



PENDANT LE MATCH SUR LE CHAMP DE JEU

RÈGLE 13 :
COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

RÈGLE 14 :
BALLON AU SOL, PAS DE PLAQUAGE

RÈGLE 15 :
PLAQUAGE, PORTEUR DU BALLON MIS AU SOL

RÈGLE 16 : **MÊLÉE SPONTANÉE (RUCK)**

RÈGLE 17 : **MAUL**

RÈGLE 18 : **« MARQUE » (ARRÊT DE VOLÉE)**

RÈGLE 13

COUP D'ENVOI ET COUP DE PIED DE RENVOI

DÉFINITIONS

Le coup d'envoi est donné au début du match et à la reprise du match après la mi-temps.

Les coups de pied de renvoi sont donnés après obtention de points par une équipe.

Les coups de pied de renvoi aux 22 mètres sont donnés après un touché en but.

13.1 OÙ ET COMMENT EST DONNÉ LE COUP D'ENVOI OU LE COUP DE PIED DE RENVOI ?

- (a) Une équipe donne le coup d'envoi ou le coup de pied de renvoi en bottant le ballon d'un coup de pied tombé sur ou en arrière du centre de la ligne médiane.
- (b) Si le ballon n'est pas botté en coup de pied tombé ou de l'endroit prévu, l'équipe adverse aura le choix de :
 - Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de pied de renvoi ou
 - Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon.



13.2 QUI DONNE LE COUP D'ENVOI OU LE COUP DE PIED DE RENVOI ?

- (a) Au début du match, le coup d'envoi est donné par l'équipe dont le capitaine a opté pour le coup d'envoi après gain du tirage au sort (*toss*) ou par l'équipe adverse si le capitaine gagnant du tirage au sort a choisi le côté du terrain.
- (b) Après la mi-temps, les adversaires de l'équipe ayant donné le coup d'envoi au début du match doivent assurer la remise en jeu.
- (c) Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué des points effectueront la remise en jeu par un coup de pied de renvoi.

13.3 POSITION DE L'ÉQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI OU DU COUP DE PIED DE RENVOI

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée au centre du terrain, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

13.4 POSITION DE L'ÉQUIPE ADVERSE LORS DU COUP D'ENVOI OU DU COUP DE PIED DE RENVOI

Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se placer sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres. S'ils se placent devant cette ligne ou s'ils chargent avant que le ballon soit botté, le coup d'envoi ou le coup de pied de renvoi sera recommencé.

13.5 COUP D'ENVOI OU COUP DE PIED DE RENVOI A 10 MÈTRES

Si le ballon atteint la ligne des 10 mètres de l'adversaire ou atteint la ligne des 10 mètres puis est repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.

13.6 COUP D'ENVOI OU COUP DE PIED DE RENVOI A MOINS DE 10 MÈTRES MAIS JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, mais est joué en premier par un adversaire, le jeu se poursuivra.

13.7 COUP D'ENVOI OU COUP DE PIED DE RENVOI A MOINS DE 10 MÈTRES ET NON JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, l'équipe adverse a le choix entre deux possibilités :

- Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de pied de renvoi ou
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon.

13.8 BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

- Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de pied de renvoi, ou
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon ou
- Accepter le coup de pied.

Si elle accepte le coup de pied, l'alignement aura lieu au niveau de la ligne médiane.

Si le ballon est repoussé par le vent en arrière de la ligne médiane et va directement en touche, l'alignement aura lieu face à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Précision I.R.B. du 7 octobre 2002 :

Si le ballon est botté directement en touche sans atteindre la ligne des 10 mètres, l'équipe adverse aura le choix des trois options de la règle 13.8 décrite ci-dessus.

N.B. : Le fait que le ballon n'a pas atteint la ligne des 10 mètres n'a aucun effet.

13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

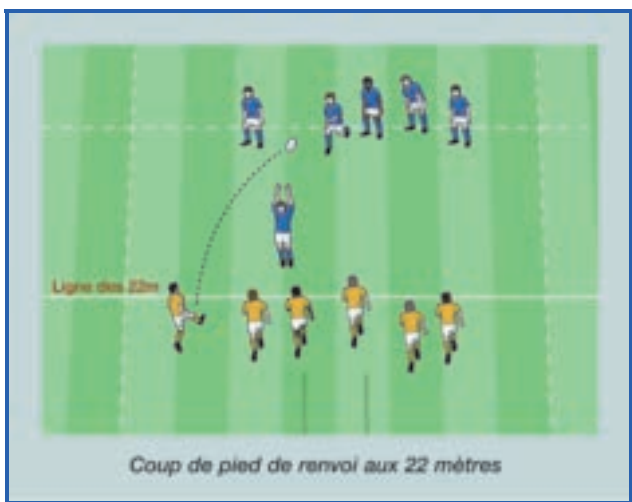
- (a) Si le ballon est botté dans l'en-but sans avoir touché ou été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :
- Faire un touché à terre ou
 - Rendre le ballon mort ou
 - Jouer le ballon.
- (b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, elle a le choix entre deux possibilités :
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre du terrain avec l'introduction du ballon ou
 - Faire recommencer le coup d'envoi ou le coup de pied de renvoi.
- (c) Si l'équipe adverse choisit de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, elle doit le faire sans délai. Toute autre action d'un joueur défendant avec le ballon signifie que celui-ci a choisi de jouer le ballon.

13.10 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES

DÉFINITION

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres permet de reprendre le jeu lorsqu'un joueur attaquant a mis ou porté le ballon dans l'en-but adverse, sans faute, et qu'un joueur défendant y a rendu le ballon mort ou que le ballon est sorti en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà.

Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres est un coup de pied tombé botté par l'équipe défendante. Le coup de pied de renvoi aux 22 mètres peut être botté de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.



13.11 DÉLAI

Le coup de pied de renvoi aux 22 mètres doit être botté sans délai.

CPF

SANCTION : coup de pied franc sur la ligne des 22 mètres

13.12 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES INCORRECT

Si le ballon n'est pas botté selon le type de coup de pied prévu ou du bon endroit, l'équipe adverse aura le choix de :

- Faire recommencer le coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres, avec l'introduction du ballon.

13.13 FRANCHISSEMENT DE LA LIGNE DES 22 MÈTRES PAR LE BALLON LORS D'UN COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES

(a) Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres, l'équipe adverse a le choix entre deux possibilités :

- Faire recommencer le coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres, avec l'introduction du ballon.

(b) Si le ballon franchit la ligne des 22 mètres, mais qu'il est ensuite repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.

(c) Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres, la Règle de l'avantage peut s'appliquer et un adversaire qui joue le ballon peut marquer un essai.

13.14 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

- Faire recommencer le coup de renvoi aux 22 mètres ou
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres, avec l'introduction du ballon ou
- Accepter le coup de pied, auquel cas la remise en jeu aura lieu à hauteur de la ligne des 22 mètres.

13.15 COUP DE PIED DE RENVOI AUX 22 MÈTRES BOTTÉ DANS L'EN-BUT ADVERSE

(a) Si le ballon est botté dans l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché ou été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre trois possibilités :

- Faire un touché à terre ou
- Rendre le ballon mort ou
- Jouer le ballon.

(b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de mort ou au-delà, elle a le choix entre deux possibilités :

- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres d'où le ballon a été botté avec l'introduction du ballon ou
- Faire recommencer le coup de pied de renvoi aux 22 mètres.

(c) Si l'équipe adverse choisit de faire un touché à terre ou de rendre le ballon mort, elle doit le faire sans délai. Toute autre action d'un joueur défendant avec le ballon signifie que celui-ci a choisi de jouer le ballon.

13.16 L'ÉQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, une mêlée ordonnée sera accordée au centre de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.
- (b) Cependant, si le coup de pied est botté avec une telle rapidité que les coéquipiers du botteur se trouvent encore en avant du ballon alors qu'ils se replient, ils ne seront pas pénalisés. Ils ne peuvent cesser leur repli que lorsqu'ils ont été remis en jeu par une action d'un coéquipier. Ils ne doivent pas participer au jeu tant qu'ils n'ont pas été remis en jeu de la sorte.

SANCTION : mêlée au milieu de la ligne des 22 mètres. L'équipe adverse bénéficie de l'introduction.

13.17 L'ÉQUIPE ADVERSE



- (a) L'équipe adverse ne doit pas charger au-delà de la ligne des 22 mètres avant que le ballon soit botté.

SANCTION : coup de pied franc à l'endroit de la faute.



- (b) Si un adversaire se trouve du mauvais côté de la ligne des 22 mètres et retarde ainsi le coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou y fait obstruction, il est coupable d'incorrection.

SANCTION : Coup de pied de pénalité sur la ligne des 22 mètres.



RÈGLE 14

BALLON AU SOL - PAS DE PLAQUAGE

DÉFINITION

Ce cas se présente lorsque le ballon est disponible au sol et qu'un joueur va au sol pour le ramasser, sauf immédiatement après une mêlée ordonnée ou une mêlée spontanée.

Ce cas se présente également lorsqu'un joueur est au sol, en possession du ballon, et n'a pas été plaqué.

Le Rugby est un jeu qui se joue debout (sur les pieds). Un joueur ne doit pas rendre le ballon injouable* en tombant.

*Injouable signifie que le ballon n'est pas immédiatement disponible pour l'une des équipes afin que le jeu puisse se poursuivre.

Un joueur qui rend le ballon injouable ou qui fait obstruction à l'équipe adverse en tombant ne respecte pas le but et l'esprit du jeu et doit être sanctionné.

Un joueur qui n'est pas plaqué, mais qui va au sol pendant qu'il est porteur du ballon ou qui va au sol et ramasse le ballon, doit agir immédiatement.

14.1 JOUEUR AU SOL

Le joueur doit immédiatement effectuer l'une des trois opérations suivantes :

- Se relever avec le ballon ou
- Passer le ballon ou
- Lâcher le ballon.

CPP

Un joueur qui passe ou lâche le ballon doit également se relever ou s'éloigner immédiatement. L'avantage n'est joué que si cette action est effectuée immédiatement.

SANCTION : Coup de pied de pénalité

14.2 ACTIONS INTERDITES

CPP

(a) **Se coucher sur ou près du ballon.** Un joueur ne doit pas se coucher sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher ses adversaires d'en prendre possession.

CPP

(b) **Tomber sur le joueur au sol, porteur du ballon.** Un joueur ne doit pas tomber délibérément sur ou au-delà d'un joueur porteur du ballon couché au sol.

CPP

(c) **Tomber sur des joueurs couchés au sol près du ballon.** Un joueur ne doit pas tomber délibérément sur ou au-delà de joueurs couchés au sol avec le ballon entre eux ou près d'eux.

CPP

(d) **Un joueur au sol ne doit pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.**

SANCTION : coup de pied de pénalité (a, b, c, d)



RÈGLE 15 - PLAQUAGE

PORTEUR DU BALLON MIS AU SOL

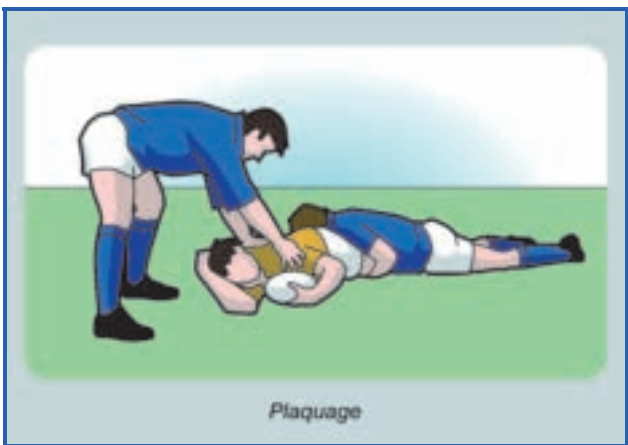
DÉFINITIONS

Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon est simultanément tenu par un ou plusieurs adversaires et qu'il est mis au sol.

Un porteur du ballon qui n'est pas tenu n'est pas un joueur « plaqué » et dans ce cas, il n'y a pas plaquage.

Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon et l'amènent au sol sont appelés « plaqueurs » dès lors qu'ils vont eux-mêmes au sol.

Les joueurs adverses qui tiennent le porteur du ballon sans aller au sol ne sont pas des « plaqueurs ».



15.1 OÙ UN PLAQUAGE PEUT-IL AVOIR LIEU ?

Un plaquage ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

15.2 CAS OÙ IL NE PEUT Y AVOIR UN PLAQUAGE

Lorsque le porteur du ballon est tenu par un adversaire et qu'un coéquipier du porteur du ballon se lie à lui, il y a formation d'un maul et un plaquage ne peut plus avoir lieu.

15.3 DÉFINITION DU TERME « MIS AU SOL »

- (a) Si le porteur du ballon a un ou deux genoux au sol, il est « mis au sol ».
- (b) Si le porteur du ballon est assis sur le sol ou sur un autre joueur lui-même au sol, il est « mis au sol ».

15.4 PLAQUEUR

CPP

(a) Lorsqu'un joueur plaque un adversaire porteur du ballon et qu'ils vont tous les deux au sol, le plaqueur doit immédiatement lâcher le joueur plaqué.

CPP

(b) Le plaqueur doit immédiatement se relever et s'écarter du joueur plaqué et du ballon.

CPP

(c) Le plaqueur doit se relever avant de jouer le ballon. **Il peut ensuite jouer le ballon de n'importe quelle direction.**

SANCTION : coup de pied de pénalité (a, b, c)

15.5 JOUEUR PLAQUÉ

CPP

(a) Un joueur plaqué ne doit pas se coucher sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher ses adversaires d'en prendre possession et il doit s'efforcer de libérer immédiatement le ballon pour que le jeu puisse se poursuivre.

CPP

(b) Un joueur plaqué doit immédiatement passer le ballon ou le lâcher. Il doit également se relever ou s'éloigner immédiatement.



CPP

(c) Un joueur plaqué peut lâcher le ballon en le posant au sol dans n'importe quelle direction, à condition que cette action soit effectuée immédiatement.

CPP

(d) Un joueur plaqué peut lâcher le ballon en le poussant au sol dans n'importe quelle direction, sauf vers l'avant, et à condition que cette action soit effectuée immédiatement.

CPP

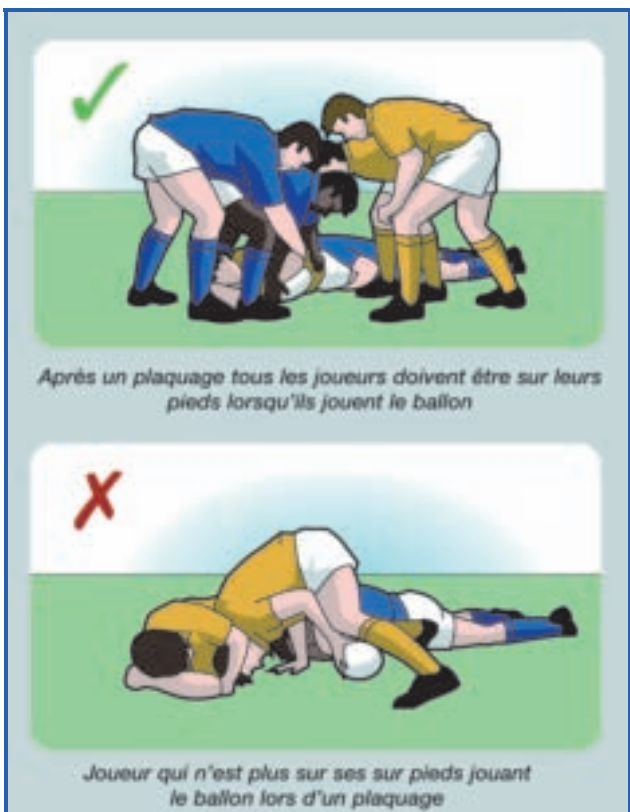
(e) Un joueur plaqué doit immédiatement libérer le ballon si des adversaires sur leurs pieds essayent de jouer celui-ci.

(f) Si le mouvement exercé sur un joueur plaqué le conduit dans l'en-but, il peut marquer un essai ou faire un touché en but.

SANCTION : coup de pied de pénalité (a, b, c, d, e)



- (g) Si des joueurs sont plaqués près de la ligne de but, ils peuvent immédiatement tendre les bras et placer le ballon au sol sur la ligne de but ou au-delà, pour marquer un essai ou faire un touché en but.



15.6 AUTRES JOUEURS

CPP

- (a) Après un plaquage, tous les autres joueurs doivent être sur leurs pieds lorsqu'ils jouent le ballon. Les joueurs sont sur leurs pieds si aucune autre partie de leur corps n'est au contact du sol ou au contact de joueurs au sol.

SANCTION : coup de pied de pénalité

- (b) Après un plaquage, tout joueur qui est debout sur ses pieds peut tenter de lutter pour la possession du ballon et le prendre des mains du porteur du ballon.

CPP

- (c) Les adversaires du porteur du ballon qui restent sur leurs pieds et le mettent au sol dans une position de joueur plaqué doivent lâcher le ballon ainsi que le porteur du ballon. Ces joueurs peuvent ensuite jouer le ballon à condition qu'ils soient debout sur leurs pieds et qu'ils arrivent en arrière du ballon et directement en arrière du joueur plaqué ou d'un plaqueur plus proche de la ligne de but de ces joueurs.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (d) Lors d'un plaquage ou près d'un plaquage, tout autre joueur qui joue le ballon doit le faire en arrivant en arrière du ballon et directement en arrière du ou des joueurs impliqués dans le plaquage le(s) plus près de sa (leur) ligne de but.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (e) Un joueur qui obtient la possession du ballon doit le jouer soit en le passant, soit en le bottant, soit en le portant sans délai.

SANCTION : coup de pied de pénalité



CPP

- (f) Un joueur qui le premier obtient la possession du ballon ne doit pas aller au sol sur le lieu ou près du lieu de plaquage, sauf s'il est plaqué par un adversaire.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

(g) Un joueur qui le premier obtient la possession du ballon lors d'un plaquage ou près d'un plaquage peut être plaqué par un adversaire à condition que ce dernier plaque en arrivant du côté de sa propre ligne de but et en arrière du ou des joueurs impliqués dans le plaquage le(s) plus près de sa (leur) ligne de but.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

(h) Après un plaquage ou près d'un plaquage, aucun joueur au sol ne doit empêcher un adversaire de prendre possession du ballon.

CPP

(i) Après un plaquage, aucun joueur au sol ne doit pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

CPP

(j) Un adversaire peut prendre le ballon des mains ou des bras d'un joueur plaqué qui tente de mettre le ballon au sol sur la ligne de but ou au-delà pour marquer un essai, mais l'adversaire ne doit pas botter le ballon.

SANCTION : coup de pied de pénalité (g, h, i)

Exception : Ballon pénétrant dans l'en-but. Après un plaquage près de la ligne de but, si le ballon a été lâché et a pénétré dans l'en-but, tout joueur, y compris un joueur au sol, peut faire un touché à terre.

15.7 PRATIQUES INTERDITES

CPP

(a) Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de passer le ballon.

CPP

(b) Aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de lâcher le ballon et de se relever ou de s'en écarter.



CPP

(c) Aucun joueur ne peut tomber sur ou au-delà du joueur plaqué.

CPP

(d) Aucun joueur ne peut tomber sur ou au-delà de joueurs au sol à la suite d'un plaquage, avec le ballon entre eux ou près d'eux.

CPP

(e) Des joueurs sur leurs pieds ne doivent pas charger un adversaire qui n'est pas près du ballon ou lui faire obstruction.

CPP

(f) Il peut y avoir danger si un joueur plaqué ne lâche pas le ballon ou ne s'en écarte pas immédiatement ou s'il est empêché de le faire. Dans ce cas, l'arbitre accordera immédiatement un coup de pied de pénalité.

SANCTION : coup de pied de pénalité (a, b, c, d, e, f)

15.8 DOUTES SUR LE JOUEUR FAUTIF

Si le ballon devient injouable lors d'un plaquage et si l'arbitre ne peut déterminer quel est le joueur qui a enfreint la Règle, il ordonnera immédiatement une mêlée au bénéfice de l'équipe qui progressait avant l'arrêt de jeu ou, si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

1 - DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C ET D

1.1 - Obligation de plaquer avec les deux bras.

Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

1.2 - Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquages hauts, plaquages en l'air, plaquages après passe, plaquages « cathédrale » (Règle 10.4.e).

1.3 - Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

1.4 - Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

1.5 - A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact avec l'adversaire que dans la zone de plaquage (un mètre autour du ballon). Cette récupération peut être individuelle ou collective et dans ce dernier cas, les joueurs devront être liés avant l'affrontement avec l'adversaire.

1.6 - En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive,
- soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire,
- soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.

2 - DISPOSITIONS APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DES MOINS DE 17 ANS « TEULIÈRE » ET « CADETS TERRITORIAUX ».

2.1 - Interdiction de plaquer au-dessus de la taille.

Le plaquage doit intervenir à l'aide des deux bras, le porteur du ballon étant saisi entre la taille et les chevilles.

2.2 - Cependant, un deuxième joueur, appelé « bloqueur » peut, outre le plaqueur, saisir le porteur du ballon au niveau des bras, cela dans le seul but de disputer le ballon ou d'empêcher une passe.

2.3 - Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Sanction : coup de pied de pénalité

3 - DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES B, C et D

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

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

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

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

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

Sanction : coup de pied de pénalité

RÈGLE 16

MÊLÉE SPONTANÉE (RUCK)

DÉFINITIONS

UNE MÊLÉE SPONTANÉE ou « **RUCK** » est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à une situation de jeu courant.

RATISSAGE ou « **RUCKING** ». Des joueurs font du « rucking » quand, dans une mêlée spontanée, ils utilisent leurs pieds pour tenter d'obtenir le gain ou de garder la possession du ballon, sans se rendre coupable de jeu déloyal.

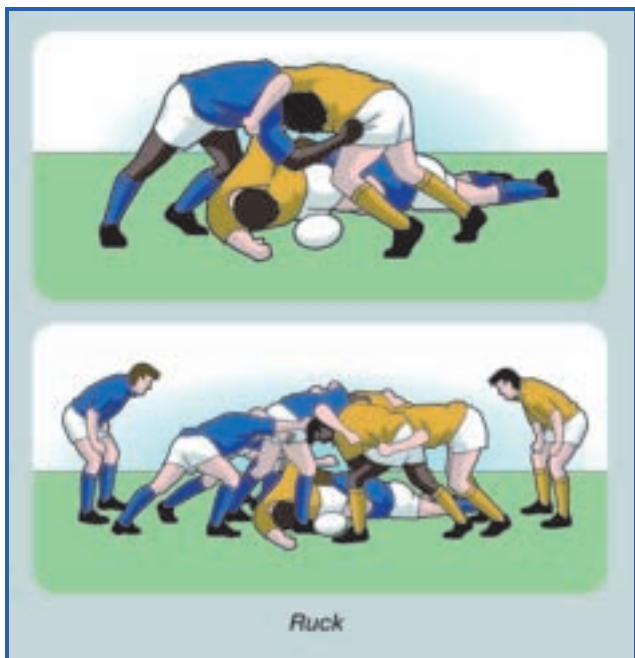
16.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

(a) **Emplacement**

Une mêlée spontanée ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

(b) **Manière**

Les joueurs sont sur leurs pieds. Un joueur au moins doit être en contact physique avec un adversaire. Le ballon est au sol.



16.2 JOUEURS SE JOIGNANT À UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- CPF** (a) Aucun joueur formant, se joignant ou participant à une mêlée spontanée ne doit avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
SANCTION : coup de pied franc
- CPP** (b) Un joueur se joignant à une mêlée spontanée doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras.
- CPP** (c) Poser une main sur un autre joueur de la mêlée spontanée n'est pas « être lié ».
- CPP** (d) Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à une mêlée spontanée doivent être sur leurs pieds.
SANCTION : coup de pied de pénalité (b, c, d)

16.3 « RUCKING »

- CPP** (a) Les joueurs d'une mêlée spontanée doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds.
- CPP** (b) Un joueur ne doit pas tomber ou s'agenouiller volontairement dans une mêlée spontanée. Ceci est du jeu dangereux.
- CPP** (c) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement une mêlée spontanée. Ceci est du jeu dangereux.
- CPP** (d) Un joueur ne doit pas sauter sur d'autres joueurs en mêlée spontanée.
SANCTION : coup de pied de pénalité (a, b, c, d)
- CPF** (e) Les joueurs ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
SANCTION : coup de pied franc
- CPP** (f) Un joueur pratiquant le « rucking » ne doit pas l'effectuer **intentionnellement** sur des joueurs au sol. Un joueur pratiquant le « rucking » le fait pour tenter d'obtenir ou de garder la possession du ballon. Il s'efforcera d'enjamber les joueurs au sol, mais ne doit pas leur marcher dessus délibérément. Un joueur pratiquant le « rucking » doit le faire près du ballon.
SANCTION : coup de pied de pénalité pour jeu dangereux

16.4 AUTRES FAUTES DANS UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- CPF** (a) Les joueurs ne doivent pas faire rentrer le ballon dans une mêlée spontanée quand il en est sorti.
SANCTION : coup de pied franc
- CPP** (b) Les joueurs ne doivent pas manipuler le ballon dans une mêlée spontanée.
- CPP** (c) Dans une mêlée spontanée, les joueurs ne doivent pas prendre le ballon entre leurs jambes.
- CPP** (d) Les joueurs au sol dans ou près d'une mêlée spontanée doivent tout faire pour s'éloigner du ballon. Ces joueurs ne doivent pas interférer avec le ballon.
- CPP** (e) Un joueur ne doit pas tomber sur ou au-delà du ballon qui sort d'une mêlée spontanée.
SANCTION : coup de pied de pénalité (b, c, d, e)

CPF

- (f) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti de la mêlée spontanée alors qu'il y est encore.

SANCTION : coup de pied franc

16.5 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

- (a) **Ligne de hors-jeu.** Il y a deux lignes de hors-jeu parallèles aux lignes de but, une par équipe. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant à la mêlée spontanée.

Si le pied le plus en arrière du dernier joueur se trouve sur ou en arrière de sa ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.

CPP

- (b) Les joueurs doivent, soit se joindre à la mêlée spontanée, soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde ou traîne sur le côté d'une mêlée spontanée est hors-jeu.

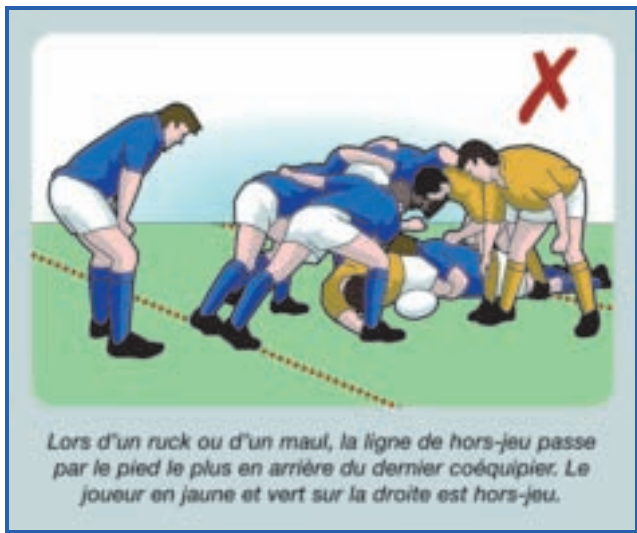
CPP

- (c) **Joueurs se joignant à la mêlée spontanée ou la rejoignant.** Tous les joueurs se joignant à une mêlée spontanée doivent le faire en arrière du pied le plus en arrière du dernier coéquipier se trouvant dans la mêlée spontanée. Un joueur peut se joindre à celle-ci aux côtés de ce dernier joueur. Un joueur qui se joint à la mêlée spontanée par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.

CPP

- (d) **Joueurs ne se joignant pas à la mêlée spontanée.** Un joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas à la mêlée spontanée doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. Un joueur qui est en arrière de la ligne de hors-jeu, la franchit et ne se joint pas à la mêlée spontanée est hors-jeu.

SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive (b, c, d.)



16.6 FIN NORMALE D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE

Une mêlée spontanée prend fin normalement quand le ballon en sort ou qu'il est sur la ligne de but ou au-delà.

16.7 MÊLÉE SPONTANÉE PRENANT FIN ANORMALEMENT

- (a) Une mêlée spontanée prend fin anormalement quand le ballon devient injouable et qu'une mêlée est ordonnée par l'arbitre :
- L'équipe qui progressait immédiatement avant que le ballon devienne injouable dans la mêlée spontanée bénéficie de l'introduction.
 - Si aucune équipe ne progressait ou si l'arbitre ne peut déterminer quelle était l'équipe qui progressait avant que le ballon devienne injouable dans la mêlée spontanée, l'équipe qui progressait avant le début de la mêlée spontanée bénéficie de l'introduction.
 - Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.
- (b) Avant de siffler une mêlée ordonnée, l'arbitre accordera un délai raisonnable pour que le ballon émerge, surtout si l'une des équipes progresse. Si la mêlée spontanée cesse de progresser ou si l'arbitre estime que le ballon n'émergera probablement pas dans un délai raisonnable, il doit ordonner une mêlée.

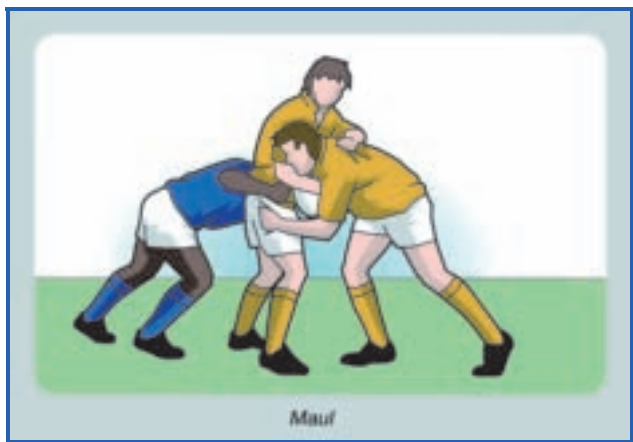
DÉFINITION

Un **MAUL** commence lorsqu'un joueur portant le ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs des coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Quand il commence, un maul implique au moins trois joueurs, tous sur leurs pieds : le porteur du ballon et un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul ; ils doivent être sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Un maul met fin au jeu courant.

17.1 FORMATION D'UN MAUL

Emplacement

Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.



17.2 JOUEURS SE JOIGNANT À UN MAUL

CPF

- (a) Les joueurs se joignant à un maul ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

SANCTION : coup de pied franc

CPP

- (b) Un joueur doit être incorporé ou lié au maul, et non juste placé le long du maul.

CPP

- (c) Poser une main sur un autre joueur dans le maul n'est pas « être lié ».

CPP

- (d) **Joueurs restant sur leurs pieds.** Dans un maul, les joueurs doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds. Le porteur du ballon peut aller au sol à condition que le ballon soit immédiatement disponible et que le jeu continue.

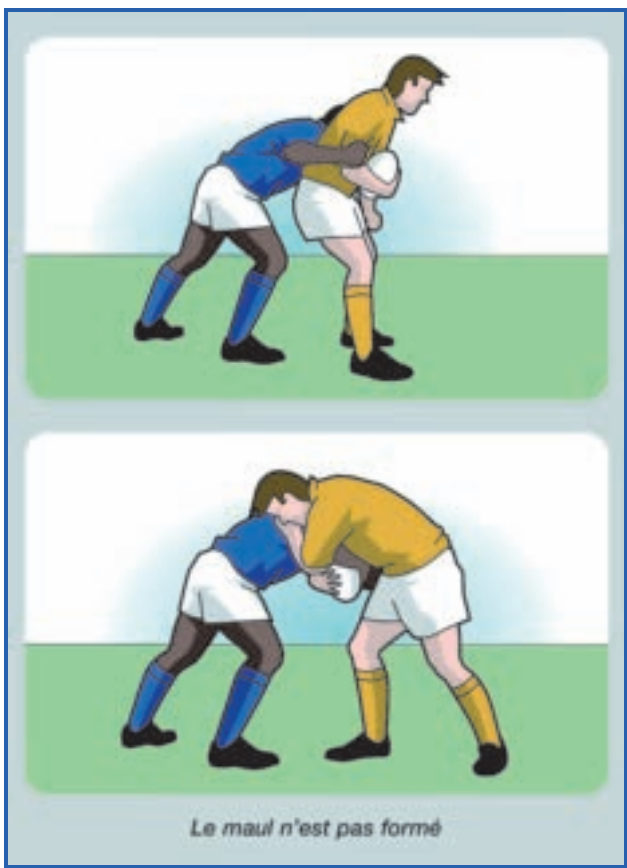
CPP

- (e) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un maul. Ceci est du jeu dangereux.

CPP

- (f) Un joueur ne doit pas sauter sur un maul.

SANCTION : coup de pied de pénalité (b, c, d, e, f)



17.3 AUTRES FAUTES DANS UN MAUL



- (a) Un joueur ne doit pas essayer de tirer un adversaire hors du maul.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*



- (b) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti du maul alors qu'il y est encore.

SANCTION : *coup de pied franc*

17.4 HORS-JEU LORS D'UN MAUL

- (a) **Ligne de hors-jeu.** Il y a deux lignes de hors-jeu parallèles aux lignes de but, une par équipe. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul.

Si le pied le plus en arrière du dernier joueur est placé sur ou en arrière de sa ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.



- (b) Un joueur doit, soit se joindre au maul, soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde ou traîne sur le côté d'un maul est hors-jeu.

(c) **Joueurs se joignant au maul.** Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier participant au maul. Un joueur peut se joindre au maul aux côtés de ce coéquipier. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.

CPP

(d) **Joueurs ne se joignant pas au maul.** Un joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas au maul, doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. Un joueur qui est en arrière de la ligne de hors-jeu puis la franchit sans se joindre au maul est hors-jeu.

CPP

(e) **Joueurs quittant le maul ou le rejoignant.** Un joueur qui quitte un maul doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. S'il rejoint le maul en avant de son dernier coéquipier participant au maul, il est hors-jeu. Il peut rejoindre le maul aux côtés du dernier coéquipier.

CPP

(f) **Quand des joueurs de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon dans le maul le quittent volontairement de telle sorte qu'il n'y ait plus de joueurs de cette équipe dans le maul, ce dernier peut continuer.**

Il y a deux lignes de hors-jeu :

- La ligne de hors-jeu pour l'équipe en possession du ballon qui passe par le dernier pied du dernier joueur dans le maul ;
- La ligne de hors-jeu pour l'équipe qui n'est pas en possession du ballon qui passe par le pied le plus en avant du joueur le plus avancé dans le maul de l'équipe en possession du ballon.

CPP

(g) **Quand des joueurs de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon dans le maul le quittent volontairement de telle sorte qu'il n'y ait plus de joueurs de cette équipe dans le maul, les joueurs de cette équipe peuvent le rejoindre à condition que le premier joueur se lie au joueur le plus avancé du maul de l'équipe en possession du ballon.**

CPP

SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive (b, c, d, e, f, g)

17.5 FIN NORMALE D'UN MAUL

Un maul prend fin normalement lorsque le ballon ou un joueur porteur du ballon quitte le maul. Il se termine également quand le ballon est au sol ou sur la ligne de but ou au-delà.

17.6 MAUL PRENANT FIN ANORMALEMENT

(a) Un maul prend fin anormalement lorsqu'il reste stationnaire ou a cessé d'avancer pendant plus de 5 secondes ; une mêlée sera alors ordonnée.

(b) Un maul prend fin anormalement lorsque le ballon devient injouable ou si le maul s'effondre (autrement qu'à la suite d'un acte de Jeu déloyal) et une mêlée sera alors ordonnée.

(c) **Mêlée ordonnée à la suite d'un maul**

- L'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul bénéficiera de l'introduction.
- Si l'arbitre ne peut déterminer l'équipe qui était en possession du ballon au commencement du maul, l'introduction doit bénéficier :
 - à l'équipe qui progressait avant l'arrêt du maul ou
 - si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.

(d) Lorsqu'un maul reste stationnaire ou a cessé d'avancer pendant plus de 5 secondes alors que le ballon circule dans le maul et que l'arbitre peut le voir, un délai raisonnable sera accordé pour que le ballon émerge. Dans le cas contraire, une mêlée sera ordonnée.

- (e) Une fois qu'un maul a cessé d'avancer, il peut se remettre en mouvement à condition que cela se fasse dans les 5 secondes qui suivent son immobilisation. Si le maul cesse d'avancer une deuxième fois alors que le ballon circule dans le maul et que l'arbitre peut le voir, un délai raisonnable sera accordé pour que le ballon émerge. Dans le cas contraire, une mêlée sera ordonnée.
- (f) Lorsque le ballon dans un maul devient injouable, l'arbitre ne permettra pas que la lutte pour la possession du ballon se prolonge. Il ordonnera une mêlée.
- (g) Si dans un maul le porteur du ballon va au sol y compris s'il met un ou deux genoux au sol ou s'assied, l'arbitre ordonnera une mêlée si le ballon n'est pas immédiatement disponible.
- (h) **Mêlée après blocage du réceptionnaire.** Si un joueur réceptionne le ballon botté directement par un adversaire, à l'exception d'un coup de pied d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi, et s'il est saisi immédiatement par un adversaire, un maul peut se former.

Si un maul se forme et qu'il reste stationnaire, cesse d'avancer pendant plus de 5 secondes ou si le ballon devient injouable, une mêlée sera ordonnée, l'équipe du réceptionnaire bénéficiant de l'introduction.

« Botté directement » par un adversaire signifie que le ballon n'a touché ni un joueur, ni le sol avant d'être réceptionné par le joueur.

Si un maul se déplace dans l'en-but du réceptionnaire et que le ballon touche le sol ou y devient injouable, une mêlée à 5 mètres sera ordonnée par l'arbitre. L'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.



RÈGLE 18

« MARQUE » (ARRÊT DE VOLÉE)

DÉFINITION

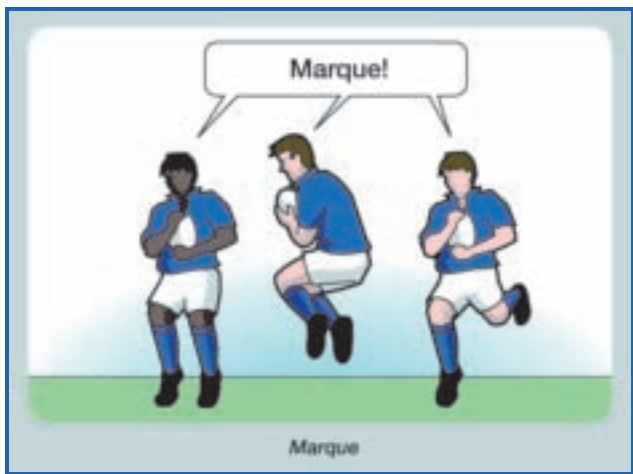
Pour faire un « marque » ou arrêt de volée, un joueur doit être sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres. Un joueur qui a un pied sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres est considéré comme étant dans les 22 mètres. Ce joueur doit réceptionner nettement le ballon botté directement par un adversaire et au même moment crier « marque ».

Un « marque » ne peut pas être accordé sur un coup d'envoi, sur un coup de pied de renvoi ou sur un coup de pied de renvoi aux 22 mètres.

Un coup de pied est accordé pour un « marque ». L'emplacement du coup de pied se situe à l'endroit du « marque ».

Un joueur peut faire un « marque » même si le ballon a touché un poteau de but ou la barre transversale avant d'être réceptionné.

Un joueur de l'équipe défendante peut faire un « marque » dans son propre en-but.



18.1 APRÈS UN « MARQUE »

L'arbitre sifflera immédiatement et accordera un coup de pied au joueur qui a effectué le « marque ».

18.2 COUP DE PIED ACCORDÉ

Le coup de pied sera accordé à l'endroit du « marque ».

18.3 EMPLACEMENT DU COUP DE PIED BOTTÉ

Le coup de pied sera botté à l'endroit du « marque » ou en arrière, sur une ligne passant par le « marque ».

18.4 LE BOTTEUR

Le coup de pied sera botté par le joueur qui a fait le « marque ». Si ce joueur ne peut pas donner le coup de pied dans la minute qui suit, une mêlée ordonnée sera accordée au point du « marque » et son équipe bénéficiera de l'introduction. Si le « marque » a lieu dans l'en-but, une mêlée sera accordée à 5 mètres de la ligne de but, sur une ligne passant par le « marque ».

18.5 COMMENT EST BOTTÉ LE COUP DE PIED ?

Les dispositions liées à la Règle 21 - Coup de pied franc - s'appliquent à un coup de pied accordé après un « marque ».

18.6 CHOIX D'UNE MÊLÉE

- (a) L'équipe du joueur qui a fait le « marque » peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.
- (b) **Emplacement de la mêlée.** Si le « marque » est dans le champ de jeu, la mêlée se jouera à l'endroit du « marque », mais pas à moins de 5 mètres de la ligne de touche.
Si le « marque » est dans l'en-but, la mêlée doit se jouer à 5 mètres de la ligne de but sur une ligne passant par le point où le « marque » a été réalisé, et pas à moins de 5 mètres de la ligne de touche.
- (c) **Bénéfice de l'introduction.** L'équipe du joueur qui a effectué le « marque » bénéficiera de l'introduction.

18.7 COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

CPP

- (a) Un adversaire, en jeu ou hors-jeu, ne doit pas charger un joueur qui a fait un « marque » après le coup de sifflet de l'arbitre.

SANCTION : coup de pied de pénalité

- (b) **Emplacement du coup de pied de pénalité.** Si le joueur fautif est en jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit de la faute. Si le joueur fautif est hors-jeu, le coup de pied de pénalité sera accordé à l'endroit du hors-jeu (Règle 11 - Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant).
- (c) **Coup de pied de pénalité.** Le coup de pied de pénalité peut être botté par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive.