai. Dès l'introduction réalisée, les deux demis de mêlée devront se tenir derrière leur mêlée. Les différentes positions devront être abandonnées dès la sortie de la balle.
 - Les demis de mêlée ne doivent pas suivre l'introduction de la balle. L'éducateur-arbitre doit insister sur les liaisons et les appuis.

- Pénalités (après hors-jeu ou jeu dangereux) :
 - A 5 m en avant de la faute et à 5 m minimum de toute ligne, l'équipe fautive devra reculer de 5 mètres, 2 possibilités :
 - * balle au sol : léger coup de pied récupéré par le joueur.
 - * coup de pied franc en direction de la touche ou dans le champ de jeu
- Sortie en touche :
 - Mêmes conditions que pour les benjamins à VIII Division I, exception faite que ce n'est pas l'arbitre qui effectue le lancer mais un joueur de l'équipe non fautive, généralement l'ailier côté fermé. Ce qui donne : 1 lanceur, 3 sauteurs, 1 relayeur, 3 attaquants de champ.

D. Catégories Poussin, Benjamin - Division II

Règles et remarques pédagogiques

- Joueurs :
 - 8 joueurs (remplacements illimités). Ballon de type initiation.
- Terrain :
 - 30 m x 20 m (+ en-but dimensions en fonction de l'espace disponible).
 - la largeur est limitée afin d'éviter les contournements et créer des situations de contact.
- Durée du jeu :
 - Tournoi :
Poussins = 20 minutes.
Benjamins = 30 minutes. (temps total du jeu)
 - Match unique :
Poussins = 2 x 8 minutes
Benjamins = 2 x 12 minutes
 - L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.
- Marque :
 - Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.
 - La ligne de but fait partie de l'en-but.
- Devoirs et droits des joueurs :
 - Tout joueur en jeu peut :
 - * se saisir du ballon, courir en le portant.
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon.
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché.
 - Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)
 - Tout jeu au pied est interdit mis à part dans l'en-but (coup de pied défensif).
- Hors-jeu et en-avant :
 - Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.
 - Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (situé en avant).
 - Ne pas sanctionner les maladresses minimales (légers en-avants).

- **Avantage :**
 - L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant (même important si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant intervention d'un partenaire de celui qui a effectué l'en-avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se trouve pas en difficulté (perte de terrain ou du ballon)).
- **Score :**
 - valeur de l'essai = 4 points
- **Arbitrage :**
 - S'il doit être intransigeant pour le jeu dangereux, il doit par contre être très souple pour les légères fautes de mains survenues à l'occasion de réceptions de mauvaises passes, ou de balles aériennes.
 - Pour permettre la continuité du jeu, l'arbitre ne sifflera pas ces fautes légères. Il tolérera les légers en-avants sur passe (inférieurs à 1 m). Il sifflera lorsque le ballon est lancé franchement en direction de la ligne de but adverse, si l'équipe adverse ne tire pas avantage de la situation.
 - L'arbitrage se voudra pédagogique et cherchera à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu, l'intelligence des pratiquants.
- **Coup d'envoi (début de partie ou 2ème mi-temps) :**
 - Coup de pied placé. Le ballon doit parcourir au moins 5 m en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 m.
 - Lieu : au centre du terrain
- **coup d'envoi (après essai) :**
 - Lieu : au centre du terrain.
- **Lancement du jeu :**
 - L'éducateur-arbitre présente le ballon d'une main, à l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi ou de la remise en jeu. Equipe adverse à 3 m.
 - Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon.
 - Pourquoi présentation du ballon à une main ?
 - * Moyen facilitant la perception visuelle de la situation.
 - Pourquoi 3 m ?
 - * Pour limiter l'intensité du contact.
 - 5 m de la ligne de touche la plus proche pour permettre le choix d'un côté d'attaque.
 - Ce type de remise en jeu ne pose pas de problème de contrôle au joueur qui se saisit du ballon, et lui permet une meilleure perception de la situation. Il est utilisé également pour les 4 situations suivantes :
- 1. **Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but) :**
 - Lieu à 5 mètres de la ligne de but
 - Défenseur bénéficiaire : Si le ballon est touché en en-but par les défenseurs après action des attaquants.
 - Attaquant bénéficiaire : Si le ballon est touché en en-but par les défenseurs après action des défenseurs eux-mêmes : transport ou lancer du ballon depuis le champ de jeu jusque dans son propre en-but.
- 2. **En-avant (ballon injouable)**
 - Lieu : à l'endroit de la faute (minimum à 5 mètres de la ligne de touche).
- 3. **Pénalité (après hors-jeu, jeu au pied ou jeu dangereux) :**
 - Lieu : à l'endroit de la faute (minimum à 5 mètres de la ligne de touche).
 - Sortie en touche : à l'endroit de la sortie (du ballon ou du porteur du ballon), et à 5 mètres de la ligne de touche.

4. Sanctions :
- Exclusion temporaire : sur jeu dangereux, anti-jeu, énervement...
 - Exclusion définitive : actes de brutalité, manifestations incorrectes, récidives après exclusion temporaire.

E. Catégories Minime, Cadet, Junior, Senior - Division II

Règles et remarques pédagogiques

- Joueurs :
 - 8 joueurs (remplacements illimités). Ballon réglementaire.

- Terrain :

<ul style="list-style-type: none"> — Minimes et cadets : 40 m x 30 m — Juniors et seniors : 50 m x 30 m 		+ en-buts en fonction de l'espace disponible
La largeur est limitée afin d'éviter les contournements et créer des situations de contact.		

- Durée du jeu :

<ul style="list-style-type: none"> — Tournoi : <ul style="list-style-type: none"> * Minimes = 40 minutes * Cadets = 50 minutes * Juniors = 70 minutes * Seniors = 70 minutes — Match unique : <ul style="list-style-type: none"> * Minimes = 2 x 15 minutes * Cadets = 2 x 20 minutes * Juniors = 2 x 30 minutes * Seniors = 2 x 30 minutes 		Temps total de jeu
— L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.		

- Marque :
 - Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.
 - La ligne de but fait partie de l'en-but.

- Devoirs et droits des joueurs :
 - Tout joueur en jeu peut :
 - * se saisir du ballon, courir en le portant.
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon.
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché.
 - Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)
 - Tout jeu au pied est interdit mis à part dans l'en-but (coup de pied défensif).

- Hors-jeu et en-avant :
 - Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.
 - Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (situé en avant).
 - Ne pas sanctionner les maladresses minimales (légers en-avants).

- **Avantage :**
 - L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant (même important si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant intervention d'un partenaire de celui qui a effectué l'en-avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se trouve pas en difficulté (perte de terrain ou du ballon).

- **Score :**
 - valeur de l'essai = 4 points

- **Arbitrage :**
 - S'il doit être intransigeant pour le jeu dangereux, il doit par contre être très souple pour les légères fautes de mains survenues à l'occasion de réceptions de mauvaises passes, ou de balles aériennes.
 - Pour permettre la continuité du jeu, l'arbitre ne sifflera pas ces fautes légères. Il tolérera les légers en-avants sur passe (inférieurs à 1 m). Il sifflera lorsque le ballon est lancé franchement en direction de la ligne de but adverse, si l'équipe adverse ne tire pas avantage de la situation.
 - L'arbitrage se voudra pédagogique et cherchera à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu, l'intelligence des pratiquants.

- **Coup d'envoi (début de partie ou 2ème mi-temps)**
 - Coup de pied placé. Le ballon doit parcourir au moins 5 m en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 m.
 - Lieu : au centre du terrain

- **coup d'envoi (après essai) :**
 - Coup de pied tombé (drop), le ballon devant franchir la ligne médiane. Equipe adverse à 5 m.
 - L'équipe qui a concédé l'essai peut garder le bénéfice du ballon (récupération du ballon après léger coup de pied ayant franchi la ligne médiane).

- **Lieu**
 - au centre du terrain.

- **Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but)**
 - Défenseurs bénéficiaires : si le ballon est en en-but après action des attaquants, 2 possibilités :
 - * coup de pied tombé (drop) (adversaire à 5 m).
 - * récupération du ballon après léger coup de pied (adversaire à 5 m).
 - Attaquants bénéficiaires : si le ballon est en en-but après action des défenseurs (depuis le champ de jeu), 1 seule possibilité :
 - * L'arbitre pose la balle au sol (défenseurs à 5 m sur la ligne de but). Le jeu débute dès qu'un joueur-attaquant remet en jeu en talonnant le ballon récupéré par un partenaire situé immédiatement derrière lui. Le joueur situé derrière le talonneur devra être capable de ramasser le ballon au sol et d'orienter le jeu.

- **Lieu**
 - à l'endroit qui paraît le mieux situé à celui qui remet en jeu pour le cas des défenseurs bénéficiaires.
 - * en face de l'endroit où le toucher en en-but a eu lieu.
 - * à 5 m de la ligne de but quels que soient les bénéficiaires.

- En-avant / ballon injouable
 - Idem que précédemment (voir remise en jeu après toucher dans son en-but), effectuée par attaquants bénéficiaires. 1 seule possibilité : l'arbitre pose la balle au sol (défenseurs à 5 m: sur la ligne de but). Le jeu débute dès qu'un joueur-attaquant remet en jeu en talonnant le ballon récupéré par un partenaire situé immédiatement derrière lui.
 - Le joueur situé derrière le talonneur devra être capable de ramasser le ballon et d'orienter le jeu (l'arbitre pose la balle au sol, adversaires à 5 m).

- Lieu
 - à l'endroit de la faute.

- Pénalité (après hors-jeu ou jeu dangereux)
 - 2 possibilités :
 - * balle au sol à 5 m en avant de la faute dans le camp de l'équipe adverse et à 5 m minimum de sa ligne de but (léger coup de pied récupéré).
 - * coup de pied franc botté à 5 m en avant de la faute en direction de la touche ou dans le champ de jeu.
 - Lieu : à 5 m en avant de la faute
 - L'équipe fautive devra reculer de 5 m.
 - A 5 m minimum de toute ligne.

- Sortie en touche :
 - L'arbitre lancera le ballon à la verticale au-dessus de 3 joueurs de chaque équipe disposés en alignement face à lui (3 contre 3, côte à côte).
 - L'arbitre imposera un couloir de 50 cm entre les deux alignements et un écart de 1 m entre les partenaires dans l'alignement ; le premier joueur de chaque alignement se situant à 3 m de l'arbitre. Un relayeur destiné à recevoir le ballon gagné en touche orientera le jeu . Les autres joueurs de chaque équipe seront à 5 m en retrait. Le dernier joueur de l'équipe qui lance (le verrouilleur) détermine par sa position la fin de l'alignement; le verrouilleur adverse ne doit pas se situer en arrière de son vis-à-vis.

- Lieu
 - en face de l'endroit où le porteur du ballon est sorti, ou bien en face de l'endroit où le ballon est sorti.
 - * lancé involontairement de la main.
 - * coup de pied indirect (sortant en touche après rebond à l'intérieur du champ de jeu).
 - * frappe directe depuis l'en-but.
 - * en face du point de frappe (si un coup de pied botté directement en touche depuis le champ de jeu).

Article 5 : Rugby à XII

A. Catégorie Benjamin, Minime, Cadet, Junior et Senior - Division 1

Règles et remarques pédagogiques

En ce qui concerne les chapitres Marque, Droits des joueurs, Hors-jeu, En-avant, Avantage, Sanctions, nous nous référerons entièrement au Règlement à VIII, catégories benjamins, minimes, cadets, juniors et seniors.

- Le terrain
 - Pour les minimes, cadets, juniors et seniors ce sera le terrain normal en longueur, réduit sur la largeur aux lignes de 5 m. Pour les benjamins, le terrain sera de 60 m x 40 m (longueur égale à la largeur de terrain normal, largeur allant de la ligne d'en-but à la ligne « tirtée » des 10 m). Des poteaux amovibles seront installés si possible. (Hauteur : 3,50 m- Ecart : 3,60 m- Transversale : 1,90 m)
- Ballon :
 - Restant pour les benjamins un ballon de type junior et pour les autres catégories un ballon normal
- La durée des matchs :
 - une seule rencontre :
 - * Benjamins : 2 x 12 mn
 - * Minimes : 2 x 20 mn
 - * Cadets : 2 x 30 mn
 - * Juniors : 2 x 40 mn
 - * Seniors : 2 x 40 mn
 - un tournoi :
 - * Benjamins : 50 mn
 - * Minimes : 60 mn
 - * Cadets : 70 mn
 - * Juniors : 90 mn
 - * Seniors : 90 mn
- Le coup d'envoi (en début de partie , à la mi-temps et après essai)
 - sera donné depuis le centre du terrain en direction de l'équipe adverse située à 10 m de la ligne médiane. Le ballon devra effectuer au moins 10 m en direction de l'en-but adverse.
- Coup de renvoi (après touché dans son propre en-but) :
 - sera effectué en drop depuis la ligne des 22 mètres. Il suffira au ballon de franchir cette ligne , l'équipe adverse pouvant se situer immédiatement derrière cette ligne. Pour les benjamins, le coup de renvoi est prévu à 15 m de la ligne de but, la ligne « tirtée » des 15 m du terrain normal faisant office de ligne des 22 mètres. Si le touché dans son propre en-but a eu lieu après l'action (lancer ou transport du ballon) des défenseurs depuis le champ de jeu jusque dans leur en-but, l'arbitre ordonnera une mêlée à 5 m de la ligne d'en-but, en face de l'endroit du touché en but. Introduction à l'équipe attaquante.
 - Le coup de pied franc et le coup de pied de pénalité
- Mêlée ordonnée
 - La mêlée ordonnée sera composée de cinq joueurs en permanence, 3 en première ligne et 2 en seconde ligne. La poussée sera limitée au seul gain de la balle (un pas en avant après l'introduction). Interdiction d'enfoncer la mêlée adverse en particulier pour marquer l'essai. La poussée illégale sera assimilée au jeu dangereux et donnera lieu à une pénalité.
 - La demi de mêlée n'a pas le droit de suivre la progression du ballon dans la mêlée adverse; toutefois, contrairement au jeu à VIII, il n'est pas obligé de se retirer derrière sa mêlée. Les 5 avants doivent rester liés jusqu'à la sortie de la balle.
- Touche
 - La remise en jeu aura lieu au même endroit que pour les benjamins à VIII (touche directe ou indirecte). Elle sera effectuée par un joueur de l'équipe non fautive. Il y a obligation de positionner les 5 avants dans l'alignement avec un relayeur pour chaque équipe. Le lanceur est autorisé à

lancer au delà du dernier joueur de l'alignement (verrouilleur).Celui-ci ne doit pas se situer au delà de la ligne des 15 mètres pour le jeu sur terrain normal (M.C.J. et S.).Pour les benjamins (terrain réduit), le verrouilleur ne devra pas se placer plus loin que 10 m de la touche.

- Le premier joueur de l'alignement (pour chaque équipe) doit être à 5 m de la ligne de touche.
- Les non participants à la touche (sauf le relayeur) seront placés au delà d'une ligne parallèle à la ligne de but située à 10 m de part et d'autre de la ligne de remise en jeu à la touche ou au delà de leur propre ligne si celle-ci est distante de moins de 10 m de la ligne de remise en jeu à la touche.

- Score :
 - valeur de l'essai = 4 points
 - valeur de la transformation = 2 points
 - valeur du coup de pied de pénalité = 3 points
 - valeur du drop-goal = 3 points

Article 6 : Rugby à V

A. Catégorie, Minime, Cadet, Junior et Senior - Division III

Règles et remarques pédagogiques

- joueurs
 - 5 joueurs (remplacements illimités) .Ballon de type junior.
- Terrain
 - 22 x 8 m : délimité par des cônes (un tous les 3 ou 4 m) et des bandes de chantiers colorées, placées à 30 cm du sol pour les touches, des tapis de gymnastique en guise d'en-but.
 - Les tapis d'en-but auront des housses correspondantes aux couleurs des maillots de joueurs qui doivent les atteindre.
- Durée du jeu
 - Tournoi :
 - * Minimes et Cadets : 30 minutes
 - * Juniors et Seniors : 40 minutes.
 - Match unique :
 - * Minimes et Cadets : 2 x 10 minutes.
 - * Juniors et Seniors : 2 x 15 minutes
- Marque
 - Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.
- Devoirs et droits des joueurs
 - Tout joueur en jeu peut :
 - * se saisir du ballon, courir en le portant.
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon.
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché. Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...).
 - Tout coup jeu au pied est interdit y compris dans l'en-but.

En-avant et hors-jeu

— Non sifflés si le porteur du ballon (quoique situé en avant du porteur du ballon) est entouré d'adversaires.
— sanctionnés si le réceptionneur du ballon est isolé du porteur de balle et des autres joueurs dans l'axe profond du terrain (situé seul, par exemple, à proximité de la cible).

- Coup d'envoi (en début de mi-temps ou après essai) :
— L'éducateur-arbitre situé au centre du terrain, présente le ballon à une main à l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi. Equipe adverse à 3 m. Le jeu débute dès qu'un attaquant se saisit du ballon.
- Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but) :
— Ballon tendu par l'arbitre aux défenseurs à 1 m de l'en-but. Equipe adverse à 3 m.
— Si le toucher en but est consécutif à un transport ou un lancer du ballon des défenseurs depuis le champ de jeu, l'arbitre tendra le ballon aux attaquants, les positions de ces derniers et des défenseurs étant les mêmes que précédemment (1 m de la ligne pour les défenseurs; 3 m pour les attaquants).

Remises en jeu après faute ou sortie en touche

— Effectuées toutes par l'arbitre sur l'axe médian du terrain, à hauteur de la faute ou de la sortie en touche. Le bénéficiaire du ballon venant de prendre le ballon, tendu d'une main par l'arbitre.

— Equipe adverse à 3 m.

- Arbitrage :
— Il se voudra sécurisant et pédagogique en cherchant à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu l'intelligence des pratiquants.
- Score :
— Valeur à l'essai : 1 point

Article 7 : Rugby à III

A. Catégorie Poussin et Benjamin - Division III

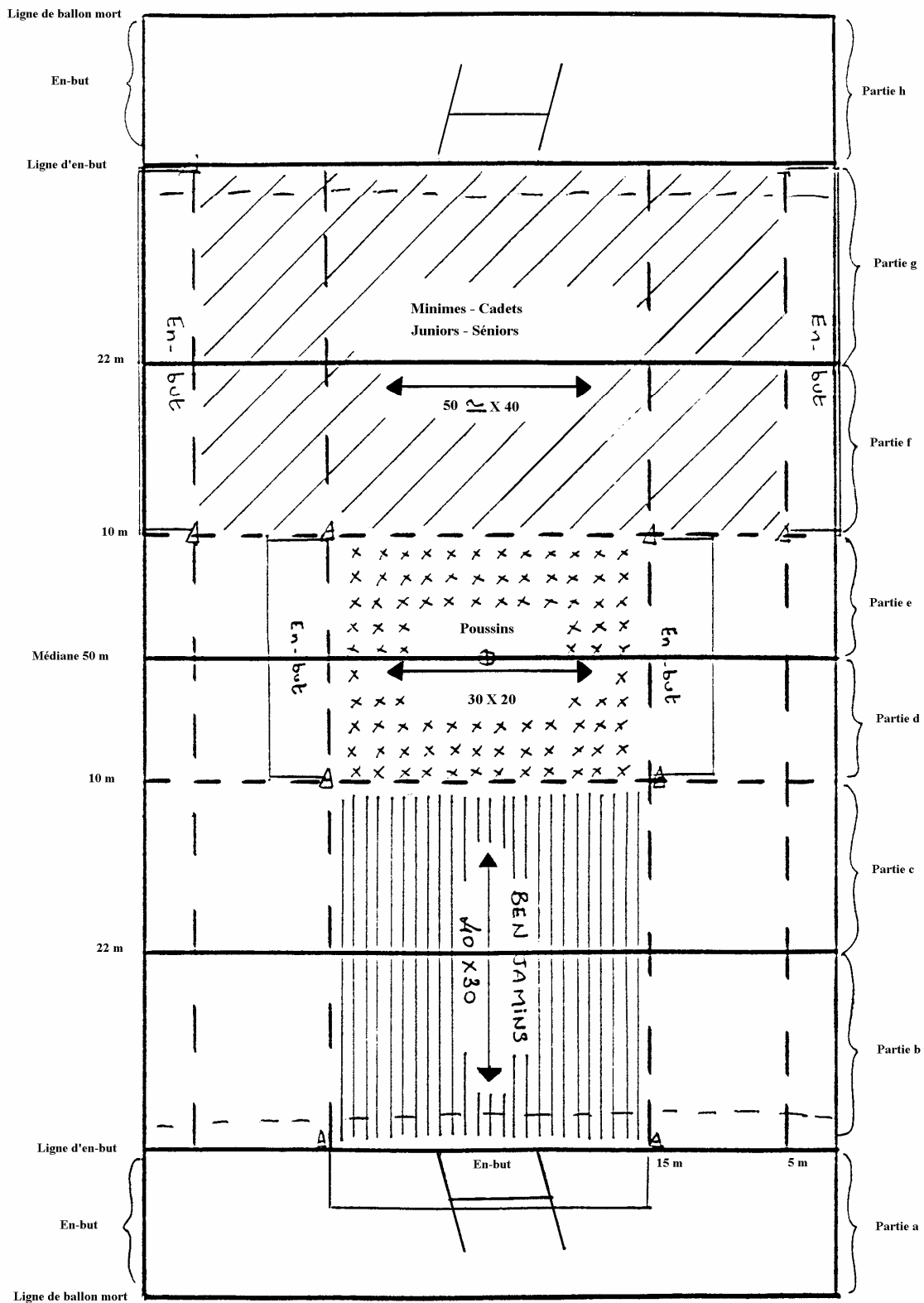
Règles et remarques pédagogiques

- Joueurs
3 joueurs (remplacements illimités). Ballon de type initiation.
- Terrain :
— 15 x 5 m : délimité par des cônes (un tous les 3 ou 4 m) et des bandes de chantier colorées, placées à 30 cm du sol pour les touches, des tapis de gymnastique en guise d'en-but.
— Les tapis d'en-but auront des hausses de couleurs correspondantes aux couleurs des maillots de joueurs qui doivent les atteindre.
- Durée de jeu :
— Tournoi : 20 minutes réparties sur l'ensemble des matchs.
— Match unique : 2 x 8 minutes.

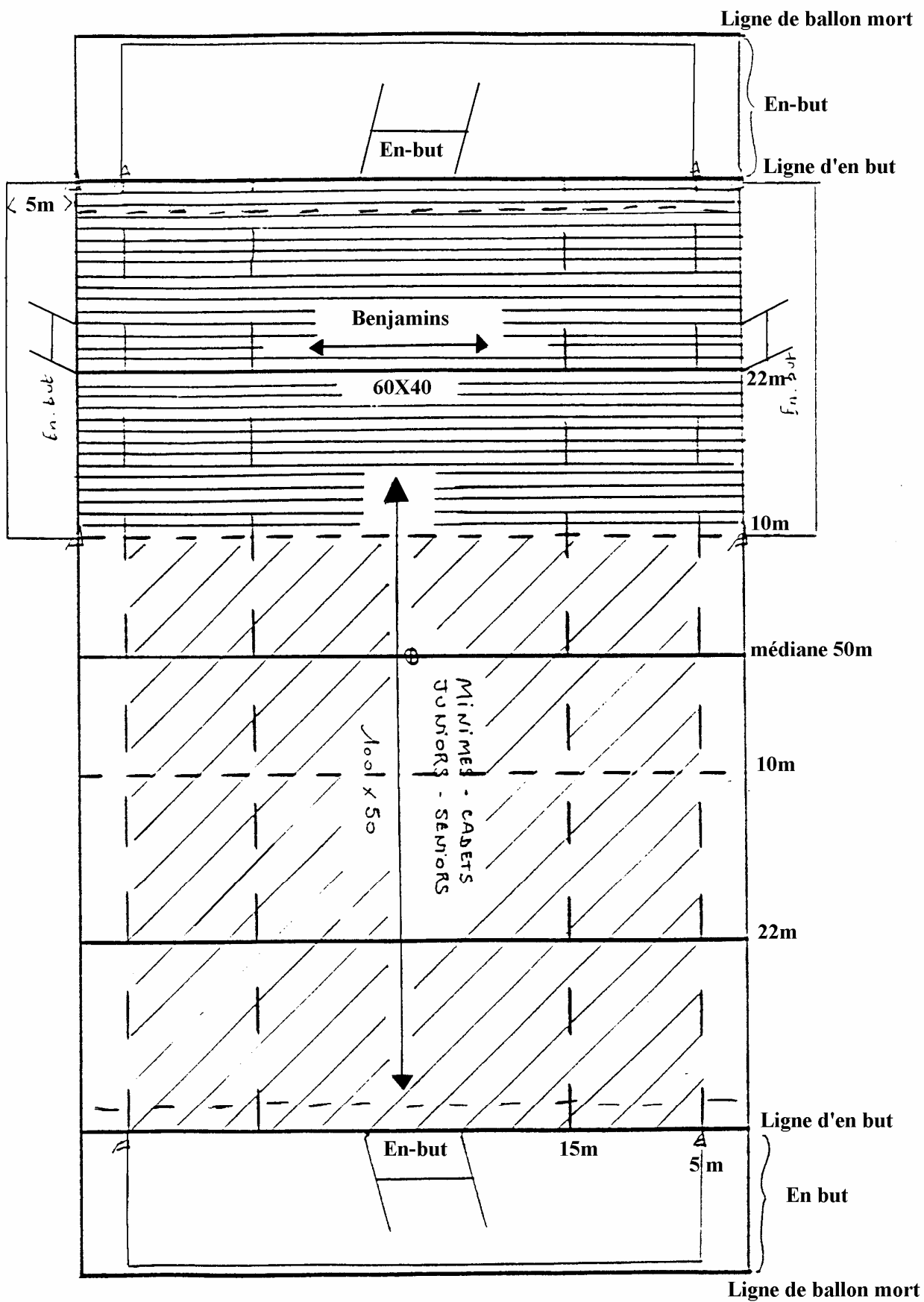
- Marque :
 - Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.
- Devoirs et droits des joueurs :
 - Tout joueur en jeu peut :
 - * se saisir du ballon, courir en le portant.
 - * plaquer un adversaire porteur du ballon.
 - Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché.
 - Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)
 - Tout jeu au pied est interdit y compris dans l'en-but.
- En-avant et hors-jeu:
 - Non sifflés si le réceptionneur du ballon (quoique situé en avant du porteur du ballon) est entouré d'adversaires.
 - Sanctionnés si le réceptionneur du ballon est isolé du porteur de balle et des autres joueurs dans l'axe profond du terrain (situé seul, par exemple, à proximité de la cible).
- Coup d'envoi (en début de mi-temps ou après essai) :
 - L'éducateur-arbitre situé au centre du terrain, présente le ballon à une main à l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi. Equipe adverse à 3 m. Le jeu débute dès qu'un attaquant se saisit du ballon.
- Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but) :
 - Ballon tendu par l'arbitre aux défenseurs à 1 m de l'en-but. Equipe adverse à 3 m.
 - Si le toucher en en-but est consécutif à un transport ou un lancer du ballon des défenseurs depuis le champ de jeu, l'arbitre tendra le ballon aux attaquants, les positions de ces derniers et des défenseurs étant les mêmes que précédemment (1 m de la ligne pour les défenseurs; 3 m pour les attaquants).
- Remises en jeu après faute ou sortie en touche :
 - Effectuées toutes par l'arbitre sur l'axe médian du terrain, à hauteur de la faute ou de la sortie en touche. Le bénéficiaire du ballon venant prendre le ballon, tendu d'une main par l'arbitre.
 - Equipe adverse à 3 m.
- Arbitrage :
 - Il se voudra sécurisant et pédagogique en cherchant à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu, l'intelligence des pratiquants.
- Score :
 - Valeur à l'essai : 1 point.

Article 8 : L'aire de jeu

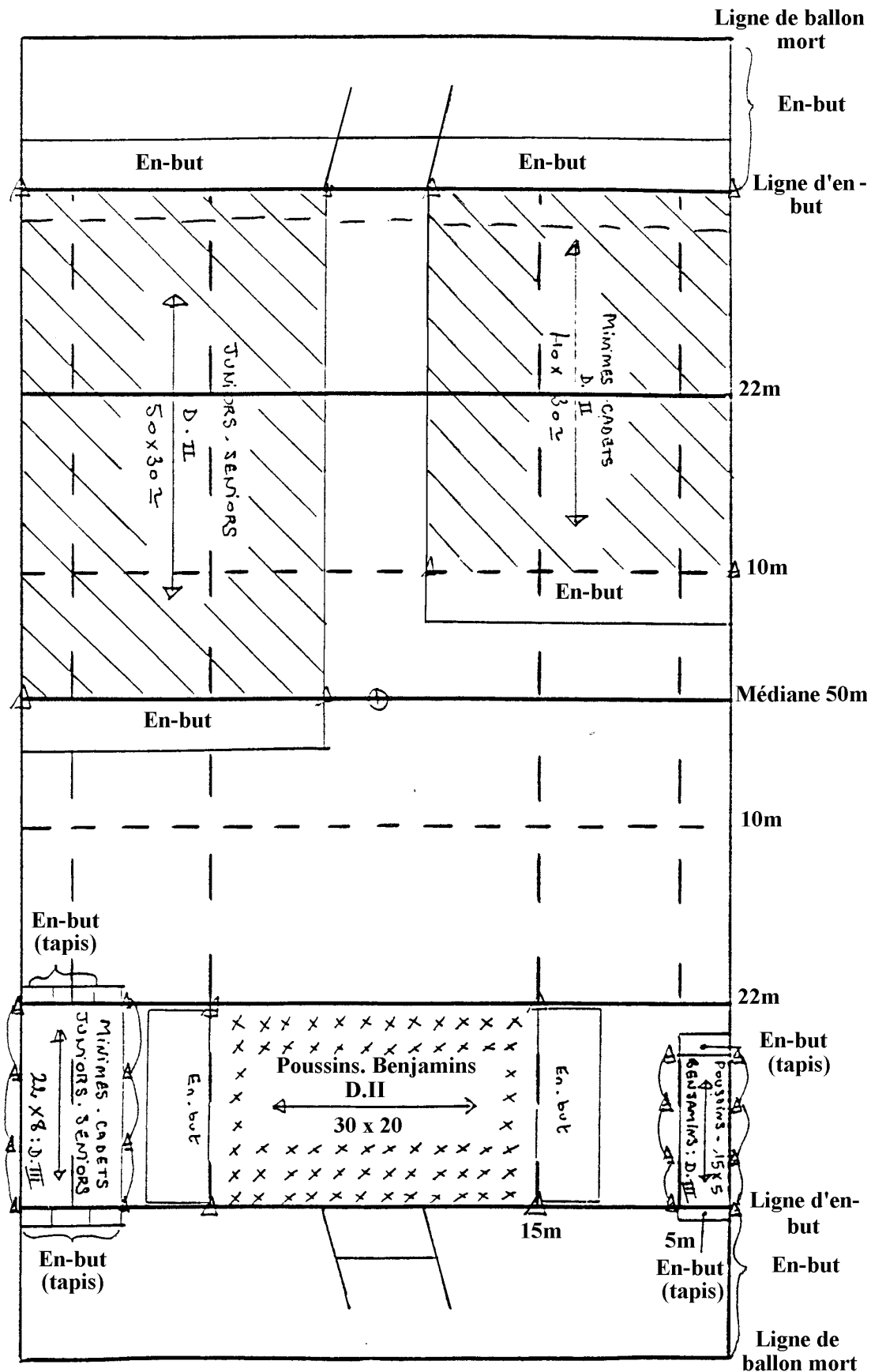
A. Rugby à VIII: exemple d'utilisation d'un tracé de terrain normal division I



B. Rugby à XII exemple d'utilisation d'un tracé de terrain normal division I



C. Rugby à VIII: exemple d'utilisation d'un tracé de terrain normal division II et Rugby à V division III



Annexe : Mode d'organisation de tournois disputés dans le cadre des journées départementales, régionales et nationales

A. 1ère situation

Dans une telle catégorie, un nombre important d'équipes est présent à la manifestation (8 équipes et plus).

- Le matin : matchs de brassage par groupes de 4 équipes (ou 3 selon le nombre total).
- L'après-midi : 2 possibilités :
 1. — matchs de classement par groupe de 4 équipes. Ces groupes seraient constitués par rapport aux résultats des matchs.

Exemple

- * groupe 1 : les 4 meilleurs
- * groupe 2 : les 4 suivantes, etc...

Le classement final s'effectuerait à partir des résultats de l'après-midi.

Exemple

- * groupe 1 déterminerait les numéros 1 à 4
- * le groupe 2 déterminerait les numéros 5 à 8, etc...

2. — phases éliminatoires à partir des quarts ou des demis de finales dont les prétendants seraient connus d'après les résultats du matin (le 1 contre le 8, le 2 contre le 7, etc...)

N.B. : La possibilité 1 de l'après-midi a l'avantage de concerner toutes les équipes en les impliquant sans exceptions toutes. De plus, les équipes se retrouvent groupées théoriquement par niveau.

B. 2ème situation

Dans une telle catégorie, on retrouve au plus 7 équipes.

2 possibilités :

1. — rencontres sous forme de championnat durant toute la journée.

Le classement final détermine le vainqueur.

2. — rencontre sous forme de championnat durant toute la journée.

Une finale a lieu entre le numéro 1 et le numéro 2.