



# 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, 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*

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 le passage, entraver, gêner.*

CPP

- (e) **Porteur du ballon entrant en contact avec 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 entrer en contact avec des 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 une Règle du jeu ou jouer de manière déloyale. Tout joueur qui enfreint délibérément une Règle doit être réprimandé ou averti qu'il sera exclu s'il récidive ou commet une faute similaire. 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. **Un joueur qui empêche la réalisation d'un essai en se rendant coupable de jeu déloyal doit également 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) **Ballon frappé volontairement en touche.**  
Un joueur ne doit pas intentionnellement frapper, placer, pousser ou lancer le ballon avec son bras ou sa 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 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

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 les exclura définitivement.

***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 aux 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.

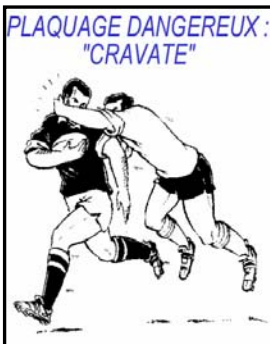
**SANCTION : coup de pied de pénalité**

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.

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.



CPP

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

CPP

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

CPP

CPP

Un plaquage au cou ou à la tête d'un adversaire est considéré comme un acte de jeu dangereux.

**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) **Jeu dangereux lors 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.

CPP

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

CPP

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

- (j) **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

- (k) **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

- (l) **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, 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 où la mêlée aurait dû se jouer.

- 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.

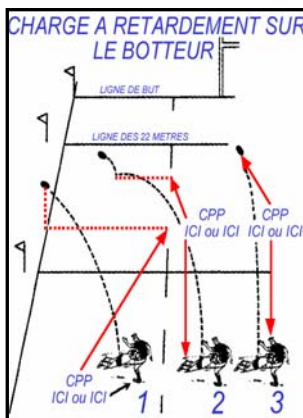
Si une faute se produit en dehors de l'aire de jeu alors que le ballon est encore en jeu et que cette faute n'est couverte par aucun autre paragraphe de la présente Règle, un coup de pied de pénalité sera accordé sur la ligne des quinze mètres, en face de l'endroit où la faute a eu lieu.

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.

(m) 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 ou un 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 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 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 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

- (n) « 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.

CPP

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.

CPP

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 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 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<sup>ère</sup> 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 récidive 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 - En cas de cartons BLANCS donnés simultanément à un joueur de chaque équipe, 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.*

*1.1.5 - 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.*

1.1.6 - 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<sup>ère</sup> 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 récidive 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.

1.2.4 - En cas de cartons JAUNES donnés simultanément à un joueur de chaque équipe, 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.

## **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 DEFINITIVEMENT 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 DEFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE. 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 - En cas de cartons ROUGES donnés simultanément à chaque équipe, 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.

## **3 - MESURES SPÉCIFIQUES CHEZ LES JEUNES**

Dans tous les matches des catégories 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, cela au choix de l'équipe non fautive.

3.2 - En cas de cartons ROUGES donnés simultanément à chaque équipe, 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. Cette mesure ne s'applique pas pour les cartons rouges donnés avant le coup d'envoi.

3.3 - 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.

3.4 - 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 DEFINITIVE (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 - L'exclusion d'une personne du banc de touche n'entraînera pas un coup de pied de pénalité et le jeu reprendra à l'endroit où il s'était arrêté selon les dispositions réglementaires.

4.3.5 - 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.

#### **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 ».*