



RÈGLE 17 - MAUL

DÉFINITION

Il y a MAUL lorsqu'un joueur porteur du ballon est saisi par un ou plusieurs adversaires et qu'un ou plusieurs des coéquipiers du porteur du ballon se lient à ce dernier. Un maul implique 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 doivent être sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but**. Un maul met fin au jeu courant.

17.1 FORMATION D'UN MAUL

Emplacement

Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.

Le maul est formé



Le maul n'est pas formé

X



Le maul n'est pas formé

17.2 JOUEURS SE JOIGNANT À UN MAUL

CPF

- (a) Les joueurs se joignant à un maul ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus bas que les hanches.

SANCTION : coup de pied franc

CPP

- (b) Un joueur doit être incorporé ou lié au maul, et non juste placé le long du maul.

CPP

- (c) Poser une main sur un autre joueur dans le maul n'est pas « être lié ».

CPP

- (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.

CPP

- (e) Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un maul. Ceci est du jeu dangereux.

CPP

- (f) Un joueur ne doit pas sauter sur un maul.

SANCTION : coup de pied de pénalité (b, c, d, e, f)

17.3 AUTRES FAUTES DANS UN MAUL

CPP

- (a) Un joueur ne doit pas essayer de tirer un adversaire hors du maul.

SANCTION : coup de pied de pénalité

CPF

- (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 pied le plus en arrière du dernier joueur se trouve sur ou en arrière de sa ligne de but, la ligne de hors-jeu pour l'équipe défendante est la ligne de but.

CPP

- (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 sur le côté d'un maul est hors-jeu.

CPP

- (c) **Joueurs se joignant au maul.** Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier participant au maul. Un joueur peut se joindre au maul 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.

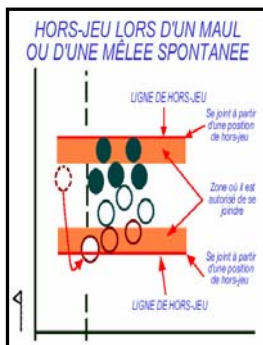
CPP

- (d) **Joueurs ne se joignant pas au maul.** Un joueur qui est en avant de la ligne de hors-jeu et qui ne se joint pas au maul, doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. Un joueur qui est en arrière de la ligne de hors-jeu, la franchit, et ne se joint pas au maul est hors-jeu.

CPP

- (e) **Joueurs quittant ou rejoignant le maul.** Un joueur qui quitte un maul doit se retirer immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu, sinon il est hors-jeu. S'il rejoint le maul en avant de son 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 (b, c, d, e)



17.5 FIN NORMALE D'UN MAUL

Un maul prend fin normalement lorsque le ballon ou un joueur porteur du ballon quitte le maul. Il se termine également quand le ballon est au sol ou sur la ligne de but ou au-delà.

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 sera alors ordonnée.
- (b) Un maul prend fin anormalement lorsque le ballon devient injouable ou que le maul s'effondre (autrement qu'à la suite d'un acte de jeu déloyal) ; une mêlée sera alors ordonnée.
- (c) **Mêlée ordonnée à la suite d'un maul ayant pris fin anormalement (voir a et b)**
- L'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul bénéficiera de l'introduction.
 - Si l'arbitre ne peut déterminer l'équipe qui était en possession du ballon au commencement du maul, l'introduction doit bénéficier :
 - 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 sera ordonnée.
- (e) Une fois qu'un maul a cessé d'avancer, il peut se remettre en mouvement à condition que cela se passe 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 sera ordonnée.
- (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 ordonnera une mêlée.
- (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 ordonnera une mêlée si le ballon n'est pas immédiatement disponible.
- (h) **Mêlée après 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 sera ordonnée, 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.

Si un maul se déplace dans l'en-but du réceptionnaire et que le ballon touche le sol ou y devient injouable, une mêlée à 5 mètres sera ordonnée. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.