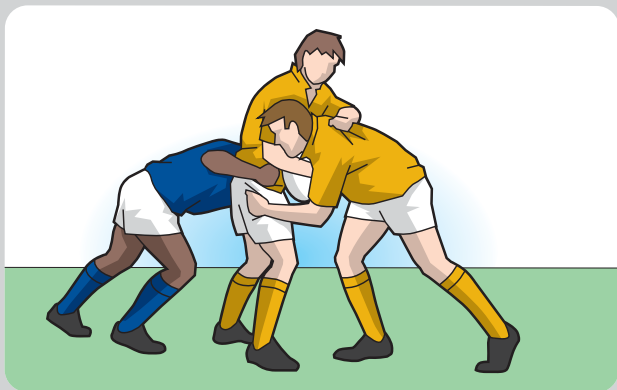
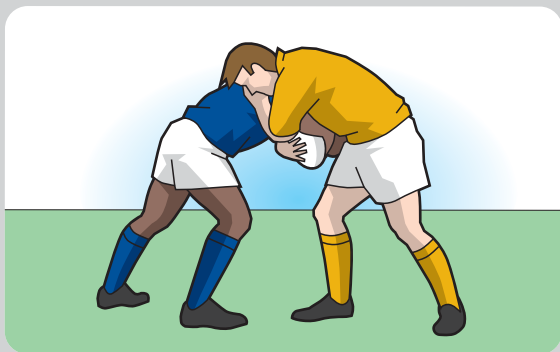
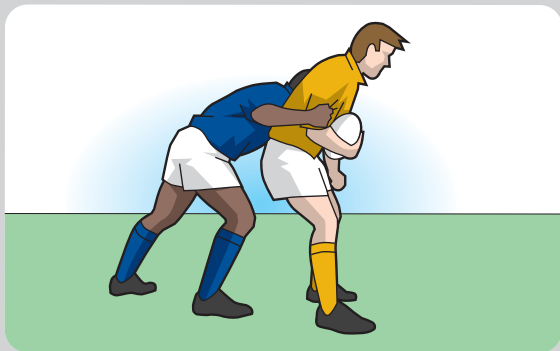


DÉFINITIONS

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



Maul



Le maul n'est pas formé

17.1 FORMATION DU MAUL

- (a) **Emplacement.** Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

17.2 JOUEURS SE JOIGNANT À UN MAUL

- (a) Les joueurs se joignant à un maul ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.
Sanction : coup de pied franc
- (b) Un joueur doit être incorporé ou lié au maul, et non juste placé le long du maul.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (c) Poser une main sur un autre joueur dans le maul n'est pas « être lié ».
Sanction : coup de pied de pénalité
- (d) **Joueurs restant sur leurs pieds.** Dans un maul, les joueurs doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds. Le porteur du ballon peut aller au sol à condition que le ballon soit immédiatement disponible et que le jeu continue.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (e) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un maul. Ceci est du jeu dangereux.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (f) Un joueur ne doit pas sauter sur un maul.
Sanction : coup de pied de pénalité

17.3 AUTRES FAUTES DANS UN MAUL

- (a) Un joueur ne doit pas essayer de tirer un adversaire hors du maul.
Sanction : coup de pied de pénalité
- (b) Un joueur ne doit commettre aucune action pouvant faire croire à l'équipe adverse que le ballon est sorti du maul alors qu'il y est encore.
Sanction : coup de pied franc

17.4 HORS-JEU LORS D'UN MAUL

- (a) **Ligne de hors-jeu.** Il y a deux lignes de hors-jeu parallèles aux lignes de but, une par équipe. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul. Si le dernier pied du dernier joueur est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.
- (b) Un joueur doit soit se joindre au maul soit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu. Un joueur qui s'attarde ou traîne sur le côté d'un maul est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (c) **Joueurs se joignant au maul.** Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans le maul. Le joueur peut se joindre aux côtés de ce coéquipier. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (d) **Joueurs ne se joignant pas au maul.** Tout joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas au maul doit immédiatement se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu, autrement il est hors-jeu. Un joueur qui est en arrière la ligne de hors-jeu et la franchit sans se joindre au maul est hors-jeu.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive
- (e) **Joueurs quittant ou rejoignant le maul.** Tout joueur qui quitte un maul doit immédiatement se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu, autrement il est hors-jeu. S'il rejoint le maul en avant du dernier coéquipier participant au maul, il est hors-jeu. Il peut rejoindre le maul aux côtés du dernier coéquipier.
Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive

- (f) Quand des joueurs de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon dans le maul quittent volontairement le maul de telle sorte qu'il n'y ait plus de joueurs de cette équipe dans le maul, le maul peut continuer et il y a deux lignes de hors-jeu. La ligne de hors-jeu pour l'équipe en possession du ballon passe par le dernier pied du dernier joueur dans le maul alors que la ligne de hors-jeu pour l'équipe qui n'est pas en possession du ballon passe par le pied le plus en avant du joueur le plus en avant dans le maul de l'équipe en possession du ballon.

Sanction : coup de pied de pénalité

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

Sanction : coup de pied de pénalité

17.5 FIN NORMALE D'UN MAUL

Un maul prend fin normalement lorsque :

- le ballon ou un joueur porteur du ballon quitte le maul
- le ballon est au sol
- le ballon est sur ou au-delà de la ligne de but.

17.6 MAUL PRENANT FIN ANORMALEMENT

- (a) Un maul prend fin anormalement lorsqu'il reste stationnaire ou a cessé d'avancer pendant plus de 5 secondes ; une mêlée ordonnée sera alors accordée.
- (b) Un maul prend fin anormalement lorsque le ballon devient injouable ou si le maul s'effondre (autrement qu'à la suite d'un acte de Jeu déloyal) et une mêlée ordonnée sera alors accordée.

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

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