

DÉFINITIONS

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

- (a) **Joueur qui charge ou pousse.** Lorsqu'un joueur et un adversaire courent vers le ballon, ces deux joueurs ne peuvent se charger ou se pousser l'un l'autre autrement qu'épaule contre épaule.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (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
- (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
- (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.
(* Blocage signifie barrer, entraver ou gêner le passage.)
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) **Porteur du ballon heurtant un coéquipier.** Un joueur porteur du ballon ne doit pas entrer intentionnellement en contact avec des coéquipiers placés devant lui.
Sanction : coup de pied de pénalité

10.2 MANQUEMENTS À LA LOYAUTÉ

- (a) **Faute volontaire.** Un joueur ne doit pas enfreindre délibérément une Règle du Jeu ou jouer de manière déloyale. Tout joueur qui commet délibérément une infraction doit être soit réprimandé, soit averti qu'il sera temporairement exclu s'il récidive ou commet une faute similaire, soit définitivement exclu.

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 un essai d'être marqué en commettant un acte de Jeu déloyal doit être averti et temporairement ou définitivement exclu.

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

Sanction : coup de pied franc

- (c) **Joueur qui lance le ballon en touche.** Un joueur ne doit pas frapper, placer, pousser ou lancer volontairement 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 entre la ligne des 15 mètres et la ligne de touche ou à l'endroit de la faute si la faute a eu lieu ailleurs sur le champ de jeu ou à 5 mètres de la ligne de but et à au moins 15 mètres 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

- (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 temporairement exclu.

- (b) **Fautes répétées de la part d'une équipe.** Si plusieurs joueurs d'une même équipe commettent plusieurs fois la même faute, l'arbitre doit décider s'il s'agit ou non 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. Si un joueur de la même équipe récidive, 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 internationaux et seniors. Si un joueur se rend trois fois coupable d'une même faute, l'arbitre doit lui donner un avertissement.

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 INCORRECTION

- (a) **Coup de poing ou 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 ou des genoux.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (b) **Piétinement.** Un joueur ne doit pas marcher sur un adversaire ni le piétiner.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (c) **Coup de pied.** Un joueur ne doit pas donner de coup de pied à un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (d) **Croche-pied.** Un joueur ne doit pas faire de croc-en-jambe à un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (e) **Plaquage dangereux.** Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire par anticipation, à retardement ou d'une manière dangereuse.

Sanction : coup de pied de pénalité

Un joueur ne doit pas plaquer (ou tenter de plaquer) un adversaire au-dessus de la ligne des épaules même si le plaquage commence en dessous du niveau des épaules. Un plaquage au cou ou à la tête de l'adversaire est un acte de jeu dangereux.

Sanction : coup de pied de pénalité

Une « cravate » est un acte de jeu dangereux. Un joueur effectue une « cravate » lorsqu'il raidit un bras et en frappe un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

Jouer l'homme sans le ballon est un acte de jeu dangereux.

Sanction : coup de pied de pénalité

Un joueur ne doit pas plaquer un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (f) **Jeu sur un adversaire non porteur du ballon.** Sauf dans une mêlée ordonnée, une mêlée spontanée ou un maul, un joueur ne doit pas tenir, pousser ou faire obstruction sur un adversaire non porteur du ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (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

- (h) Un joueur ne doit pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul. Une charge comprend tout contact effectué sans utiliser les bras ou sans saisir un joueur.

- (i) **Plaquage d'un joueur en l'air.** Un joueur ne doit pas 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

- (j) Soulever (lifting) un joueur du sol et le laisser tomber ou le pousser vers le sol alors que ledit joueur a toujours les pieds en l'air de telle sorte que sa tête et/ou le haut de son corps heurte le sol en premier est un acte de jeu dangereux.

Sanction : coup de pied de pénalité

- (k) **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.

Sanction : coup de pied de pénalité

Les joueurs de première ligne ne doivent pas soulever délibérément ou faire sortir leurs adversaires de la mêlée ordonnée.

Sanction : coup de pied de pénalité

Les joueurs ne doivent pas charger dans un maul ou une mêlée spontanée sans se lier à un joueur.

Sanction : coup de pied de pénalité

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

Sanction : coup de pied de pénalité

- (l) **Représailles.** Un joueur ne doit pas appliquer la loi du talion. 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

- (m) **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

- (n) **Incorrection lorsque le ballon n'est plus en jeu.** Un joueur ne doit pas, lorsque le ballon n'est plus en jeu, se rendre coupable d'incorrection ou d'obstruction ou, d'une façon quelconque, d'interférence avec un adversaire.

Sanction : coup de pied de pénalité

La sanction est la même que pour les sections 10.4 (a-m), 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 mesure couvre l'infraction 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.

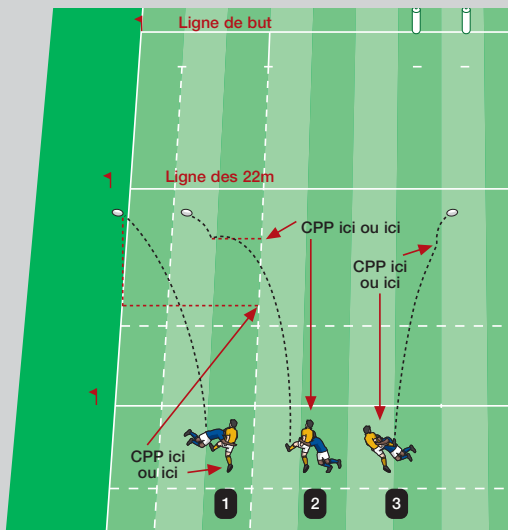
Si une faute est commise à l'extérieur de l'aire de jeu alors que le ballon est toujours en jeu et que cette faute n'est couverte par aucun autre paragraphe de la présente Règle, le coup de pied de pénalité sera accordé sur la ligne des 15 mètres, face à l'endroit où la faute a eu lieu.

- (o) **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.

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

Lieu de la faute. 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 et face à l'endroit où la faute a eu lieu, sauf si l'équipe à qui la pénalité est accordée décide de jouer la pénalité 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 de l'endroit de la 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, ou est joué avant de tomber, à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque se situe sur la ligne des 15 mètres face au point de chute du ballon ou à l'endroit où il a été joué.



Charge à retardement sur le botteur

Si le ballon tombe dans l'en-but, en touche de but, sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, 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 au moins 15 mètres de la ligne de touche.

Si le ballon heurte un poteau de but ou une barre transversale, la marque du coup de pied de pénalité optionnel se situe au point de chute du ballon.

- (p) « **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 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 de ballon en formation en V. Souvent, un ou plusieurs des coéquipiers se trouvent devant le porteur du ballon. 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 coup de pied franc est accordé à l'équipe attaquante. Un joueur se tient à une certaine distance derrière le botteur ou des joueurs de l'équipe attaquante forment, en travers du terrain, une ligne à une certaine distance derrière le 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 s'approchent, le botteur joue le ballon et le passe à l'un de ses coéquipiers qui s'était lancé derrière lui.

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

- (q) L'avantage peut être laissé après des actes de jeu déloyal, mais si la faute empêche un essai probable, un essai de pénalité doit être accordé.
- (r) Pour une faute signalée par un arbitre assistant, l'arbitre peut accorder un coup de pied de pénalité à l'endroit où la faute a eu lieu ou bien laisser jouer l'avantage.
- (r) Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne doivent pas contester ses décisions. Ils doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors d'un coup d'envoi ou d'un coup de pied de pénalité consécutif à un avertissement, une exclusion temporaire ou définitive.

Sanction : coup de pied de pénalité

10.5 SANCTIONS

- (a) Tout joueur qui enfreint toute Règle relative au Jeu déloyal doit être soit réprimandé, soit averti et temporairement exclu pendant une période de dix minutes, ou définitivement exclu.
- (b) Tout 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 JAUNE ET ROUGE

- (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 a été exclu définitivement 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.