

Fédération Internationale de Tag

Règlement

2^{de} édition

Sommaire

1. GLOSSAIRE	2
2. PRINCIPE DU JEU	6
3. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS ET ÉQUIPEMENT DE JEU	7
4. MARQUER	9
5. LA DÉFENSE	10
6. L'ATTAQUE	13
7. JEU AU PIED	19
8. EN-AVANT ET EN ARRIÈRE	24
9. PÉNALITÉS	25
10. JEU DÉLOYAL, CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES (EXCLUSIONS)	26
11. RÔLE DE L'ARBITRE	28
12. TERRAIN	29
13. INDICATIONS DE L'ARBITRE	30



1. GLOSSAIRE

AIRE DE JEU – L'aire de jeu comprend le champ de jeu et les zones interdites aux spectateurs délimitées par une barrière, une corde ou une ligne.

APLATIR LE BALLON – Placer le ballon sur la ligne de but, ou au-delà de cette ligne, avec la main, les mains, le poignet ou l'avant-bras en exerçant une pression de haut en bas.

ATTAQUANT – Membre de l'équipe attaquante.

AVANTAGE – Laisser le jeu se poursuivre à l'avantage de l'équipe qui n'a pas commis la faute ou l'infraction.

« **BLOQUER L'ESPACE** » – Quand deux défenseurs se rapprochent pour bloquer l'avancée du porteur du ballon.

BRAS – (Voir en-avant) partie du corps où le bras rejoint l'épaule au niveau de l'aisselle.

« **ÇA JOUE** » – Poursuivre le jeu.

CHAMP DE JEU – La surface délimitée par les lignes de touche et les lignes de but.

CHANGEMENT DE POSSESSION – Rendre le ballon à l'équipe adverse.

COMPORTEMENT TROMPEUR ET DÉLOYAL — Lorsqu'un joueur défendant réclame le ballon pour tromper l'attaquant et le pousser à lui passer le ballon.

CONTACT – Quand deux corps se touchent ou entrent en collision de manière volontaire ou accidentelle.

COUP D'ENVOI (EMPLACEMENT) – Position au centre de la ligne médiane.



COUP DE PIED – Action de botter volontairement le ballon avec la partie de la jambe qui va du genou à l’orteil. N’entre pas dans cette définition l’action de bloquer ou d’attraper le ballon avec le pied ou la jambe.

COUP DE PIED PLACÉ — Botter le ballon après qu’il a été placé au sol.

DROP — Le ballon est lâché, puis botté du pied après son rebond sur le sol.

EN ARRIÈRE – Propulser le ballon dans la direction de sa propre ligne de but avec la main ou le bras.

EN POSSESSION – Quand un joueur contrôle le ballon avec ses mains ou ses bras.

EN-AVANT – Propulser le ballon en avant avec la main ou le bras, dans la direction de la ligne de but adverse.

ÉQUIPE QUI BOTTE – L’équipe qui botte le ballon.

DÉFENSEUR – Membre de l’équipe défendante.

DISTANCE DE TAG – Lorsqu’un défenseur est jugé assez proche d’un attaquant pour pouvoir arracher ses tags. À la discrétion de l’arbitre.

ÉQUIPE ATTAQUANTE – L’équipe en possession du ballon.

ÉQUIPE DÉFENDANTE – L’équipe qui ne possède pas le ballon.

ESSAI DE PÉNALITÉ – Un essai est accordé par l’arbitre, quand, selon lui, un essai aurait pu être marqué si une infraction ou une faute n’avait pas été commise par un adversaire.

FEINTE – Quand le relayeur fait semblant de ramasser le ballon.

GAIN DE TEMPS SUR COUP DE PIED – Quand un coup de pied est volontairement donné au-delà de la ligne de touche ou de la ligne de but afin de gagner du temps.



« **GRATTE-POULE** » – Lorsque le joueur utilise la semelle de sa chaussure pour propulser le ballon derrière lui.

HORS-JEU – Si un joueur défendant n'est pas replié à la distance requise ou si un joueur attaquant est devant le joueur en possession du ballon.

JOUER LE BALLON – Toute tentative volontaire de s'emparer ou de toucher le ballon.

JOUEUR TAGUÉ (GRATTE-POULE) – Membre tagué de l'équipe attaquante qui lors du gratte-poule imprime un mouvement au ballon avec son pied.

LIVRER (SE) – Lorsque le porteur du ballon se livre volontairement et refuse d'attaquer pendant le jeu, p. ex. quand le porteur du ballon court vers un défenseur, s'arrête et reste immobile, puis tourne ses hanches en direction du défenseur pour être tagué.

MARQUEUR – Le joueur défendant qui se tient directement face au joueur tagué pendant le gratte-poule.

OBSTRUCTION – Action d'empêcher un adversaire de taguer le joueur attaquant en possession du ballon.

PROPOS INJURIEUX – Insultes verbales adressées à un joueur, un officiel ou un spectateur, notamment des injures raciales ou des commentaires sexistes.

PASSE – Envoyer le ballon vers l'arrière en direction d'un autre joueur.

PASSE EN AVANT – Passer le ballon en avant, dans la direction de la ligne de but adverse.

PÉNALISER – Infliger une pénalité à un joueur attaquant.

PERTURBATION DU JEU – Une équipe peut être désavantagée par une perturbation du jeu, p. ex. si le ballon touche un arbitre et revient dans les



mains de l'équipe ayant botté.

PLONGEON – Mouvement dynamique tête la première, en l'air, au cours duquel les deux pieds quittent le sol.

PORTEUR DU BALLON – Membre de l'équipe attaquante en possession du ballon.

RÈGLE DU COUP DE PIED DE CINQUANTE/DIX MÈTRES (50/10) –

Lorsque le ballon est botté lors du coup d'envoi (NOUVEAUTÉ !), ou dans le jeu courant depuis la moitié de terrain d'une équipe, puis qu'il rebondit dans le champ de jeu et franchit la ligne de touche à moins de 10 mètres de la ligne de but de l'adversaire, alors l'équipe qui a botté bénéficie d'un gratte-poule. Le gratte-poule se joue à 10 mètres de la ligne de touche et à 10 mètres de la ligne de but.

RELAYEUR – Le joueur attaquant qui se positionne directement derrière le joueur tagué pendant le gratte-poule.

RIDEAU DÉFENSIF – La ligne constituée par les joueurs défenseurs.

SAUTER – S'élever du sol de manière verticale et retomber sur ses pieds.

TAG À RETARDEMENT – Lorsqu'un tag est arraché au porteur du ballon après qu'il a passé ou botté le ballon.

TAG ANTICIPÉ – Lorsqu'un tag est arraché au joueur avant qu'il ne reçoive le ballon.

« **TAG FANTÔME** » – Lorsqu'un défenseur annonce un tag alors qu'il l'a manqué, p. ex. s'il lance un « oui ».

TAG SIMULTANÉ – Lorsqu'un joueur est tagué au moment même où il botte ou passe le ballon.



TAG VOLONTAIRE – Lorsqu'un joueur attaquant effectue un gratte-poule alors que ses deux tags sont en place, ou qu'il retire volontairement un — ou deux — de ses propres tags.

TAGUER – Arracher le tag du short/collants du porteur du ballon.

« **TAP** » (de l'anglais) – Contact volontaire du ballon avec le pied. Le ballon peut être au sol ou en main. Le ballon n'a pas besoin de quitter la main.

ZONE DE BONUS – Zone d'en-but « bonus » placée à chaque extrémité du terrain.

2. PRINCIPE DU JEU

- 2.1. L'objectif du jeu est d'aplatir le ballon au-delà de la ligne de but de l'adversaire pour marquer des essais. Le joueur en possession du ballon peut courir, botter ou passer le ballon pour tenter d'avancer dans le terrain et de traverser la ligne de but de l'adversaire. Pour l'équipe sans ballon, l'objectif est de l'en empêcher en lui arrachant un « tag ».
- 2.2. L'équipe attaquante bénéficie de six « tags » pour placer le ballon sur — ou au-delà — de la ligne de but de l'équipe défendante.
Après six « tags », un changement de possession est accordé : l'équipe défendante devient l'équipe attaquante.
- 2.3. Les capitaines des deux équipes doivent procéder à un tirage au sort afin de déterminer leur moitié de terrain. Le capitaine qui remporte le tirage au sort choisit sa moitié de terrain et décide de l'équipe chargée du coup de pied placé botté au centre du terrain qui marque le début de la partie.



- 2.4. Suite à un coup de pied dans le jeu courant, un joueur de l'équipe qui botte n'est autorisé à plonger sur le ballon que pour marquer un essai. Si un joueur récupère le ballon avant qu'il ne touche le sol ou aplatit le ballon sur, ou au-delà, de la ligne de but en exerçant une pression de haut en bas, alors un essai est accordé.
- 2.5. Une fois la partie commencée, un joueur attaquant en jeu peut courir avec le ballon, le botter dans n'importe quelle direction, ou le lancer ou le boxer dans n'importe quelle direction sauf celle de la ligne de but de ses adversaires.
- 2.6. Au cours du jeu, un ou plusieurs joueurs adverses (les joueurs défendants) peuvent taguer un joueur qui tient le ballon (le porteur du ballon) pour l'empêcher de courir avec le ballon, botter ou passer le ballon à ses partenaires.
- 2.7. Un joueur qui n'est pas en possession du ballon — qu'il soit défenseur ou attaquant — ne peut pas être tagué ou bloqué pendant le jeu.
- 2.8. Le tag rugby est un jeu sans plaquage. Les contacts ne sont pas agressifs. Des contacts accidentels sont possibles, mais ils doivent être évités.

3. ÉQUIPEMENT DES JOUEURS ET ÉQUIPEMENT DE JEU

- 3.1. Chaque pays bénéficie d'une équipe de vingt (20) joueurs maximum pour le tournoi. Lors d'un match, chaque équipe comporte dix-huit (18) joueurs maximum.



- 3.2. À tout moment, il ne peut y avoir que huit (8) joueurs maximum de chaque équipe sur le terrain. Au cours de la partie, le nombre de remplacements par équipe est libre. Les changements sont illimités.
- 3.3. La partie doit être jouée par deux (2) équipes, chacune constituée d'au moins cinq (5) joueurs. Dans les compétitions mixtes, il ne peut en aucun cas y avoir plus de quatre (4) joueurs masculins sur le terrain.
- 3.4. Il n'y a pas d'interruption de jeu lors des changements de joueurs. Un joueur doit quitter le champ de jeu avant que son remplaçant puisse entrer sur le terrain — sauf dans le cas d'un arrêt de jeu, p. ex. un essai ou une blessure.
- 3.5. Si un joueur saigne, l'arbitre doit lui indiquer de quitter le terrain et de se faire soigner avant d'entrer à nouveau en jeu.
- 3.6. Un joueur ne doit rien porter de potentiellement dangereux pour d'autres joueurs. La tenue normale d'un joueur comprend un maillot aux couleurs ou motifs distinctifs, un short réglementaire, des chaussures à crampons en plastique (pas de crampons métalliques) ou des chaussures de sport, et les tags réglementaires.
- 3.7. Chaque membre de l'équipe doit porter un numéro unique sur son maillot de match qui correspond à son numéro d'inscription au tournoi.
- 3.8. L'arbitre doit examiner l'équipement des joueurs avant le début de la partie et, le cas échéant, il peut interdire à un joueur de participer au match s'il considère que son équipement est dangereux. Les lunettes de vue sont autorisées.
- 3.9. Si le ballon se perce au moment où un joueur relance le jeu, ce dernier

bénéficie d'un nouveau coup de pied après le remplacement du ballon.

- 3.10. Si le ballon se perce pendant une action où un joueur aplatit le ballon pour marquer un essai, alors l'essai est accordé.
- 3.11. Si le ballon se perce dans le jeu courant, la partie est arrêtée, le ballon est remplacé, un « tag » est décompté et le jeu reprend par un gratte-poule de l'équipe attaquante à l'emplacement où le ballon a été percé. Si le ballon se perce au sixième « tag », le jeu reprend par un changement de possession en faveur de l'équipe défendante après le remplacement du ballon, à l'emplacement où le ballon a été percé.

4. MARQUER

- 4.1. Un (1) point est accordé pour chaque essai. Dans les parties mixtes, un essai marqué par un joueur féminin vaut deux (2) points.
- 4.2. La partie est gagnée par l'équipe qui marque le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, ou si aucune équipe ne parvient à marquer, il y a match nul.
- 4.3. **ESSAI EN OR** : pendant la phase à élimination directe d'un tournoi, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une période de temps additionnel doit être jouée pour déterminer le gagnant. L'arbitre doit arrêter le match à la fin du temps réglementaire, puis un nouveau tirage au sort est effectué pour déterminer le choix du côté du terrain et l'équipe qui donne le coup d'envoi. Le nombre de joueurs pour chaque équipe est aussitôt réduit à cinq (5), dont trois (3) joueurs masculins maximum. La



première équipe qui marque un essai est désignée vainqueur.

DROIT DE RÉPONSE : Si l'essai est marqué dès le coup d'envoi, pendant le premier « décompte de six » (6) tags, l'équipe ayant marqué doit effectuer un nouveau coup d'envoi pour laisser à l'adversaire un « droit de réponse », c'est-à-dire la possibilité de marquer un essai au cours de leur premier « décompte de six » (6) tags. Dans cette configuration, si l'équipe ne parvient pas à marquer cet essai de réponse immédiatement, ou si elle ne parvient pas à marquer un essai rapportant le même nombre de points (p. ex. lors d'un match avec des équipes mixtes, l'essai d'un joueur masculin rapporte moins que l'essai d'un joueur féminin), alors cette équipe perd le match.

Pendant cette période de temps additionnel, aucun remplacement n'est autorisé.

(les organisateurs du tournoi peuvent modifier cette règle.)

- 4.4. Un essai est accordé à l'équipe attaquante quand elle aplatit le ballon sur la ligne de but, ou au-delà de cette ligne. Voir aussi « essai de pénalité » dans la section 1.
- 4.5. Un essai peut être marqué sur un coup de pied dans le jeu courant si le ballon est récupéré ou contrôlé avant qu'il ne touche le sol au-delà de la ligne de but.
- 4.6. Si le ballon franchit la ligne d'essai puis la ligne de ballon mort, il est rendu mort (interruption du jeu courant).
- 4.7. Un joueur ne peut pas passer le ballon en arrière après avoir traversé la



ligne de but. Il ne peut pas non plus revenir dans le champ de jeu pour passer le ballon à un autre joueur. Décision : pénalité à 10 mètres, directement dans l'alignement de l'emplacement de la faute.

- 4.8. Un joueur peut plonger en l'air depuis le champ de jeu en courant avec le ballon ou en suivant un coup de pied pour marquer un essai. Si un contact est provoqué par le plongeon, ou s'il est jugé dangereux par l'arbitre, alors une pénalité sera accordée. Un attaquant ne peut pas plonger volontairement au-dessus d'un joueur en tentant de marquer un essai.

MARQUER DANS LA ZONE DE BONUS

- 4.9 Un essai marqué dans la zone de bonus vaut 2 points.
- 4.10 Lors d'une rencontre mixte, si un joueur féminin marque un essai dans la zone de bonus il vaut 3 points.
- 4.11 Si le ballon touche une ligne horizontale ou verticale de la zone de bonus, ou l'arrière de cette zone, alors l'essai est « bonus » en accord avec les points 4.9 et 4.10 ci-dessus.

5. LA DÉFENSE

- 5.1. L'avancée du porteur du ballon ne peut être stoppée que si un défenseur arrache l'un ou les deux tags de l'attaquant. Si les deux tags sont arrachés par un ou plusieurs défenseurs, le ballon sera joué à l'emplacement où le premier tag a été arraché.
- 5.2. Quand un tag est arraché, le défenseur doit le lever en l'air à l'emplacement où le tag a eu lieu, le laisser tomber, puis prendre la position du marqueur ou retourner dans le rideau défensif. Le porteur du ballon doit retourner à l'emplacement où le tag a été arraché, effectuer un gratte-poule puis replacer son tag.
- 5.3. Quand l'avancée du porteur du ballon a été stoppée et qu'il est prêt à jouer, le rideau défensif doit se situer à sept (7) mètres en retrait de l'emplacement où le gratte-poule est effectué. Un des défenseurs peut tenir le rôle de marqueur. Le « marqueur » n'est pas obligatoire.
- 5.4. Le marqueur doit se tenir directement en face du gratte-poule.
- 5.5. Le marqueur et le rideau défensif ne peuvent se déplacer vers l'avant qu'à partir du moment où le relayeur touche le ballon. Si le relayeur feinte, l'arbitre doit annoncer « ça joue ».
- 5.6. Suite au sixième tag, si l'équipe attaquante n'est pas parvenue à marquer, alors un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à l'emplacement où le sixième tag a été infligé. Cette équipe devient alors l'équipe attaquante. Elle bénéficie de six (6) tags pour tenter de marquer un essai.

- 5.7. Un joueur peut défendre avec seulement un (1) tag, ou sans tag. Cependant, s'il reçoit un ballon botté, laissé tombé ou propulsé vers l'avant, il doit immédiatement effectuer un gratte-poule à l'emplacement où le ballon a été réceptionné.

FAUTES DE L'ÉQUIPE DÉFENDANTE

NOTE : L'arbitre doit considérer laisser l'avantage avant de pénaliser. Les pénalités peuvent être accordées à l'emplacement de la faute dans les cas suivants : –

- 5.8. Lorsqu'un défenseur se tient volontairement sur le chemin du porteur du ballon (sans tenir de position préalable) et qu'un contact a lieu, on considère que le défenseur en est responsable.
- 5.9. Lorsque deux défenseurs se rapprochent pour « bloquer l'espace » de progression du porteur du ballon et provoquent ainsi un contact. Les défenseurs doivent toujours laisser assez d'espace pour que le porteur du ballon puisse passer. Ils doivent taguer sans contact.
- 5.10. Un joueur défendant doit, à l'appréciation de l'arbitre, tenter d'arracher un tag sans entraver volontairement avec son corps l'avancée du porteur du ballon ou de tout autre joueur attaquant. Si l'avancée du joueur attaquant — avec ou sans ballon — est entravée, une pénalité peut être accordée.
- 5.11. Un défenseur ne peut en aucun cas se saisir d'un joueur attaquant ou de sa tenue. Dans ce cas — et si l'avantage ne bénéficie pas à l'équipe



attaquante — une pénalité peut être accordée.

- 5.12. Lorsqu'un défenseur annonce un tag sans avoir physiquement arraché celui-ci — c'est un « tag fantôme ».
- 5.13. Lorsqu'un joueur défendant demande le ballon pour leurrer l'attaquant et l'amener à lui passer le ballon.
- 5.14. Lorsqu'un défenseur tague un joueur attaquant et jette le tag à plus d'un (1) mètre de l'emplacement où le tag a eu lieu.
- 5.15. Lorsque le marqueur n'est pas directement dans l'alignement du joueur tagué (gratte-poule) au moment où le ballon est joué.
- 5.16. Lorsque le marqueur perturbe le joueur tagué pendant le gratte-poule ou se déplace trop tôt.
- 5.17. Le marqueur ne peut pas tenter de toucher le ballon tant que celui-ci n'a pas été joué.
- 5.18. Le marqueur ne peut en aucun cas faire le tour du relayeur et récupérer le ballon. Si c'est le cas, une pénalité est accordée (pour raison de sécurité).
- 5.19. Si un joueur de l'équipe défendante se tient à moins de sept (7) mètres du gratte-poule quand le ballon est joué. Une pénalité peut alors être accordée à l'emplacement où le(s) joueur(s) hors-jeu auraient dû se tenir dans le rideau défensif.

Si un défenseur arrache le tag d'un attaquant qui n'est pas en possession du ballon, l'arbitre peut choisir de : —

- 5.20. Dans le cas où l'attaquant est en train de passer le ballon, l'arbitre doit annoncer « **ça joue, simultané** » sans autre conséquence. L'attaquant



doit replacer le tag avant de pouvoir faire progresser le ballon dans le terrain (tag/libération simultanés).

- 5.21. Dans le cas où l'attaquant a déjà passé le ballon, l'arbitre doit annoncer « tag à retardement, ça joue » et ainsi laisser le joueur de l'équipe attaquante faire avancer le ballon dans le terrain avec un seul — ou sans — tag. Cela peut donner lieu à une situation où un joueur marque avec un seul — ou sans — tag. C'est un exemple de l'application de la « règle de l'avantage ».
- 5.22. Dans le cas où l'attaquant a botté le ballon, l'arbitre doit annoncer « **tag à retardement, continuer à jouer** » et laisser à l'équipe attaquante l'opportunité de récupérer le ballon. Si l'arbitre estime que l'équipe qui a botté n'a pas bénéficié de l'avantage (récupération du ballon, augmentation du décompte des tags, etc.), il doit pénaliser l'équipe défendante soit à l'emplacement où le ballon s'est arrêté, soit où le ballon a traversé la ligne de touche ou de but, soit à l'emplacement où l'adversaire a pris possession du ballon.
- 5.23. Si un défenseur arrache le tag d'un joueur placé en soutien avant que **celui-ci ne reçoive** le ballon, alors l'**arbitre** annonce « **tag anticipé** » et laisse l'avantage.
- 5.24. Si l'avantage laissé ne donne rien, l'arbitre doit pénaliser le défenseur et peut envisager de donner un carton jaune.

Un joueur ne possédant qu'un (1) seul tag qui subit un tag anticipé ou un tag à retardement ne peut être stoppé que si son tag restant est arraché. On estime qu'un joueur ne possédant plus de tag est « tagué » quand un défenseur s'approche à distance de tag.



L'ATTAQUE

- 6.1. Un joueur en possession du ballon peut tenter de le faire progresser dans le terrain en courant, bottant et en le passant à ses partenaires. Un attaquant ne peut faire progresser le ballon que s'il porte deux tags, à moins qu'un avantage soit en cours en raison d'un tag à retardement/anticipé.
- 6.2. L'équipe attaquante bénéficie de six (6) tags successifs, après quoi un changement de possession est accordé.
- 6.3. Quand un joueur défensif arrache un ou plusieurs tags d'un joueur attaquant en possession du ballon (le porteur du ballon), ce dernier doit retourner à l'emplacement où le premier tag a été arraché et immédiatement effectuer un gratte-poule.
- 6.4. Un autre joueur de l'équipe attaquante se place alors directement derrière le joueur tagué dans la position du relayeur. Le gratte-poule est engagé au moment où le joueur tagué place le ballon sous l'un de ses pieds et le talonne en arrière en direction du relayeur qui poursuit en passant, bottant ou courant avec le ballon. Après avoir effectué le gratte-poule, le joueur tagué doit replacer le tag sur son short avant de pouvoir de nouveau participer à l'attaque.
- 6.5. S'il n'y a pas de marqueur, le joueur tagué peut replacer son tag, placer le ballon sur le sol, le lâcher puis le botter et continuer à jouer. S'il lui manque un tag, il ne peut faire qu'un (1) pas avant de passer ou de botter le ballon.

- 6.6. Si l'équipe attaquante est taguée pour la sixième (6e) fois, le joueur attaquant place le ballon sur le sol et un changement de possession est accordé à l'équipe défendante.
- 6.7. Si le porteur du ballon tombe au sol, ou si un joueur tombe sur un ballon libre, on considère alors qu'un tag a été effectué si un défenseur est à distance de tag. Cette règle s'applique au porteur du ballon franchissant la ligne de but pour marquer un essai. Si une partie du corps du porteur du ballon (mis à part les pieds) touche le sol devant la ligne de but et avant que le ballon ait été placé sur la ligne de but ou au-delà de cette ligne, alors l'essai n'est pas accordé si un défenseur est assez proche pour effectuer un tag. Le porteur du ballon doit effectuer un gratte-poule à moins d'un (1) mètre de la ligne de but et le décompte des tags se poursuit. Un changement de possession est accordé à l'équipe défendante si cela se produit sur le dernier tag.

Le porteur du ballon peut toucher le sol après avoir franchi la ligne de but pour marquer un essai — et ce même si des défenseurs se tiennent à distance de tag.

- 6.8. Un joueur attaquant peut recevoir une passe derrière sa propre ligne de but ou courir derrière celle-ci lorsqu'il est en possession du ballon. Si un joueur attaquant est tagué derrière sa propre ligne de but, un drop depuis le centre de la ligne de but est botté pour reprendre le jeu.
- 6.9. Le relayeur peut passer ou botter le ballon en ne portant qu'un seul tag s'il ne fait pas plus d'un pas. S'il fait plus d'un pas, il doit retourner à l'emplacement et le tag suivant est décompté.



- 6.10. Lors de tag/libération simultanés, l'arbitre annonce généralement « **ça joue, simultané** ». Le tag étant un jeu privilégiant l'attaque, le bénéfice du doute est accordé à l'équipe attaquante. Si l'arbitre juge que le ballon a été libéré après le « tag », le joueur tagué doit retourner à l'emplacement du tag et y effectuer un gratte-poule. Aucune pénalité n'est accordée.
- 6.11. Si le porteur du ballon libère le ballon au moment où son — ou ses — tag(s) sont arrachés, et si l'arbitre annonce « **ça joue, simultané** », alors il doit replacer son — ou ses — tag(s) avant de pouvoir continuer à faire progresser le ballon. Si le joueur ne remplace pas ses tags et reçoit le ballon, le jeu est arrêté et un tag est décompté.
- 6.12. Si le porteur du ballon entre en contact avec l'arbitre en tentant d'échapper à un « **tag** », un tag est décompté.
- 6.13. Si un joueur attaquant reçoit le ballon alors que son maillot n'est pas convenablement glissé dans son pantalon, l'arbitre décompte un « **tag** » si un défenseur est à distance de tag. Si le maillot d'un joueur n'est pas convenablement glissé dans son pantalon de façon répétée, l'arbitre peut l'avertir et infliger une pénalité.
- 6.14. Les joueurs ne sont pas autorisés à toucher leurs propres tags lorsqu'ils sont en possession du ballon. Si c'est le cas, l'arbitre décompte un « **tag** ».
- 6.15. Si le ballon franchit la ligne de but puis la zone de la ligne de touche de but imaginaire, alors un tap à 10 mètres de la ligne de but, au centre du terrain, est botté pour reprendre le jeu.

- 6.16. Si un joueur attaquant commet un en-avant sur la ligne de but en marquant un essai, un tap à 10 mètres de la ligne de but, au centre du terrain, est botté pour reprendre le jeu.
- 6.17. En cas d'en-avant ou de passe en-avant, l'arbitre doit considérer laisser l'avantage.
- 6.18. Si un joueur commet un en en-avant à moins de 10 mètres de la ligne de but, un changement de possession est donné à 10 mètres de la ligne de but dans l'alignement de l'emplacement de l'en-avant. Si l'en-avant a lieu à moins de 10 mètres de la ligne de touche, il convient de se déplacer à 10 mètres de celle-ci.
- 6.19. Si un ballon rebondit sur le corps ou la tête d'un joueur, il n'y a pas en-avant. L'arbitre indique alors de poursuivre le jeu (il y a en-avant quand le ballon est propulsé en avant avec la main ou le bras dans la direction de la ligne de but adverse).
- 6.20. Si le porteur du ballon est « tagué » sur la ligne de but avant d'avoir aplati le ballon pour marquer un essai, l'arbitre lui indique d'effectuer un gratte-poule à cinq (5) mètres de la ligne de but. Le décompte des tags se poursuit.

CHANGEMENT DE POSSESSION POUR L'ÉQUIPE ATTAQUANTE

- 6.21. Si le ballon entre en contact avec l'arbitre suite à une passe ou après avoir été botté et si le jeu est perturbé, alors un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à l'emplacement du



contact.

- 6.22. Si joueur attaquant est « tagué » sur la ligne de but avant d'avoir aplati le ballon pour marquer un essai sur le dernier tag, un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à cinq (5) mètres de la ligne de but.
- 6.23. Lorsque le porteur du ballon franchit accidentellement ou volontairement la ligne de touche avant que son tag soit arraché, un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à dix (10) mètres dans le terrain au niveau où le porteur du ballon a franchi la ligne de touche.
- 6.24. Lorsque le porteur du ballon pose accidentellement le pied sur la ligne de touche en jouant le ballon, un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à dix (10) mètres dans le terrain au niveau où le porteur du ballon a posé le pied sur la ligne de touche.
- 6.25. Si au lieu de jouer le ballon, le joueur tagué en perd le contrôle au moment d'effectuer le gratte-poule et qu'il le laisse tomber au sol, alors un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à l'emplacement où le joueur tagué a perdu le contrôle du ballon.
- 6.26. **RÈGLE DES TROIS SECONDES** Si le joueur tagué retarde le gratte-poule, si le relayeur est absent, ou si le relayeur n'a pas ramassé le ballon, alors l'arbitre peut commencer un décompte de trois secondes. Quand il atteint trois, un changement de possession est accordé (l'arbitre décide du moment où il commence le décompte). Le marqueur ne peut en aucun cas bouger pendant ces trois secondes pour ramasser le ballon. À la fin des trois secondes, l'arbitre accorde un changement de



possession.

FAUTES EN ATTAQUE

L'arbitre peut infliger une pénalité à l'emplacement de la faute dans les cas suivants : —

- 6.27. Le porteur du ballon ne peut pas tenter de heurter ou de repousser un défenseur qui poursuit le ballon ou tente d'arracher l'un de ses tags. Le porteur du ballon ne peut en aucun cas protéger ses tags avec ses mains, ses coudes, le ballon, etc.
- 6.28. Le porteur du ballon ne peut pas sauter (en décollant les deux pieds du sol) pour éviter un tag. Il peut cependant tourner/pivoter pour éviter d'être tagué pourvu qu'il ne provoque pas de contact. Un joueur peut sauter pour recevoir un ballon botté ou passé, et continuer à jouer normalement.
- 6.29. Le porteur du ballon est pénalisé s'il penche son corps vers l'avant pour éviter d'être tagué.
- 6.30. Si le porteur du ballon, en changeant la direction de sa course, rentre dans un défenseur qui tente de taguer. La charge d'éviter le contact incombe au porteur du ballon.**
- 6.31. Lorsqu'un joueur attaquant empêche un joueur défendant d'exécuter un tag en courant derrière son partenaire et causant ainsi une obstruction.
- 6.32. Lorsque le porteur du ballon exécute un tag volontaire en effectuant un gratte-poule alors que ses deux tags sont en place.
- 6.33. Lorsque le porteur du ballon retire volontairement son propre tag.



- 6.34. Lorsque le joueur tagué perturbe le marqueur pendant le gratte-poule.
- 6.35. Quand le ballon est volontairement passé vers l'avant.
- 6.36. Quand le porteur du ballon renonce volontairement à attaquer pendant la partie. Quand le porteur du ballon tourne ses hanches vers le défenseur ou se tient immobile et pivote pour offrir ses tags (se livrer/tag volontaire).
- 6.37. Si le gratte-poule est volontairement retardé, l'arbitre peut commencer un décompte de trois secondes.
- 6.38. Lorsqu'un joueur en position de relayeur feint de ramasser le ballon : c'est un comportement déloyal qui va à l'encontre de l'esprit du jeu.
- 6.39. Quand un joueur attaquant se tient devant le gratte-poule, il ne peut pas prendre part à la prochaine phase de jeu. Si c'est le cas, une pénalité est accordée à l'emplacement où il a pris part au jeu.

7. JEU AU PIED

AUCUN JOUEUR DE L'ÉQUIPE QUI BOTTE NE PEUT PLONGER SUR LE BALLON, QUEL QUE SOIT LE COUP DE PIED (pour raison de sécurité.)

COUP D'ENVOI

- 7.1. L'équipe qui remporte le tirage au sort choisit sa moitié de terrain et décide de l'équipe chargée du coup d'envoi. On inverse en seconde période.
- 7.2. Le coup d'envoi est un coup de pied placé depuis le centre de la ligne médiane. Le kicking tee n'est pas autorisé.



- 7.3. Après un essai, l'équipe qui a marqué donne un coup de renvoi pour reprendre le jeu. Le jeu reprend seulement quand l'arbitre est prêt et qu'il a sifflé la reprise du jeu.
- 7.4. « **Compensation** » : au cours d'un match, si une équipe prend 10 points d'avance ou plus, on accorde une « compensation ». L'équipe menée au score réengage le jeu par un tap au niveau de la ligne médiane. Quel que soit le score, si l'avantage est de 10 points ou plus, l'équipe menée réengage le jeu par un tap.
- 7.5. Sur le coup d'envoi, le ballon doit parcourir dix (10) mètres avant qu'un joueur de l'équipe ayant botté puisse le toucher. En revanche, l'équipe qui reçoit peut s'avancer dans les dix mètres et toucher le ballon. Si elle ne s'empare pas du ballon, on considère qu'il est en jeu.
- 7.6. Après un coup d'envoi, le ballon doit rebondir dans le champ de jeu avant de franchir la ligne de touche ou la ligne de but.
- 7.7. Les joueurs de l'équipe qui donne le coup d'envoi (l'équipe qui botte) ne peuvent pas franchir la ligne médiane avant que le ballon ne soit botté.
- 7.8. L'équipe qui reçoit le ballon ne peut pas se tenir à moins de dix (10) mètres de la ligne médiane au moment du coup d'envoi.
- 7.9. Si le ballon rebondit au-delà la ligne de touche suite au coup d'envoi, un changement de possession est accordé à l'équipe qui reçoit, à dix (10) mètres dans le terrain, au niveau où le ballon a franchi la ligne.
- 7.10. Si le ballon rebondit derrière la ligne de but adverse suite à un coup d'envoi ou à un drop, alors un drop est botté au centre de la ligne de but par l'équipe qui reçoit le coup d'envoi pour reprendre le jeu — et ce que

le ballon ait été touché ou non.

7.11. Si le ballon est attrapé alors qu'il a franchi la ligne de but en entier, l'arbitre annonce « **ça joue** ».

7.12. La règle du coup de pied de 50/10 mètres s'applique sur un coup d'envoi. On parle de 50/10 quand le ballon botté sur un coup d'envoi rebondit dans le champ de jeu et franchit la ligne de touche à moins de 10 mètres de la ligne de but de l'adversaire. L'équipe ayant botté bénéficie alors d'un gratte-poule. Le gratte-poule se joue à 10 mètres de la ligne de touche et à 10 mètres de la ligne de but.

Toutes les fautes liées au coup d'envoi entraîneront l'attribution d'une pénalité au milieu de la ligne médiane.

COUP DE PIED « DROPOUT »

7.13. Un « dropout » est un coup de pied botté depuis le centre de la ligne de but, dans la zone bonus.

7.14. Sur un dropout, le ballon doit rebondir à l'intérieur du champ de jeu avant de franchir la ligne de touche ou la ligne de but.

7.15. Sur un dropout, le ballon doit franchir la ligne à dix (10) mètres de la ligne de but avant qu'un joueur d'une des deux équipes puisse le toucher.

7.16. Les joueurs de l'équipe ayant botté le dropout ne peuvent pas franchir la ligne de but avant que le ballon ait été botté.

7.17. L'équipe qui reçoit le coup de pied ne peut pas se tenir à moins de dix (10) mètres de la ligne de but au moment du dropout.

7.18. Suite à un dropout, si le ballon rebondit au-delà de la ligne de touche, un changement de possession est accordé à l'équipe qui reçoit le coup de



pied à dix (10) mètres dans le terrain au niveau où le ballon a franchi la ligne.

- 7.19. Suite à un dropout, si le ballon rebondit au-delà de la ligne de but de l'équipe qui reçoit le coup de pied, cette dernière joue un dropout depuis sa ligne de but — que le ballon ait été touché ou non. Cependant, si le ballon est attrapé alors qu'il a franchi la ligne de but en entier, l'arbitre annonce « ça joue ».

Toutes les fautes liées à un dropout entraîneront l'attribution d'une pénalité à dix (10) mètres dans le terrain au niveau du centre de la ligne de but.

COUP DE PIED DANS LE JEU COURANT

- 7.20. L'équipe attaquante peut botter le ballon à tout moment, mais le ballon ne peut pas dépasser la hauteur des épaules de l'arbitre avant de rebondir.
- 7.21. Si un joueur botte le ballon au moment où il est tagué et si l'arbitre annonce « ça joue, simultanément », alors le botteur ne peut pas botter le ballon de nouveau. S'il botte le ballon une seconde fois, une pénalité est accordée à l'emplacement du second coup de pied.
- 7.22. Quand le ballon est botté, les seuls joueurs de l'équipe attaquante en jeu sont ceux qui se trouvent derrière le botteur. Les joueurs attaquants en jeu peuvent courir après le ballon dans le terrain pour récupérer le ballon ou subir un tag.
- 7.23. Un joueur attaquant qui se tient devant le botteur au moment où le coup



de pied est botté est hors-jeu. Il ne peut subir de tag avant que le joueur qui reçoit le ballon ait parcouru dix (10) mètres dans n'importe quelle direction, ou que le botteur dépasse le joueur hors-jeu, le remettant ainsi en jeu. Un joueur hors-jeu ne peut pas être remis en jeu par le botteur s'il se tient à moins de 10 mètres du joueur qui reçoit le ballon.

- 7.24. Si le joueur attaquant hors-jeu joue le ballon ou subit un tag volontairement, une pénalité doit être infligée (l'arbitre peut décider de laisser l'avantage).
- 7.25. Si le ballon est botté et franchit la ligne de but de l'équipe qui le reçoit après qu'un joueur de cette équipe a volontairement joué le ballon, alors le jeu reprend par un dropout.
- 7.26. Si le ballon a été touché, mais n'a pas été joué volontairement, un changement de possession est accordé à l'équipe qui n'a pas botté, à dix (10) mètres dans le terrain au niveau où le ballon a franchi la ligne.
- 7.27. Si un joueur de l'équipe attaquante, ou le botteur, gêne volontairement l'avancée d'un joueur défendant qui tente de prendre possession du ballon après un coup de pied, alors une pénalité est accordée à l'équipe défendante à l'emplacement où le joueur de l'équipe défendante a été gêné.
- 7.28. Un joueur de l'équipe qui botte ne peut en aucun cas plonger, glisser, ou tomber sur le ballon. Cette règle s'applique à tous les coups de pieds dans le jeu courant comme au cours des remises en jeu. Cette règle du plongeon s'applique aussi si un joueur de l'équipe n'ayant pas botté joue le ballon.

7.29. Si, dans le jeu courant, un ballon botté par un attaquant atterrit dans le champ de jeu et franchit la ligne de but puis est aplati par un joueur attaquant de manière contrôlée avant qu'il ait touché le sol, qu'il ait été touché par un défenseur, ou qu'il ait touché un défenseur, alors un essai est accordé. Si aucun essai n'est marqué, la règle 7.30 s'applique.

7.30 Si le ballon est botté et franchit la ligne de but de l'équipe n'ayant pas botté, et qu'aucun essai n'est marqué (voir la règle 7.29 ci-dessus), alors un tap à dix (10) mètres au centre du terrain est accordé à l'équipe défendante. L'équipe défendante bénéficie alors de sept tags (le premier tag est décompté en tant que « tag zéro »).

7.30. Si un ballon botté et joué par l'équipe ayant reçu le coup de pied franchit la ligne de but, alors le jeu reprend par un dropout.

7.31. Un joueur avec un seul — au sans — tag ne peut botter le ballon que s'il a subi un tag anticipé ou un tag à retardement. Cette règle ne s'applique pas au relayeur ou au joueur effectuant un tap : ils peuvent botter à condition de ne faire qu'un pas.

7.32. Un coup de pied 50/10 peut être botté dans le jeu courant. Quand un ballon est botté dans le jeu courant depuis la moitié de terrain de l'équipe qui botte et qu'il rebondit dans le champ de jeu, puis franchit la ligne de touche à moins de 10 mètres de la ligne de but de l'adversaire, l'équipe ayant botté bénéficie d'un gratte-poule. Le gratte-poule se joue à 10 mètres de la ligne de touche et à 10 mètres de la ligne de but.

COUP DE PIED DANS LE JEU COURANT ET CHANGEMENTS DE POSSESSION



- 7.33. Si le ballon dépasse la hauteur des épaules de l'arbitre, un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à l'emplacement où le coup de pied a été botté. L'arbitre peut décider de laisser l'avantage et de laisser jouer.
- 7.34. Si un ballon botté atterrit en entier en dehors du champ de jeu, l'équipe n'ayant pas botté (l'équipe défendante) bénéficie d'un changement de possession à l'emplacement où le coup de pied a été botté.
- 7.35. Si un ballon botté atterrit dans le champ de jeu puis rebondit et franchit la ligne de touche, l'équipe n'ayant pas botté bénéficie d'un changement de possession dix (10) mètres dans le terrain au niveau où le ballon a franchi la ligne.
- 7.36. Si un ballon est botté et ensuite joué par un membre de l'équipe n'ayant pas botté puis rebondit et franchit la ligne de touche, l'équipe ayant botté doit effectuer un gratte-poule à dix (10) mètres dans le terrain au niveau où le ballon a franchi la ligne et le décompte des tags reprend.
- 7.37. Si un joueur attaquant se tient devant le botteur quand le ballon est botté et si le ballon touche accidentellement le joueur hors-jeu, alors un changement de possession est accordé à l'équipe défendante à l'emplacement du contact. L'arbitre peut laisser l'avantage au joueur défendant s'il récupère le ballon dans cette situation.
- 7.38. Si un coup de pied dans le jeu courant (ou sur une phase arrêtée) touche l'arbitre de façon à perturber le jeu, un changement de possession est donné au point de contact.

(Gain de temps sur coup de pied) Si l'arbitre juge qu'un coup de pied dans le jeu courant a été volontairement botté au-delà de la ligne de touche ou de la ligne de but pour gagner du temps, alors un carton jaune et une exclusion temporaire de cinq (5) minutes sont infligés au joueur responsable. Une pénalité est en outre accordée à l'équipe défendante au milieu du terrain ou à l'emplacement du coup de pied, selon ce qui est le plus avantageux.

EN-AVANT ET EN ARRIÈRE

- 7.39. Si un joueur propulse le ballon vers l'avant avec ses mains ou ses bras et si le ballon entre en contact avec le sol, un adversaire ou l'arbitre, alors un en-avant est sifflé. Un changement de possession est accordé à l'équipe défendante. L'arbitre peut laisser l'équipe défendante reprendre possession du ballon et lui laisser bénéficier de l'avantage. Si un joueur de l'équipe subit un tag, il compte comme « tag zéro ».
- 7.40. Si un joueur de l'équipe attaquante propulse le ballon vers l'arrière, le jeu se poursuit (« ça joue »).
- 7.41. Si l'équipe attaquante commet un en-avant et si l'avantage laissé ne donne rien, alors le ballon est ramené à l'emplacement du premier en-avant et l'équipe défendante bénéficie d'un changement de possession.
- 7.42. Si l'équipe attaquante fait un en-avant et si le ballon entre en contact avec le sol, alors l'équipe défendante peut botter le ballon et bénéficier de l'avantage. Si cette équipe (l'équipe défendante au moment de



l'en-avant) récupère ensuite le ballon après le coup de pied, le jeu se poursuit et le prochain « tag » compte comme « tag zéro », quelle que soit la position dans le terrain.

- 7.43. Si l'équipe attaquante commet un en-avant et si l'équipe défendante botte immédiatement, mais ne parvient pas à récupérer le ballon, alors l'équipe défendante n'a pas bénéficié de l'avantage et le ballon est ramené à l'emplacement du premier en-avant et l'équipe défendante bénéficie d'un changement de possession.
- 7.44. Le porteur du ballon ne peut pas passer ou boxer le ballon vers l'avant, par-dessus un défenseur, puis le récupérer.

PÉNALITÉS

Les pénalités sont jouées par un tap dans n'importe quelle direction à l'emplacement indiqué oralement et physiquement par l'arbitre (lorsqu'il joue le tap, le joueur doit tenir le ballon avec les deux mains. Le ballon ne peut pas quitter les mains du joueur).

Note : Si le joueur choisit d'utiliser un gratte-poule plutôt que de prendre le tap, on le traite comme un tap.

- 8.1. Une pénalité peut être infligée à tout joueur qui commet une infraction à condition que cela ne soit pas désavantageux pour l'équipe défendante.



Sauf indication contraire, toutes les pénalités sont jouées à l'emplacement de la faute.

- 8.2. Si le coup de pied de pénalité n'est pas joué à l'emplacement indiqué par l'arbitre, il arrête le jeu et demande à ce que le coup de pied soit rejoué.
- 8.3. L'équipe attaquante doit reculer de dix (10) mètres par rapport à l'emplacement de la pénalité.
- 8.4. En cas d'infraction supplémentaire de l'équipe attaquante, l'arbitre peut avancer l'emplacement — une fois seulement — de dix (10) mètres ou aussi près que possible de la ligne de but.
- 8.5. Si le botteur, ou l'un de ses équipiers qui poursuivent le ballon sont perturbés après avoir botté le ballon, la pénalité est accordée à l'emplacement où le ballon s'arrête, ou à l'emplacement où il est arrêté par un joueur adverse. Si le ballon franchit la ligne de touche ou la ligne de but, la pénalité est accordée à dix (10) mètres dans le terrain.
- 8.6. Si une faute est commise sur un joueur qui poursuit le ballon suite à un coup de pied, et si le ballon rebondit ou atterrit en ayant franchi la ligne de but en entier, alors une pénalité est accordée à l'équipe défendante, soit à dix (10) mètres de la ligne de but dans le terrain, dans l'alignement de l'emplacement où le ballon a franchi la ligne de but, soit où le joueur a été perturbé, selon ce qui est le plus avantageux pour l'équipe défendante.

9. JEU DÉLOYAL, CARTONS JAUNES ET CARTONS ROUGES (EXCLUSIONS)



- 9.1. Un joueur est coupable d'une infraction et est pénalisé s'il :
 - 9.1.1. Fait tomber, frappe ou heurte un autre joueur.
 - 9.1.2. Entre en contact avec une partie du corps de l'adversaire de manière imprudente, volontaire ou par négligence en le taguant ou en tentant de le taguer.
 - 9.1.3. Viole volontairement les règles du jeu.
 - 9.1.4. Profère des paroles offensantes ou obscènes.
 - 9.1.5. Conteste la décision de l'arbitre.
 - 9.1.6. Rentre dans le champ de jeu sans la permission de l'arbitre.
 - 9.1.7. Ne respecte pas l'esprit du jeu.
 - 9.1.8. Fait obstruction/gêne volontairement un adversaire qui n'est pas en possession du ballon.
- 9.2. Tous les joueurs sont sous le contrôle de l'arbitre à partir du moment où ils entrent dans l'aire de jeu, et jusqu'à ce qu'ils la quittent. L'arbitre a toute latitude pour avertir, exclure temporairement ou exclure définitivement un joueur qui commet une infraction.
- 9.3. Un avertissement peut être adressé à une équipe entière ou à un joueur. Chaque joueur de l'équipe reçoit un avertissement individuel si l'équipe entière reçoit un avertissement. Si un joueur reçoit un dernier avertissement, la nature de l'infraction doit être relevée par l'arbitre et rappelée quand le joueur est éventuellement exclu par la suite.
- 9.4. L'arbitre a toute latitude pour infliger un carton jaune (exclusion temporaire d'un joueur). L'exclusion temporaire dure cinq (5) minutes. Un

joueur exclu confie ses tags à l'arbitre, ne prend pas part au jeu et ne peut pas être remplacé pendant la durée de l'exclusion. Il ne peut rentrer dans le terrain que quand l'arbitre l'y autorise. Un joueur exclu doit se tenir derrière la ligne de but de l'adversaire pendant la durée de l'exclusion. L'arbitre lui rend ses tags à l'issue de la période d'exclusion.

9.5. Le carton jaune est utilisé dans les situations suivantes :

9.5.1. mépris flagrant des règles.

9.5.2. infraction répétée.

9.5.3. impertinence, contestation ou insulte à l'égard de l'arbitre ou de joueurs.

9.5.4. fautes de contact répétées.

9.5.5. bagarres.

9.5.6. faute volontaire pour empêcher un joueur de marquer.

9.6. L'arbitre peut exclure un joueur définitivement s'il juge que la faute est suffisamment grave. Si un joueur est expulsé du terrain, il reçoit automatiquement une suspension de deux semaines. Cette période peut être allongée par le responsable de la compétition après examen des conditions de l'exclusion. Dans les tournois, une suspension minimum d'un match s'applique. Elle peut être allongée par l'organisateur du tournoi. Les joueurs peuvent faire appel de la décision. (PROCÉDURE DISCIPLINAIRE À DÉTERMINER)

9.7. Le joueur ne peut plus prendre part au jeu ou se tenir dans l'aire de jeu où sa présence pourrait provoquer d'autres incidents.



- 9.8. Si, dans l'exercice de ses fonctions lors d'un match, un arbitre est attaqué ou intimidé abusivement, il doit soumettre un rapport sur l'incident à l'autorité compétente.
- 9.9. L'arbitre peut exclure un manager ou un entraîneur du terrain si son comportement est jugé
- offensant
 - contraire à l'esprit du jeu
 - irrespectueux à son égard ou s'il conteste ses décisions de manière répétée

Si un manager ou un coach est exclu du terrain, il reçoit automatiquement une suspension de deux semaines. Cette période peut être allongée par le responsable de la compétition après examen des conditions de l'exclusion. Dans les tournois, une suspension minimum d'un match s'applique. Elle peut être allongée par l'organisateur du tournoi. Les entraîneurs/managers peuvent faire appel de la décision.

(PROCÉDURE DISCIPLINAIRE À DÉTERMINER) Se référer aux codes de conduite des règlements nationaux

11. RÔLE DE L'ARBITRE

- 11.1. L'arbitre est responsable de l'application des règles du jeu. L'arbitre est le seul juge des événements.
- 11.2. Il est chargé de l'inspection de l'aire de jeu et doit s'assurer qu'on peut y jouer en toute sécurité.
- 11.3. L'arbitre est chargé du compte du score et des essais pendant le

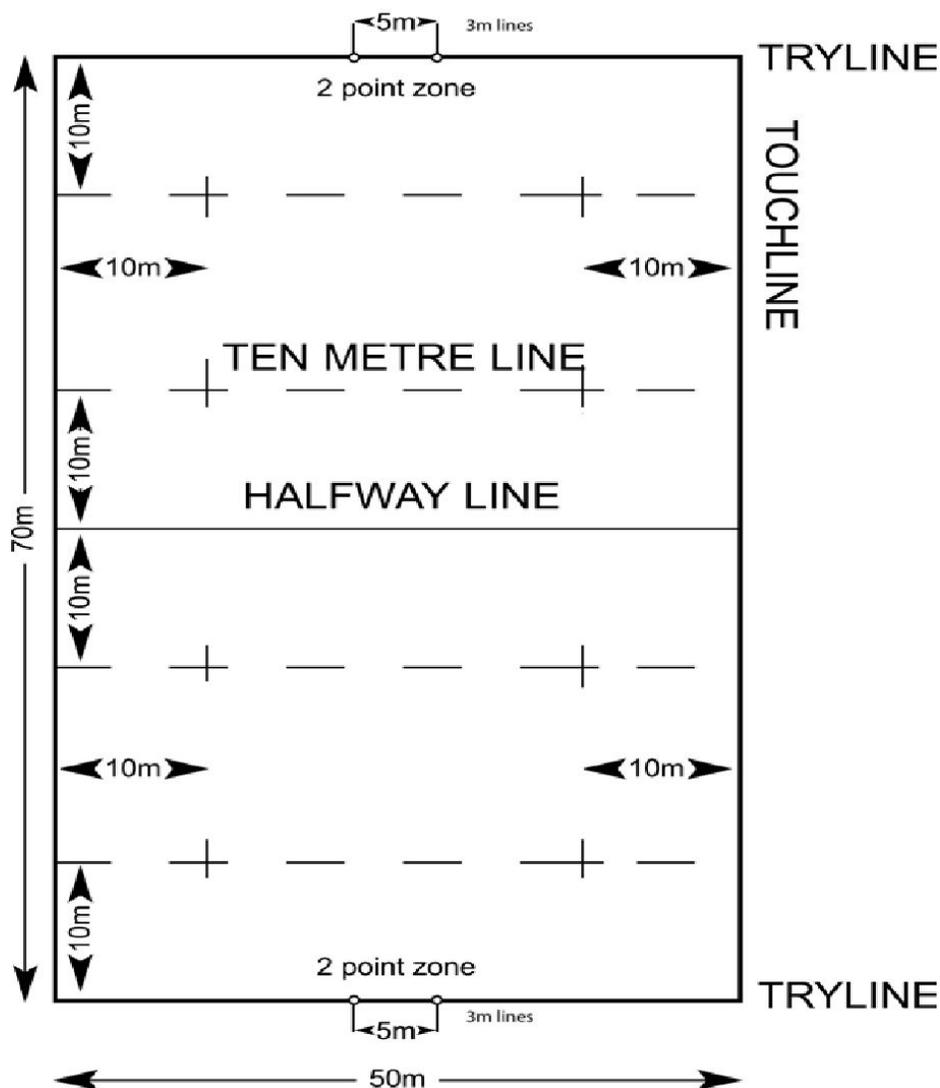


match. Il est chargé du chronométrage de la partie, sauf si cette tâche a été déléguée à quelqu'un d'autre.

- 11.4. L'arbitre a toute latitude pour suspendre temporairement ou mettre fin à un match en raison de conditions météorologiques défavorables, d'une interférence injustifiée des spectateurs, d'un écart de conduite d'un joueur, ou pour toute autre raison susceptible de perturber son contrôle du match.
- 11.5. L'arbitre porte un sifflet et l'utilise dans les cas suivants :
- 11.6. Pour démarrer et stopper le jeu.
- 11.7. Quand un essai est marqué.
- 11.8. En cas de sortie du ballon.
- 11.9. Quand une infraction est commise.
- 11.10. Quand le jeu est perturbé, p. ex. si le ballon entre en contact avec l'arbitre ou une autre personne ne participant pas au jeu.
- 11.11. Pour faire appliquer les règles à quelque titre que ce soit.

12. AIRE DE JEU





Touchline : ligne de touche

Tryline : ligne de but

Ten metre line : ligne des dix mètres

Halfway line : ligne médiane

2 point zone : zone à deux points

13. INDICATIONS DE L'ARBITRE

	
<p>Coup d'envoi — début de la partie</p>	<p>En-avant</p>
	

Passe en avant — Geste 1	Passe en avant — Geste 2
	
Joueur repoussé — Geste 1	Joueur repoussé — Geste 2



Joueur repoussé — Geste 3



Changement de possession



Tag à retardement — Geste 1	Tag à retardement — Geste 2
 <p>A referee in a yellow and black striped shirt is shown from the waist up. He has his right hand raised high with fingers spread, and his left hand is held near his mouth. The background features a repeating pattern of the OZ TAG logo and the website address www.oztag.com.au.</p>	 <p>A referee in a yellow and black striped shirt is shown from the waist up. He has both hands raised high with fingers spread. The background features a repeating pattern of the OZ TAG logo and the website address www.oztag.com.au.</p>
Arrêt de jeu — Geste 1	Arrêt de jeu — Geste 2



Pénalité

Hors-jeu — Geste 1



<p>Hors-jeu — Geste 2</p>	<p>Hors-jeu — Geste 3</p>
	
<p>Contact</p>	<p>6 tags à nouveau — Geste 2</p>



6 tags à nouveau — Geste 2



5e et dernier tag



Fin de la partie — Geste 1

Fin de la partie — Geste 2