



## **REGLES SPECIFIQUES F.F.R. Catégories C et D**

### **I RAPPEL TRES IMPORTANT DE REGLES EXISTANTES**

*Nota : tous les points ci-dessous sont développés dans la synthèse.*

#### **Le plaquage**

- Pour le porteur du ballon, interdiction d'aller volontairement au sol sans être plaqué. (règle spécifique FFR n° 15 § 1.4)
- Pas de « pick and go » avec liaison du porteur du ballon et un partenaire avant contact avec adversaire et « bascule » vers le sol.
- Usage impératif des deux bras par le plaqueur (règle spécifique FFR n° 15 § 1.1).
- Pas de percussion avec l'épaule sans tenter de saisir le porteur du ballon à bras le corps (règle du jeu déloyal 10.4.g)

Rappel : pour les infractions ci-dessus, la plus grande rigueur est attendue avec passage « rapide » au carton jaune.

#### **Le Ruck**

- Pas de percussion à l'épaule lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une ruck sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)

#### **L'alignement**

- Respect de la règle par les soutiens :
  - Prise au short pour le soutien arrière
  - Blocage à hauteur des cuisses maxi pour le soutien avant.

(règle actuelle 19 § 10.f : les joueurs peuvent aider un coéquipier à sauter en le soulevant, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau short sur l'arrière ou au-dessous du niveau des cuisses à l'avant)

## **Le maul**

- Pas de percussion à l'épaule lors de l'entrée dans le maul, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j)



## REGLES SPECIFIQUES F.F.R.

### II PECISIONS DE REGLES POUR TOUTES LES CATEGORIES C et D

*Nota : tous les points ci-dessous sont développés dans la synthèse.*

#### **La mêlée :**

**Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) le protocole de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).**

#### ➤ **Séquences d'engagement en mêlée sans impact**

- Au 1<sup>er</sup> commandement « **flexion** », les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce **sans s'engager** (pas de tête en contact avec l'épaule du vis à vis), **les 2èmes lignes et les 3èmes lignes aile mettent au moins un genou au sol,**
- Au 2<sup>ème</sup> commandement « **placement** », les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne se placent **sans impact** en se liant à leurs vis à vis, puis les joueurs de 2<sup>ème</sup> et de 3<sup>ème</sup> ligne se placent en se relevant
- Au 3<sup>ème</sup> commandement « **stop** », les joueurs se repositionnent (appuis hauts et bas) et l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée (épaules au-dessus du bassin et dos plat)
- Au 4<sup>ème</sup> commandement « **jeu** », le demi de mêlée introduit sans retard.

Maintenir les 4 temps en les **décomposant bien**, contrôler qu'à chaque commandement correspond une attitude, rester « maître absolu » du 4<sup>ème</sup> commandement.

Dès lors que les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne sont placés (au contact), la mêlée est considérée comme engagée et ne peut être refaite.

#### ➤ **Introduction**

Après cet engagement, la mêlée doit rester **stable**, puis intervient alors l'introduction

#### ➤ **Limitation poussée**

Dès que l'introduction est faite, la poussée **est limitée au gain du ballon**.  
Stabilité de la mêlée après ce gain.

#### ➤ **Pas de 2<sup>ème</sup> mêlée**

Après une 1<sup>ère</sup> mêlée, interviennent selon le cas : - gain du ballon et le jeu continue

- CPP
- CPF

**Dans le cas exceptionnel** de non détection de faute, CPF en faveur de l'équipe qui avait l'introduction (pour éviter les mêlées réordonnées en mêlée simulée)

- **CPP/CPF sur faute en mêlée**  
Lorsqu'une équipe bénéficie d'un CPP ou d'un CPF pour faute en mêlée de l'équipe adverse, elle ne peut pas avoir le choix d'une mêlée.

## **Le plaquage**

**Pour toutes les catégories C et D** (y compris les U17 « Teulière » et « territoriaux »), **autorisation de plaquer un joueur en le ceinturant du bas du sternum jusqu'aux jambes.**

## **Le Ruck**

- A la suite d'un plaquage, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « **sur le pas qui suit** »
- Pas de « **grattage** » :  
La directive 2009/2010 de l'IRB autorisant le premier récupérateur de chaque équipe à contester le ballon, ne s'applique pas.  
Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon, aucun autre joueur ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon par l'équipe adverse ne peut alors intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

## **L'alignement**

- **Tant que la touche n'est pas terminée**, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, **y compris s'il a les pieds au sol**, et même si le maul n'est pas encore formé.

## **Le maul**

- Dès qu'un joueur va **volontairement** au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.
- Dès qu'un joueur d'une équipe va **involontairement** au sol, le maul doit être arrêté et **la règle du maul arrêté anormalement doit être appliquée (règle 17.6.c)**. Dans le cas **exceptionnel** où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé **involontairement** le premier, la même règle doit être appliquée. Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez- le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul **et si des joueurs se trouvent encore au sol**, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.