



PENDANT LE MATCH DÉROULEMENT DU MATCH

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

RÈGLE 8 : AVANTAGE

RÈGLE 9 : ETABLISSEMENT DU SCORE

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

**RÈGLE 11 : HORS-JEU ET EN JEU DANS LE
JEU COURANT**

RÈGLE 12 : EN-AVANT OU PASSE EN AVANT



RÈGLE 7

MANIÈRE DE JOUER

DÉROULEMENT DU MATCH

Un match commence par un coup d'envoi.

Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu peut se saisir du ballon et courir en le portant.

Un joueur peut lancer le ballon ou le botter.

Un joueur peut donner le ballon à un autre joueur.

Un joueur peut plaquer, tenir ou pousser un adversaire porteur du ballon.

Un joueur peut tomber sur le ballon.

Un joueur peut prendre part à une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée (ruck), un maul ou un alignement.

Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but.

Toute action d'un joueur doit être effectuée dans le respect des Règles du Jeu.



RÈGLE 8 - AVANTAGE

DÉFINITION

La règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles et elle a pour but d'assurer une plus grande continuité du jeu en diminuant le nombre d'arrêts de jeu pour fautes. Elle encourage les participants à jouer au sifflet malgré les fautes de leurs adversaires. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse en retire un avantage, l'arbitre ne doit pas siffler immédiatement cette faute.

8.1 L'AVANTAGE DANS LA PRATIQUE

- (a) L'arbitre est seul juge pour décider si une équipe a obtenu un avantage ou non. Il a toute latitude de prendre les décisions qu'il veut.
- (b) L'avantage peut être soit territorial, soit tactique.
- (c) L'avantage territorial implique un gain de terrain.
- (d) L'avantage tactique implique la liberté pour l'équipe non fautive de jouer le ballon comme elle l'entend.

8.2 CAS DANS LEQUEL L'AVANTAGE NE SE CONCRÉTISE PAS

L'avantage doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas. Si l'équipe non fautive ne concrétise pas un avantage, l'arbitre sifflera et fera reprendre le jeu à l'endroit de la faute.

8.3 CAS DANS LESQUELS LA RÈGLE DE L'AVANTAGE NE S'APPLIQUE PAS

- (a) **Contact avec l'arbitre.** La règle de l'avantage ne s'applique pas lorsque le ballon ou le joueur qui le porte entre en contact avec l'arbitre.
- (b) **Sortie du ballon du tunnel.** La règle de l'avantage ne s'applique pas lorsque le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.
- (c) **Mêlée tournée.** La règle de l'avantage ne s'applique pas lorsque la mêlée ordonnée tourne de plus de 90° (de telle sorte que la ligne médiane de remise en jeu dépasse une position parallèle à la ligne de touche).
- (d) **Mêlée effondrée.** La règle de l'avantage ne s'applique pas lorsqu'une mêlée ordonnée s'effondre. L'arbitre doit siffler immédiatement.
- (e) **Joueur soulevé en l'air.** La règle de l'avantage ne s'applique pas lorsqu'un joueur participant à une mêlée ordonnée est soulevé en l'air ou sorti d'une mêlée ordonnée d'un mouvement ascendant. L'arbitre doit siffler immédiatement.

8.4 COUP DE SIFFLET IMMÉDIAT EN CAS DE NON AVANTAGE

L'arbitre sifflera immédiatement lorsqu'il décide que l'équipe non fautive ne peut pas bénéficier d'un avantage.

8.5 PLUS D'UNE FAUTE

- (a) Si une équipe se rend coupable de plusieurs fautes, l'arbitre appliquera la Règle de l'avantage.
- (b) Si l'avantage est joué à la suite d'une faute d'une équipe et que l'équipe adverse commet alors une autre faute, l'arbitre sifflera et appliquera les sanctions associées à la première faute.



RÈGLE 9

ÉTABLISSEMENT DU SCORE

9.A - LA MARQUE DES POINTS

9.A.1 VALEUR DES POINTS

VALEUR

Essai. Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.	5 points
Essai de pénalité. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.	5 points
But sur transformation. Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en tirant au but ; cette règle s'applique également dans le cas d'un essai de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation : il peut être tenté en coup de pied placé ou en coup de pied tombé.	2 points
But sur pénalité. Un joueur marque un but de pénalité suite à une tentative de but sur coup de pied de pénalité.	3 points
But sur coup de pied tombé (drop-goal). Un joueur marque un but sur coup de pied tombé lorsqu'il tente un coup de pied tombé pendant le cours du jeu. L'équipe qui bénéficie d'un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé que si le ballon est devenu mort, qu'un adversaire l'a joué, l'a touché, ou a plaqué le porteur du ballon. Cette règle s'applique également à une mêlée ordonnée choisie en lieu et place d'un coup de pied franc.	3 points

9.A.2 TENTATIVE DE BUT - CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

- (a) Un but n'est pas accordé si le ballon, après avoir été botté, touche le sol ou un coéquipier du botteur.
- (b) Un but est accordé si le ballon passe au-dessus de la barre transversale, et qu'ensuite le vent le repousse dans le champ de jeu.
- (c) L'avantage est joué et le but est accordé si un adversaire commet une faute au moment d'une tentative de but qui réussit.
- (d) Un joueur n'a pas le droit de toucher le ballon pour empêcher la réussite d'une tentative de but sur un coup de pied de pénalité.

CPP

SANCTION : coup de pied de pénalité

9.B - COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

DÉFINITION

Lorsqu'un joueur marque un essai, il permet à son équipe de tenter un but en effectuant un tir au but. Cette règle s'applique également aux essais de pénalité. Ce coup de pied est un coup de pied de transformation qui peut être tenté soit en coup de pied placé soit en coup de pied tombé.

9.B.1 TENTATIVE DE COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

- (a) Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu à moins qu'il ne soit défectueux.
- (b) Le coup de pied est donné sur une ligne parallèle aux lignes de touche passant par l'endroit où l'essai a été marqué.
- (c) Un placeur est un coéquipier qui tient le ballon pour que le botteur puisse le botter.
- (d) Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un socle réglementaire (*tee*), agréé par la Fédération.
- (e) Le botteur doit botter en une minute entre le moment où il a indiqué son intention et l'instant où le coup de pied est réalisé. L'intention de botter est signalée par l'arrivée du socle (*tee*) ou du sable ou quand le joueur a fait sa marque sur le sol. Le joueur doit botter en une minute, même si le ballon tombe et doit être replacé.

SANCTION : *Le coup de pied est annulé si le botteur ne réalise pas celui-ci dans le temps accordé.*

9.B.2 L'ÉQUIPE DU BOTTEUR

- (a) Tous les coéquipiers du botteur, à l'exception du placeur, doivent se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté.
- (b) Le botteur et le placeur ne doivent rien faire qui puisse amener l'adversaire à charger prématurément.
- (c) Si le ballon tombe avant que le botteur commence sa course pour botter, l'arbitre permettra au botteur de replacer le ballon sans délai excessif. Pendant ce laps de temps, les adversaires doivent se tenir en arrière de leur ligne de but.

Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, celui-ci peut alors soit botter, soit tenter un but sur coup de pied tombé (drop-goal).

Si le ballon tombe et s'écarte de la ligne passant par le point où l'essai a été marqué, et qu'il est ensuite botté au-dessus de la barre transversale, le but est accordé.

Si le ballon tombe et roule en touche après que le botteur a commencé sa course pour botter, le coup de pied est annulé.

SANCTION : *En cas d'infraction de l'équipe du botteur, le coup de pied est annulé (a, b, c)*

9.B.3 L'ÉQUIPE ADVERSE

- (a) Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne de but et ne doivent pas franchir cette ligne avant que le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied. Quand le botteur commence sa course ou amorce son coup de pied, les joueurs de l'équipe adverse peuvent charger ou sauter pour essayer d'empêcher la réussite du but, mais aucun joueur ne peut être porté ou soulevé par des coéquipiers pendant la charge ou le saut.

- (b) Lorsque le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, les adversaires peuvent continuer à charger.
- (c) L'équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de but.

SANCTION : Si l'équipe adverse commet une faute, mais que la tentative de but réussit, le but sera accordé (a, b, c).

Si la tentative de but échoue, le botteur peut recommencer le coup de pied, mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

Lorsqu'une nouvelle tentative de but est autorisée, le botteur peut répéter tous les préparatifs et changer de type de coup de pied.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Attention : Ces dispositions sont applicables en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire et dans les conditions définies par les articles 454 et 455 des Règlements généraux F.F.R.

1 - TIRS AU BUT

Avant le début des tirs au but, l'arbitre doit procéder à un tirage au sort entre les deux capitaines : le gagnant choisira le côté des tirs, le perdant (ou son équipier) commencera les tirs.

1^{ère} série : 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but.

2^{ème} série : Toujours 22 mètres face aux poteaux de but, avec autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire, selon le principe de la « mort subite ». La première équipe qui prend l'avantage est déclarée vainqueur, cela à nombre égal de coups de pied tentés par les deux équipes.

2 - LES JOUEURS

1 - Les tentatives de coups de pied de la première série indiquée au paragraphe 1 ci-dessus doivent être effectuées pour chaque équipe par cinq joueurs désignés par les capitaines :

- ↳ immédiatement après le coup de sifflet final et
- ↳ parmi les joueurs présents sur le terrain à ce moment-là.

Les cinq joueurs en question doivent botter à tour de rôle dans un ordre alterné : équipe A, équipe B, équipe A, équipe B, etc.

2 - Les tentatives de coups de pied de la deuxième série du paragraphe 1 ci-dessus doivent être effectuées pour chaque équipe par un joueur différent ne figurant pas parmi les cinq premiers tireurs mais toujours présent sur le terrain au coup de sifflet final.

3 - Si un joueur, retenu parmi les tireurs, se trouve pour une raison quelconque dans l'impossibilité de botter, il sera remplacé par un autre botteur choisi dans les conditions réglementaires et n'ayant pas déjà participé aux tirs aux buts.



RÈGLE 10 - JEU DÉLOYAL

DÉFINITION

Le terme **Jeu déloyal** recouvre toute action effectuée sur l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux et les incorrections qui sont préjudiciables au Rugby.

10.1 OBSTRUCTION

CPP

- (a) **Joueur qui charge ou pousse.** Lorsqu'un joueur et un adversaire courent vers le ballon, ils ne peuvent se charger ou se pousser l'un l'autre autrement qu'épaule contre épaule.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

CPP

- (b) **Course devant le porteur du ballon.** Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir devant un partenaire porteur du ballon dans une position telle qu'il empêche les adversaires de plaquer le porteur du ballon ou les prive de la possibilité de plaquer tout porteur du ballon potentiel lorsqu'il reçoit le ballon.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

CPP

- (c) **Blocage* du plaqueur.** Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir dans une position telle qu'il empêche un adversaire de plaquer le porteur du ballon.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

CPP

- (d) **Blocage* du ballon.** Un joueur ne doit pas volontairement se déplacer ou se tenir dans une position telle qu'il empêche un adversaire de jouer le ballon.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

Blocage* : *Barrer, entraver ou gêner le passage.*

CPP

- (e) **Porteur du ballon heurtant un coéquipier lors d'une phase statique.** Un joueur porteur du ballon après une sortie de mêlée ordonnée, de mêlée spontanée, de maul ou d'alignement ne doit pas heurter ses coéquipiers placés devant lui.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

CPP

- (f) **Avant-aile faisant obstruction sur le demi de mêlée adverse.** Un avant-aile d'une mêlée ordonnée ne doit pas empêcher le demi de mêlée adverse d'avancer autour de la mêlée.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

10.2 MANQUEMENTS À LA LOYAUTÉ

CPP

- (a) **Faute volontaire.** Un joueur ne doit pas enfreindre délibérément une Règle du jeu ou jouer de manière déloyale. Tout joueur qui enfreint délibérément une Règle doit être soit réprimandé, soit averti qu'il sera exclu s'il récidive ou commet une faute similaire, soit exclu définitivement. Après un avertissement, le joueur est temporairement exclu du jeu pendant une période de dix minutes de temps de jeu. Après un avertissement, ledit joueur doit être définitivement exclu s'il commet la même faute ou une faute similaire.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

Tout joueur qui empêche la réalisation d'un essai en se rendant coupable d'un acte de jeu déloyal doit être averti et exclu temporairement ou exclu définitivement.

CPF

- (b) **Perte de temps.** Un joueur ne doit pas perdre délibérément du temps.

SANCTION : *coup de pied franc*

CPP

- (c) **Joueur qui lance le ballon en touche.**

Un joueur ne doit pas intentionnellement frapper, placer, pousser ou lancer le ballon avec le bras ou la main en touche, en touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort.

SANCTION : *coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres si l'endroit de la faute est situé entre la ligne des 15 mètres et la ligne de touche ou à l'endroit de la faute si celle-ci a eu lieu ailleurs sur le champ de jeu ou à 5 mètres de la ligne de but et à 15 mètres minimum de la ligne de touche si la faute a eu lieu dans l'en-but.*

Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

10.3 FAUTES RÉPÉTÉES

CPP

- (a) **Fautes répétées.** Un joueur ne doit pas enfreindre à plusieurs reprises une Règle. La faute répétée est une question de fait. Peu importe que le joueur ait eu ou non l'intention d'enfreindre la Règle.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

Un joueur pénalisé pour fautes répétées doit être averti et exclu temporairement. S'il récidive pour une faute similaire ou une autre faute, il doit être exclu définitivement.

CPP

- (b) **Fautes répétées de la part d'une même équipe.** Lorsque plusieurs joueurs d'une même équipe commettent plusieurs fois la même faute, l'arbitre doit décider s'il considère ou non qu'il s'agit d'une faute répétée. Dans l'affirmative, l'arbitre donnera un avertissement général à l'équipe, et en cas de récidive, avertira et exclura temporairement le ou les joueurs coupables pour une période de dix minutes de temps de jeu. Si un ou des joueurs de la même équipe récidivent, l'arbitre exclura définitivement le ou les joueurs coupables.

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

- (c) **Fautes répétées : norme appliquée par l'arbitre.** Lorsque l'arbitre décide du nombre de fautes qui constitue une faute répétée, il doit toujours appliquer une norme stricte dans le cadre des matches représentatifs et seniors. Lorsqu'un joueur se rend trois fois coupable d'une même faute, l'arbitre doit lui donner un avertissement : exclusion temporaire.

L'arbitre peut ne pas appliquer cette norme dans les matches de jeunes ou de moindre niveau où les fautes peuvent découler de l'ignorance des règles ou de lacunes techniques.

10.4 JEU DANGEREUX ET INCORRECTIONS

CPP

- (a) **Coup de poing ou coup de coude.** Un joueur ne doit pas frapper un adversaire du poing ou du bras, coude compris, ainsi que de l'épaule, de la tête ou du (des) genou(x).

SANCTION : *coup de pied de pénalité*

- CPP** (b) **Piétinement.** Un joueur ne doit ni piétiner ni marcher sur un adversaire.
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (c) **Coup de pied.** Un joueur ne doit pas donner de coup de pied à un adversaire.
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (d) **Croc-en-jambe.** Un joueur ne doit pas faire de croc-en-jambe à un adversaire.
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (e) **Plaquage dangereux.** Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire par anticipation, à retardement ou d'une manière dangereuse.
Un joueur ne doit pas plaquer (ou tenter de plaquer) un adversaire au-dessus de la ligne des épaules, **même si le plaquage commence au-dessous du niveau des épaules.** Un plaquage au cou ou à la tête d'un adversaire est un acte de jeu dangereux.
Une « cravate » est un acte de jeu dangereux. Un joueur effectue une « cravate » lorsqu'il raidit un bras et frappe ainsi un adversaire au cou ou à la tête.
Jouer l'homme sans le ballon est un acte de jeu dangereux.
Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol.
SANCTION : coup de pied de pénalité
L'avantage peut être laissé, mais si la faute empêche un essai probable, un essai de pénalité doit être accordé.
- CPP** (f) **Jeu sur un adversaire non porteur du ballon.** Sauf dans une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée ou un maul, un joueur qui tient, pousse ou charge un adversaire non porteur du ballon ou lui fait obstruction est coupable de jeu dangereux.
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (g) **Charge dangereuse.** Un joueur ne doit pas charger ou faire tomber un adversaire porteur du ballon sans tenter de le saisir à bras le corps.
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (h) **Plaquage d'un joueur en l'air.** Un joueur ne doit ni plaquer, ni taper, ni pousser, ni tirer le ou les pieds d'un adversaire qui saute pour attraper le ballon dans un alignement ou dans le jeu courant.
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (i) **Soulever (lifting) un joueur et le laisser retomber ou le pousser vers le sol alors qu'il a toujours les pieds en l'air et que sa tête et/ou le haut de son corps heurte le sol en premier (plaquage « cathédrale ») est un acte de jeu dangereux.**
SANCTION : coup de pied de pénalité
- CPP** (j) **Jeu dangereux au cours d'une mêlée ordonnée, d'une mêlée spontanée ou d'un maul.** Aucun joueur de première ligne d'une mêlée ordonnée ne doit se précipiter sur ses adversaires.
Les joueurs de première ligne ne doivent pas soulever délibérément ou faire sortir de force leurs adversaires de la mêlée ordonnée.
Les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul.

CPP

Les joueurs ne doivent pas effondrer délibérément une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée ou un maul.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (k) **Représailles.** Un joueur ne doit se faire justice soi-même. Même si un de ses adversaires enfreint les Règles, un joueur ne doit commettre aucun acte qui soit dangereux pour l'adversaire.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (l) **Actes contraires à l'esprit sportif.** Un joueur ne doit rien faire qui soit contraire à l'esprit sportif sur l'enceinte de jeu.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPP

- (m) **Incorrection lorsque le ballon n'est plus en jeu.** Alors que le ballon n'est plus en jeu, un joueur ne doit pas se rendre coupable d'incorrection ou d'obstruction ou, d'une façon quelconque, s'en prendre à un adversaire.

SANCTION : coup de pied de pénalité

La sanction est pratiquement la même que pour les sections 10.4 (a - k), sauf que le coup de pied de pénalité est accordé à l'endroit où le jeu aurait repris. S'il s'agit de la ligne de touche ou d'un point situé à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque du coup de pied de pénalité se situe sur la ligne des 15 mètres, face à ce point.

- *Si le jeu doit reprendre par une mêlée à 5 mètres, la marque du coup de pied de pénalité se situe à l'endroit de la mêlée.*
- *Si le jeu doit reprendre par un coup de pied de renvoi, l'équipe non fautive peut choisir de botter le coup de pied de pénalité en un point quelconque de la ligne des 22 mètres.*
- *Si un coup de pied de pénalité est accordé, mais que l'équipe fautive se rend coupable d'une incorrection avant le coup de pied, l'arbitre donnera un avertissement au joueur fautif ou l'exclura et avancera de 10 mètres la marque du coup de pied de pénalité. Cette règle couvre la faute d'origine et l'incorrection.*

Si un coup de pied de pénalité est accordé à une équipe, mais qu'un joueur de cette équipe se rend coupable d'une nouvelle incorrection avant le coup de pied, l'arbitre donnera un avertissement au joueur fautif ou l'exclura, déclarera le coup de pied nul et accordera un coup de pied de pénalité à l'équipe adverse.

Si une faute se produit en dehors de l'aire de jeu alors que le ballon est encore en jeu et que cette faute n'est couverte par aucun autre paragraphe de la présente Règle, un coup de pied de pénalité sera accordé sur la ligne des quinze mètres, en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

Pour une faute signalée par un juge de touche, l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité à l'endroit où la faute a eu lieu ou bien appliquer la Règle de l'avantage.

- (n) **Charge à retardement sur le botteur.** Un joueur ne doit pas charger délibérément un adversaire qui vient de botter le ballon ou lui faire obstruction.

CPP

SANCTION : l'équipe non fautive a le choix entre un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute et un coup de pied de pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué.

Si la faute est commise dans l'en-but du botteur, la marque du coup de pied de pénalité se situe à 5 mètres de la ligne de but en face du point de faute, sauf si l'équipe à qui le coup de pied de pénalité a été accordé décide de le jouer au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué.

Si la faute s'est produite en touche, la marque du coup de pied de pénalité se situe sur la ligne des 15 mètres, en face du point de faute.

Si la faute s'est produite en touche de but, la marque du coup de pied de pénalité se situe à 5 mètres de la ligne de but et à 15 mètres de la ligne de touche.

Point de chute du ballon.

- Si le ballon tombe en touche, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe sur la ligne des 15 mètres, en face de l'endroit où le ballon est allé en touche.
- Si le ballon tombe à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe sur la ligne des 15 mètres, face au point de chute du ballon.
- Si le ballon tombe dans l'en-but, en touche de but, sur la ligne de ballon mort ou au-delà, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but et à 15 mètres de la ligne de touche.
- Si le ballon heurte un poteau de but ou la barre transversale, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe au point de chute du ballon.



CPP

(o) « Coin volant » et « charge de cavalerie ». Une équipe ne doit pas utiliser les mouvements dits « coin volant » ou « charge de cavalerie ».

SANCTION : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute d'origine.

« Coin volant ». Le type d'attaque dit « coin volant » se produit généralement près de la ligne de but lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé à l'équipe attaquante.

Le joueur joue le ballon en le bottant et commence l'attaque, soit en se dirigeant vers la ligne de but, soit en passant le ballon à un coéquipier qui se dirige vers la ligne de but. Les coéquipiers se lient alors immédiatement de chaque côté du porteur du ballon en formation en V. Souvent, un ou plusieurs des coéquipiers du porteur du ballon se trouvent devant lui. Le « coin volant » est interdit.

SANCTION : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute d'origine.

« **Charge de cavalerie** ». Le type d'attaque dit « charge de cavalerie » se produit généralement près de la ligne de but, lorsqu'un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc est accordé à l'équipe attaquante. Les joueurs de l'équipe attaquante forment, en travers du terrain, une ligne à une certaine distance du botteur.

Ces joueurs sont généralement à un ou deux mètres les uns des autres. Sur un signal du botteur, ils chargent vers l'avant. Lorsqu'ils se trouvent près du botteur, celui-ci joue le ballon en le bottant et le passe à l'un de ses coéquipiers.

Jusqu'à ce que le ballon soit botté, l'équipe défendante doit rester à au moins 10 mètres de la marque ou derrière sa ligne de but si la faute d'origine est à moins de 10 mètres. La « charge de cavalerie » est interdite.

SANCTION : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute d'origine.

10.5 SANCTIONS

- (a) Tout joueur qui enfreint toute Règle relative au Jeu déloyal doit être soit réprimandé, soit averti et temporairement exclu ou définitivement exclu.
- (b) Un joueur qui a été averti et temporairement exclu et qui commet une deuxième faute à l'encontre des Règles relatives au Jeu déloyal méritant un avertissement doit être définitivement exclu.

10.6 CARTONS JAUNES ET ROUGES

- (a) Quand un joueur a été averti et temporairement exclu dans le cadre d'un match international, l'arbitre lui montre un carton jaune.
- (b) Quand un joueur est définitivement exclu dans le cadre d'un match international, l'arbitre lui montre un carton rouge.
- (c) Pour les autres matches, l'Organisateur ou la Fédération responsable ayant juridiction sur ceux-ci pourra décider de l'utilisation des cartons jaunes ou rouges.

10.7 EXCLUSION DÉFINITIVE D'UN JOUEUR

Un joueur exclu définitivement ne peut plus participer au match.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 10 « Jeu déloyal » ci-après détaillées sont applicables à toutes les compétitions fédérales et territoriales (y compris Reichel A et Espoirs).

1 - EXCLUSION TEMPORAIRE

1.1 - CARTON BLANC : fautes techniques - fautes répétées

Le carton BLANC doit sanctionner la faute d'un joueur contre l'esprit du jeu et il ne se cumule ni avec un autre carton BLANC, ni avec un carton JAUNE.

1.1.1 - Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'une faute technique « intentionnelle » ou de fautes répétées au regard des règles du jeu, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton BLANC.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans », pour les « moins de 17 ans » et toutes les autres catégories qui jouent au rugby à XII : 5 minutes), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

1.1.2 - Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1^{ère} mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

1.1.3 - En cas de récurrence pour un même joueur dans le même match, l'intéressé sera de nouveau exclu TEMPORAIREMENT pour 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans », pour les « moins de 17 ans » et toutes les autres catégories qui jouent au rugby à XII : 5 minutes).

La même procédure qu'au point 1.1.1 s'applique alors.

1.1.4 - La sortie TEMPORAIRE d'un joueur sur carton BLANC est une mesure sportive. Elle ne doit en aucun cas figurer sur la feuille de match.

1.1.5 - Attention : noter qu'en cas de fautes techniques répétées, la notion « collective » est à retenir (voir règle 10.3).

1.2 - CARTON JAUNE : Incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté

1.2.1 - Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'une action accidentelle d'anti-jeu ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans », pour les « moins de 17 ans » et toutes les autres catégories qui jouent au rugby à XII : 5 minutes), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

1.2.2 - Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1^{ère} mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

1.2.3 - En cas de récurrence pour un même joueur dans le même match, l'intéressé doit être exclu DEFINITIVEMENT du terrain.

- Pour cela, l'arbitre appelle le joueur fautif, et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE (pour signaler une deuxième exclusion TEMPORAIRE) puis aussitôt un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE.
- Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

2 - EXCLUSION DÉFINITIVE : Carton Rouge

Les arbitres doivent être extrêmement sévères pour tous les actes volontaires de brutalité.

Même sans avertissement, un arbitre peut exclure DÉFINITIVEMENT de l'aire de jeu un joueur qui se livre à un acte de jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions. Cette dernière remarque vaut en particulier pour les capitaines d'équipe qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs équipiers.

2.1 - Lorsque l'arbitre décide d'exclure DÉFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DÉFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

2.2 - Tout joueur à qui a été intimé l'ordre de quitter le terrain de jeu, ne peut plus participer au jeu ou jouer à nouveau, jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organisme officiel compétent.

2.3 - Après toute rencontre fédérale ou territoriale, l'arbitre ne joindra pas la carte de qualification du licencié exclu définitivement (carton rouge) et ne retiendra pas la carte de qualification du dirigeant du banc de touche et/ou du dirigeant rédacteur de la feuille de mouvements ayant été sanctionné(s) - plus de licence retenue.

3 - MESURES SPÉCIFIQUES CHEZ LES JEUNES

Dans tous les matches des catégories B, C ou D concernant les compétitions des « moins de 19 ans » et des « moins de 17 ans », les mesures complémentaires suivantes doivent s'appliquer :

3.1 - Tout carton ROUGE, donné à un joueur, doit être sanctionné, soit par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux, soit par un coup de pied de pénalité au point de faute (**sauf si un avantage a été concrétisé par des points**), cela au choix de l'équipe non fautive.

3.2 - Tout échauffement dans les vestiaires est interdit. Par conséquent, les équipes doivent sortir des vestiaires au plus tard dix minutes avant le coup d'envoi du match.

3.3 - En cas de manquement à cette dernière mesure, l'arbitre doit accorder un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres, face aux poteaux, en faveur de l'équipe non fautive, et ce, avant le coup d'envoi du match.

4 - AUTRES SANCTIONS

4.1 - Lorsqu'une personne figurant sur la feuille de match exclue TEMPORAIREMENT ou exclue DÉFINITIVEMENT par un arbitre refuse suivant le cas, de rejoindre le banc de touche ou de quitter l'enceinte de jeu, le match doit être arrêté par l'arbitre et il sera fait application des dispositions de l'article 451 des Règlements Généraux de la F.F.R.

4.2 - Tout arbitre qui omettrait volontairement de porter sur la feuille de match une exclusion TEMPORAIRE (carton JAUNE) ou de porter sur la feuille de match et dans son rapport une exclusion DÉFINITIVE (carton ROUGE) d'une personne figurant sur la feuille de match s'exposerait à une sanction.

4.3 - Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton JAUNE ou un carton ROUGE. Cette décision peut intervenir à la suite :

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

4.3.1 - Dans le cas d'un carton JAUNE, la personne sanctionnée est autorisée à rester sur le banc de touche.

4.3.2 - En cas de récidive pour la même personne dans le même match, celle-ci se verra infliger un deuxième carton JAUNE puis un carton ROUGE qui signifiera son exclusion DEFINITIVE. Elle devra alors quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne devra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche.

4.3.3 - Il est à noter que le comportement du banc de touche doit s'analyser de manière collective.

4.3.4 - Un entraîneur, ayant pris place sur le banc de touche et figurant également sur la liste des remplaçants (voir disposition spécifique F.F.R. de la Règle 6 - point A.3.6) et qui est exclu temporairement ou définitivement par l'arbitre dans sa fonction d'entraîneur ne pourra en aucun cas participer à la rencontre en cours comme joueur. Concernant l'exclusion temporaire, sa non-participation est limitée à la durée de l'exclusion.

Si l'entraîneur est exclu temporairement dans sa fonction d'entraîneur, puis exclu temporairement comme joueur, l'arbitre appliquera la procédure indiquée au point 1.2.3.

4.3.5 - Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

Cette disposition est applicable pour toutes les rencontres des compétitions fédérales et territoriales (y compris Reichel A et Espoirs).

5 - JOUEURS QUITTANT INTENTIONNELLEMENT L'AIRE DE JEU

5.1 - Le ou les joueurs qui, à l'occasion d'une sortie intentionnelle de l'aire de jeu, sont à l'origine de désordres, bagarres, incidents divers avec les spectateurs, dirigeants ou toute autre personne, ne doivent en aucun cas, être autorisés à reprendre le jeu.

5.2 - De tels joueurs doivent être considérés comme DEFINITIVEMENT exclus de la rencontre et doivent faire l'objet des sanctions prévues par la Commission de discipline. La ou les équipes fautives doit ou doivent faire l'objet des sanctions prévues par les Règlements généraux.

5.3 - La sortie définitive de tel(s) joueur(s) de la même équipe doit être sanctionnée comme une incorrection conformément à la règle 10, à savoir : coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche en face du lieu où le joueur (ou les joueurs) a (ont) quitté l'aire de jeu.

Si les deux équipes sont concernées par la faute, le jeu doit reprendre par une mêlée avec introduction au bénéfice de l'équipe attaquante à l'endroit où s'est produit l'arrêt de jeu.

6 - INCORRECTIONS LORSQUE LE BALLON N'EST PLUS EN JEU

Si l'arrêt de la rencontre intervient après qu'une tentative de but, accordée à l'équipe non fautive (but après essai ou coup de pied de pénalité), a été empêchée par les agissements de l'équipe adverse, l'équipe non fautive obtiendra le bénéfice du but.

7 - JEU DÉLOYAL AVANT LE DÉBUT D'UNE RENCONTRE

Tout acte de jeu déloyal constaté avant le coup d'envoi par un officiel du match entraînera pour le joueur fautif :

- soit son exclusion temporaire pour 10 minutes (5 minutes pour les « moins de 17 ans », les « moins de 19 ans » et toutes les catégories qui jouent au rugby à XII) dès le coup d'envoi,
- soit son exclusion définitive. En conséquence, son équipe débutera la rencontre à 14 (ou à 11 dans les catégories qui jouent au rugby à XII).

Le jeu débutera par un coup d'envoi, y compris dans les catégories de « moins de 17 ans » et de « moins de 19 ans ».



RÈGLE 11

HORS-JEU ET EN JEU

DANS LE JEU COURANT

DÉFINITION

En début de partie, tous les joueurs sont en jeu. Pendant le déroulement du match, les joueurs peuvent se trouver en position de hors-jeu. Dans ce cas, ils sont passibles de pénalité, à moins qu'ils ne soient remis en jeu.

Dans le jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou devant un coéquipier qui a joué le ballon en dernier.

Hors-jeu signifie qu'un joueur ne peut momentanément plus participer au jeu. Tout joueur en position de hors-jeu est passible de pénalité s'il participe au jeu.

Dans le jeu courant, un joueur peut être remis en jeu soit par une action d'un coéquipier, soit par une action d'un adversaire. Cependant, le joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu s'il interfère avec le jeu ou s'il avance vers le ballon ou ne s'écarte pas de 10 mètres du point de chute du ballon.

11.1 HORS-JEU DANS LE JEU COURANT

(a) Un joueur qui est en position de hors-jeu n'est passible de pénalité que dans les trois cas suivants :

- s'il interfère avec le jeu ou
- s'il avance ou se déplace vers le ballon ou
- s'il ne respecte pas la Règle « des 10 mètres » (Règle 11.4).

Un joueur qui est en position de hors-jeu n'est pas automatiquement pénalisé.

Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.

Un joueur peut être hors-jeu dans l'en-but.

(b) **Hors-jeu et interférence avec le jeu.** Un joueur qui est hors-jeu ne doit pas participer au jeu. Cela signifie qu'il ne doit pas jouer le ballon ou faire obstruction sur un adversaire.

(c) **Hors-jeu et déplacement vers l'avant.** Lorsqu'un coéquipier d'un joueur hors-jeu a botté le ballon vers l'avant, le joueur hors-jeu ne doit pas avancer vers des adversaires qui attendent de jouer le ballon ou s'approcher du point de chute du ballon, et ce, tant qu'il n'a pas été remis en jeu.

11.2 REMISE EN JEU PAR L'ACTION D'UN PARTENAIRE

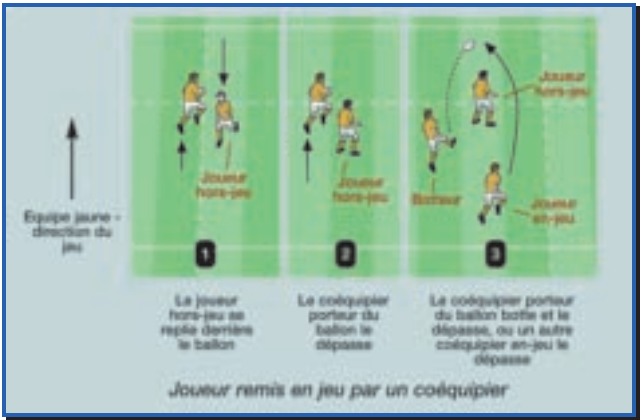
Dans le jeu courant, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu par quatre types d'action effectués par lui-même ou des coéquipiers :

(a) **Action du joueur.** Lorsque le joueur hors-jeu se replie derrière le coéquipier qui a, le dernier, botté, touché ou porté le ballon, il est remis en jeu.

(b) **Action du porteur du ballon.** Lorsqu'un coéquipier porteur du ballon dépasse le joueur hors-jeu, ce joueur est remis en jeu.

(c) **Action du botteur ou d'un autre coéquipier en jeu.** Lorsque le botteur ou un coéquipier situé à sa hauteur ou en arrière quand le ballon est (ou a été) botté, a dépassé le joueur hors-jeu, il est remis en jeu.

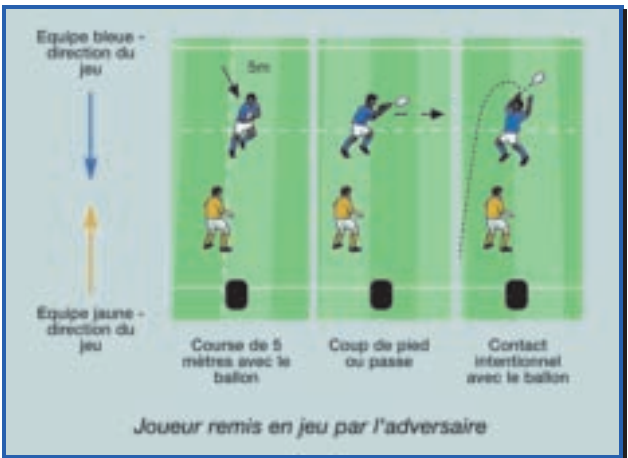
(d) **Lorsqu'il avance,** le coéquipier du joueur hors-jeu peut être en touche ou en touche de but, mais il doit revenir dans l'aire de jeu pour remettre en jeu son coéquipier hors-jeu.



11.3 REMISE EN JEU PAR L'ACTION DES ADVERSAIRES

Dans le jeu courant, il y a trois cas par lesquels un joueur hors-jeu peut être remis en jeu par une action de l'équipe adverse. Ces trois cas ne s'appliquent pas à un joueur qui est hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres.

- Course de 5 mètres avec le ballon.** Lorsqu'un adversaire porteur du ballon a parcouru 5 mètres, le joueur hors-jeu est remis en jeu.
- Coup de pied ou passe.** Lorsqu'un adversaire botte ou passe le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.
- Contact intentionnel avec le ballon.** Lorsqu'un adversaire touche intentionnellement le ballon mais ne parvient pas à le saisir, le joueur hors-jeu est remis en jeu.



11.4 RÈGLE DU HORS-JEU À MOINS DE 10 MÈTRES

- (a) Quand un partenaire d'un joueur hors-jeu a botté le ballon vers l'avant, le joueur hors-jeu est considéré comme prenant part au jeu s'il est en avant d'une ligne imaginaire qui s'étend d'une ligne de touche à l'autre parallèlement aux lignes de but, cette ligne étant située à 10 mètres d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou de l'endroit où le ballon touche ou peut toucher le sol.

CPP

Le joueur hors-jeu doit immédiatement se replier en arrière de cette ligne imaginaire des 10 mètres. Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne doit pas gêner un adversaire.

SANCTION : Coup de pied de pénalité

- (b) Lorsqu'il se replie, le joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu par une action de l'équipe adverse. Par contre, lors de son repli vers la ligne des 10 mètres, le joueur hors-jeu peut être remis en jeu par tout coéquipier en jeu qui le dépasse.

- (c) Lorsqu'un joueur hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres charge un adversaire qui va réceptionner le ballon, l'arbitre sifflera immédiatement et pénalisera le joueur hors-jeu. Tout délai peut être dangereux pour l'adversaire.

CPP

SANCTION : Coup de pied de pénalité

- (d) Lorsqu'un joueur hors-jeu en vertu de la Règle des 10 mètres joue le ballon qui a été touché et lâché par maladresse à la réception par un adversaire, le joueur hors-jeu doit être pénalisé.

CPP

SANCTION : Coup de pied de pénalité

- (e) La Règle des 10 mètres n'est pas modifiée par le fait que le ballon a heurté un poteau de but ou la barre transversale. Ce qui compte, c'est le point de chute du ballon au sol. Un joueur hors-jeu ne doit pas être situé en avant de la ligne imaginaire des 10 mètres.

CPP

SANCTION : Coup de pied de pénalité

- (f) La Règle des 10 mètres ne s'applique pas quand un joueur botte le ballon et qu'un adversaire « contre » ce coup de pied et qu'ensuite un coéquipier du botteur situé en avant de la ligne imaginaire des 10 mètres joue alors le ballon.

L'adversaire n'étant pas « en attente de jouer le ballon », le partenaire hors-jeu est remis en jeu.

SANCTION : Lorsqu'un joueur est pénalisé pour être hors-jeu dans le jeu courant, l'équipe non fautive a le choix entre un coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute et une mêlée ordonnée à l'endroit où l'équipe fautive a joué le ballon pour la dernière fois. Si elle a joué le ballon pour la dernière fois dans son en-but, la mêlée ordonnée sera formée à 5 mètres de la ligne de but, en face du point où le ballon a été joué en dernier.

- (g) Si plusieurs joueurs hors-jeu avancent après qu'un coéquipier a botté le ballon vers l'avant, l'emplacement du point de faute se situe à l'endroit où se trouve le joueur hors-jeu le plus proche d'un adversaire attendant de jouer le ballon ou l'endroit le plus proche du point de chute du ballon.

11.5 RÈGLE DE LA REMISE EN JEU À MOINS DE 10 MÈTRES

- (a) Le joueur hors-jeu doit se replier en arrière de la ligne imaginaire des 10 mètres, sans quoi ce joueur est passible d'une pénalité.

- (b) Alors qu'il se replie, le joueur hors-jeu peut être remis en jeu avant de s'être replié en arrière de la ligne imaginaire des 10 mètres par l'une quelconque des trois actions de ses partenaires décrites ci-dessus dans la Section 11.2. Toutefois, aucune action de l'équipe adverse ne peut remettre en jeu ce joueur.

11.6 HORS-JEU ACCIDENTEL

- (a) Lorsqu'un joueur hors-jeu ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte, il est hors-jeu accidentellement. Si l'équipe du joueur n'en tire pas d'avantage, le jeu doit continuer. Si elle en tire un avantage, l'arbitre doit accorder une mêlée ordonnée, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.
- (b) Lorsqu'un joueur donne le ballon de la main à la main à un coéquipier se trouvant devant lui, ce coéquipier est hors-jeu. A moins que le joueur qui reçoit le ballon ne soit considéré comme délibérément hors-jeu (cas dans lequel un coup de pied de pénalité doit être accordé), ce joueur est accidentellement hors-jeu et l'arbitre doit accorder une mêlée ordonnée, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.

11.7 HORS-JEU APRÈS UN EN-AVANT

CPP

Lorsqu'un joueur fait un en-avant et qu'un coéquipier hors-jeu joue ensuite le ballon, le joueur hors-jeu est passible d'une pénalité si le fait de jouer le ballon a privé l'adversaire d'un avantage.

SANCTION : Coup de pied de pénalité

11.8 REMISE EN JEU D'UN JOUEUR HORS-JEU SE REPLIANT LORS D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE, D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE, D'UN MAUL OU D'UN ALIGNEMENT

Lors de la formation d'une mêlée spontanée, d'un maul, d'une mêlée ordonnée ou d'un alignement, un joueur hors-jeu qui se replie comme prévu par la Règle reste hors-jeu même si l'équipe adverse gagne la possession du ballon et que la mêlée spontanée, le maul, la mêlée ordonnée ou l'alignement a pris fin. Aucune autre action du joueur hors-jeu ou de ses coéquipiers ne peut le remettre en jeu.

Si le joueur reste hors-jeu, il ne peut être remis en jeu que par des actions de l'équipe adverse. Celles-ci sont de deux types :

- **Course de l'adversaire avec le ballon.** Lorsqu'un adversaire porteur du ballon a parcouru 5 mètres, le joueur hors-jeu est remis en jeu. Un joueur hors-jeu n'est pas remis en jeu lorsqu'un adversaire passe le ballon. Même si les adversaires se passent plusieurs fois le ballon, ces actions ne remettent pas en jeu le joueur hors-jeu.
- **Coup de pied de l'adversaire.** Lorsqu'un adversaire botte le ballon, le joueur hors-jeu est remis en jeu.

11.9 TRAÎNARD

CPP

Un joueur qui reste en position de hors-jeu est considéré comme traînard. Un traînard qui empêche l'équipe adverse de jouer le ballon comme elle l'entend prend part au jeu et sera pénalisé. L'arbitre s'assurera que le traînard ne bénéficie pas d'un cas de remise en jeu par l'action de l'équipe adverse.

SANCTION : Coup de pied de pénalité

RÈGLE 12

EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

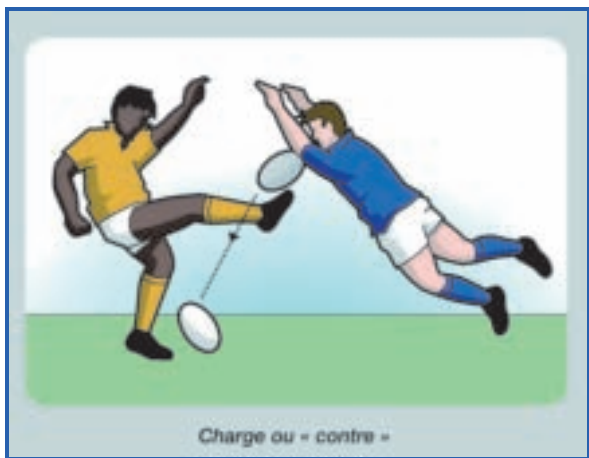
DÉFINITION - EN-AVANT

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

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

EXCEPTION

Charge ou « contre » - Si un joueur « contre » le ballon lorsqu'un adversaire le botte ou immédiatement après le coup de pied, une telle charge ne constitue pas un en-avant même si le ballon poursuit sa course en avant.



DÉFINITION - PASSE EN AVANT

Il y a « **passe en avant** » lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant. « En-avant » signifie vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

EXCEPTION

Rebond en avant. Il n'y a pas « passe en avant » si le ballon n'est pas lancé en avant mais frappe un joueur ou le sol et rebondit en avant.

12.1 RÉSULTAT D'UN EN-AVANT OU D'UNE PASSE EN AVANT

- (a) **En-avant ou passe en avant involontaire.** Une mêlée ordonnée sera accordée à l'endroit de la faute.
- (b) **En-avant ou passe en avant involontaire dans l'alignement.** Une mêlée ordonnée sera accordée à 15 mètres de la ligne de touche.
- (c) **En-avant ou passe en avant pénétrant dans l'en-but.** Si un joueur attaquant effectue un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et qu'ensuite le ballon pénètre dans l'en-but adverse et y est rendu mort, une mêlée ordonnée sera accordée à l'équipe défendante, à l'endroit de l'en-avant ou de la passe en avant.
- (d) **En-avant ou passe en avant à l'intérieur de l'en-but.** Si un joueur de l'une ou l'autre équipe fait un en-avant ou une passe en avant dans l'en-but, une mêlée à 5 mètres sera accordée à l'équipe non fautive, en face de l'endroit de la faute, et au minimum à 5 mètres de la ligne de touche.
- (e) **Projection volontaire du ballon.** Un joueur ne doit pas projeter délibérément le ballon en avant avec une main ou un bras, ni lancer le ballon volontairement en avant.

CPP

SANCTION : Coup de pied de pénalité. Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait été probablement marqué sans celle-ci.