



# RÈGLE 19

## TOUCHE ET ALIGNEMENT

### TOUCHE

#### DÉFINITIONS

« Botté directement en touche » signifie que le ballon a été botté en touche sans rebondir dans l'aire de jeu et sans toucher un joueur ou l'arbitre.

« Les 22 mètres » ou « les 22 » est la surface délimitée par les deux lignes de touche et la ligne de but qui n'en font pas partie, ainsi que par la ligne des 22 mètres, qui elle en fait partie.

La « ligne de remise en jeu » est une ligne imaginaire du champ de jeu perpendiculaire à la ligne de touche et passant par le point où le ballon doit être lancé.



Le ballon est en « touche » quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur la ligne de touche ou au-delà.

Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.

L'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou franchi la ligne de touche est l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Le ballon est en touche si un joueur réceptionne le ballon et que ce joueur met un pied sur la ligne de touche ou sur le sol au-delà de cette ligne.

Si un joueur met un pied sur le champ de jeu et l'autre en touche et qu'il contrôle le ballon, ce joueur est en touche.

Si le ballon franchit la ligne de touche ou la ligne de touche de but, puis est capté par un joueur ayant les deux pieds dans l'aire de jeu, le ballon n'est pas en touche ou en touche de but. Ce joueur peut propulser le ballon dans l'aire de jeu. Si un joueur saute et capte le ballon, ses deux pieds doivent reprendre contact avec le sol dans l'aire de jeu ; sinon le ballon est en touche ou en touche de but.

Un joueur en touche peut botter ou dévier le ballon, mais il ne peut pas le garder en main, et à la condition que celui-ci n'ait pas franchi le plan de la ligne de touche. Le plan de la ligne de touche est l'espace vertical immédiatement situé au-dessus de la ligne de touche.

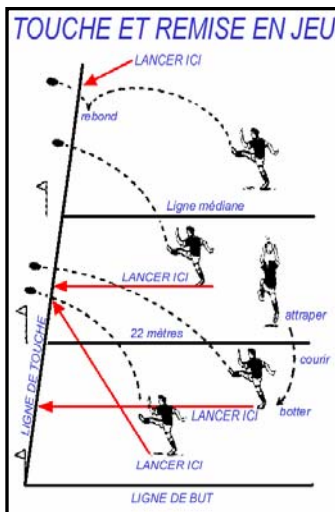
## 19.1 REMISE EN JEU

### SANS GAIN DE TERRAIN

- (a) A l'extérieur des 22 mètres d'une équipe, un joueur botte directement en touche. A l'exception d'un coup de pied de pénalité, quand un joueur situé en un point quelconque du champ de jeu à l'extérieur de ses 22 mètres botte directement en touche, il n'y a pas de gain de terrain. La remise en jeu aura lieu soit en face de l'endroit où le ballon a été botté, soit à l'endroit où il est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de ce joueur.
- (b) Un joueur porte le ballon dans les 22 mètres de son équipe. Lorsqu'un joueur défendant situé à l'extérieur de ses 22 mètres capte le ballon puis recule dans ses 22 mètres ou envoie le ballon d'une manière quelconque dans ses 22 mètres puis le saisit et dans les deux cas le botte directement en touche, il n'y a pas gain de terrain.

### AVEC GAIN DE TERRAIN

- (c) Joueur situé à l'intérieur des 22 mètres de son équipe. Lorsqu'un joueur défendant capte le ballon à l'intérieur de ses 22 mètres ou dans son en-but puis botte en touche, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.
- (d) Coup de pied indirect en touche. Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu, botte le ballon indirectement en touche et que celui-ci rebondit dans le champ de jeu, la remise en jeu sera effectuée en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche.



Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu botte le ballon et que celui-ci touche ou est touché par un adversaire, et qu'il rebondit dans le champ de jeu et va indirectement en touche ; la remise en jeu sera effectuée en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu botte le ballon, que celui-ci touche ou est touché par un adversaire et va ensuite directement en touche, la remise en jeu sera effectuée en face de l'endroit où l'adversaire a touché le ballon ou en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de l'adversaire.

### COUP DE PIED DE PENALITÉ

- (e) Coup de pied de pénalité. Lorsqu'un joueur botte le ballon en touche suite à un coup de pied de pénalité en un lieu quelconque de l'aire de jeu, la remise en jeu doit être effectuée en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche.

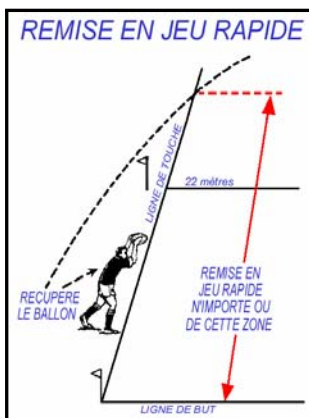
### COUP DE PIED FRANC

- (f) **A l'extérieur des 22 mètres du botteur, pas de gain de terrain.** Lorsqu'un coup de pied franc est accordé à l'extérieur des 22 mètres et que le ballon est botté directement en touche, la remise en jeu s'effectuera soit en face de l'endroit où le ballon a été botté, soit à l'endroit où il est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de ce joueur.
- (g) **A l'intérieur des 22 mètres ou dans l'en-but du botteur, gain de terrain.** Lorsqu'un coup de pied franc est accordé dans les 22 mètres ou dans l'en-but du botteur et que le ballon est botté directement en touche, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

## 19.2 REMISE EN JEU RAPIDE

- (a) Un joueur peut faire une remise en jeu rapide sans attendre la formation d'un alignement.
- (b) Le joueur qui veut effectuer une remise en jeu rapide peut se placer hors du champ de jeu entre le point où le ballon est sorti en touche et sa propre ligne de but.

- (c) Un joueur ne doit pas effectuer une remise en jeu rapide après la formation d'un alignement. S'il ne respecte pas cette règle, la remise en jeu rapide ne sera pas acceptée. C'est la même équipe qui lancera le ballon dans l'alignement.



- (d) Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur doit utiliser le même ballon qui est sorti en touche. Quand celui-ci est sorti en touche et qu'il est devenu mort, si un autre ballon est utilisé ou si une autre personne que le joueur effectuant la remise en jeu rapide a touché le ballon, celle-ci ne doit pas être acceptée. C'est la même équipe qui doit lancer le ballon dans l'alignement.

- (e) Lors d'une remise en jeu rapide :
- si le joueur ne lance pas le ballon perpendiculairement à la ligne de touche ou
  - si le ballon ne parcourt pas au moins 5 mètres le long de la ligne de remise en jeu avant de toucher le sol ou un joueur ou
  - si le joueur pénètre dans le champ de jeu au moment de la remise en jeu, la remise en jeu rapide ne sera pas acceptée.

L'équipe adverse aura le choix entre :

- une remise en jeu face à un alignement, à l'endroit où la remise en jeu rapide a été tentée et
- une mêlée ordonnée face à cet endroit sur la ligne des 15 mètres.

Si cette dernière équipe a, elle aussi, mal lancé le ballon dans l'alignement, une mêlée ordonnée sera alors accordée sur la ligne des 15 mètres. L'équipe ayant effectué la première remise en jeu bénéficiera de l'introduction.

- (f) Lors d'une remise en jeu rapide, un joueur peut s'approcher de la ligne de touche et s'en éloigner sans être pénalisé.

- (g) Lors d'une remise en jeu rapide, un joueur ne doit pas empêcher que le ballon soit lancé à 5 mètres.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (h) Si un joueur porteur du ballon est poussé en touche, il doit immédiatement libérer le ballon pour permettre à un adversaire d'effectuer une remise en jeu rapide.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

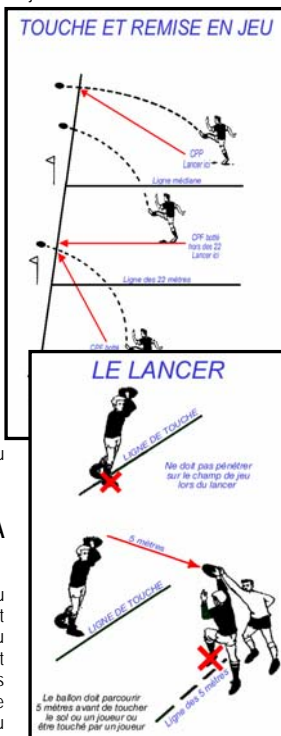
## 19.3 AUTRES REMISES EN JEU

En toute autre circonstance, la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

## 19.4 QUI EFFECTUE LA REMISE EN JEU ?

La remise en jeu sera effectuée par un adversaire du joueur qui a porté ou touché le ballon en dernier avant sa sortie en touche. En cas de doute, l'équipe attaquante effectuera la remise en jeu.

**EXCEPTION :** Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité et que le ballon est botté en touche, la remise en jeu sera effectuée par un joueur de l'équipe ayant bénéficié du coup de pied de pénalité ; que ce coup de pied ait été botté directement ou indirectement en touche.



## 19.5 COMMENT S'EFFECTUE LA REMISE EN JEU ?

Le joueur effectuant la remise en jeu doit se tenir à l'endroit prévu. Il ne doit pas empiéter sur le champ de jeu quand il lance le ballon. Le ballon doit être lancé droit et parcourir au moins 5 mètres le long de la ligne de remise en jeu avant de toucher le sol ou avant de toucher ou d'être touché par un joueur.

## 19.6 REMISE EN JEU INCORRECTE

- (a) Si la remise en jeu face à un alignement est incorrecte, l'équipe adverse a le choix d'effectuer une remise en jeu face à un alignement ou de bénéficier d'une mêlée ordonnée sur la ligne des 15 mètres. Si elle choisit une remise en jeu face à un alignement et que celle-ci soit à nouveau incorrecte, une mêlée sera ordonnée. L'équipe ayant effectué la première remise en jeu bénéficiera de l'introduction.

CPF

- (b) La remise en jeu face à un alignement doit être effectuée sans retard et sans feinte.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (c) Un joueur ne doit pas volontairement ou de manière répétée lancer le ballon non perpendiculairement à la ligne de touche.

**SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

## ALIGNEMENT

### DÉFINITIONS

Le but de l'alignement est de reprendre le jeu rapidement, en toute sécurité et équité, après que le ballon est sorti en touche, à l'aide d'une remise en jeu entre deux rangées de joueurs.

**Joueurs de l'alignement.** Les joueurs qui constituent l'alignement sont les joueurs qui forment deux rangées parallèles distinctes perpendiculaires à la ligne de touche.

**Réceptionnaire ou relayeur.** Le réceptionnaire ou relayeur est le joueur en position de recevoir le ballon quand les joueurs de l'alignement le passent ou le dévient en arrière de celui-ci. N'importe quel joueur peut être réceptionnaire (relayeur), mais chaque équipe ne peut en avoir qu'un lors d'un alignement.

**Joueurs participant à l'alignement.** Les joueurs participant à l'alignement sont le lanceur du ballon et son adversaire direct, les deux réceptionnaires-relayeurs et les joueurs qui se trouvent dans l'alignement.

**Tous les autres joueurs.** Tous les autres joueurs qui ne participent pas à l'alignement doivent se placer au moins à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou sur ou en arrière de leur ligne de but si celle-ci est plus proche, et ce, jusqu'à ce que l'alignement soit terminé.

**Ligne des 15 mètres.** La ligne des 15 mètres est située à 15 mètres dans le champ de jeu parallèlement à la ligne de touche.

**Mêlée après alignement.** Toute mêlée ordonnée accordée à la suite d'une faute ou d'un arrêt de jeu lors d'un alignement doit être formée sur la ligne des 15 mètres face à la ligne de remise en jeu.

### 19.7 FORMATION D'UN ALIGNEMENT

CPF

- (a) **Minimum.** Au moins deux joueurs de chaque équipe doivent former un alignement.

CPF

- (b) **Maximum.** C'est l'équipe effectuant la remise en jeu qui fixe le nombre maximum de joueurs dans l'alignement.

CPF

- (c) L'équipe adverse peut avoir moins de joueurs dans l'alignement mais elle ne peut en avoir plus.

CPF

- (d) Quand le ballon est en touche, tout joueur qui s'approche de la ligne de remise en jeu est présumé le faire pour former un alignement. Les joueurs qui s'approchent de la ligne de remise en jeu doivent le faire sans délai. Aucun joueur de l'une des deux équipes ayant pris position au sein de l'alignement ne doit le quitter avant qu'il ait pris fin.

CPF

- (e) Si l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu aligne moins de joueurs que d'habitude, ses adversaires doivent bénéficier d'un délai raisonnable pour faire sortir de l'alignement le nombre de joueurs nécessaire pour que cette Règle soit respectée.

CPF

- (f) Ces joueurs doivent quitter l'alignement sans délai. Ils doivent se déplacer jusqu'à la ligne de hors-jeu située à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu. Si l'alignement prend fin avant qu'ils atteignent cette ligne, ils peuvent participer au jeu.

CPF

- (g) **Réticence à former l'alignement.** Une équipe ne doit pas retarder délibérément la formation d'un alignement.

CPF

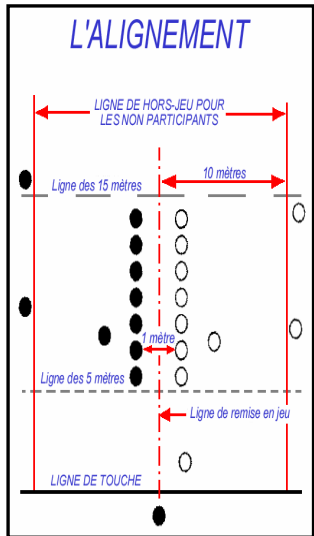
- (h) **Emplacement des joueurs de l'alignement.** Le devant de l'alignement ne peut pas être situé à moins de 5 mètres de la ligne de touche, et l'arrière ne peut pas être situé à plus de 15 mètres de la ligne de touche. Tous les joueurs de l'alignement doivent se tenir entre ces deux points.

CPF

- (i) **Deux rangées distinctes.** Les joueurs de l'alignement des deux équipes forment deux rangées parallèles distinctes, perpendiculaires à la ligne de touche.

CPF

- (j) Quand l'alignement se forme, les adversaires doivent laisser un espace libre entre leurs épaules intérieures. Cet espace est fixé lorsque les joueurs se tiennent debout.



CPF

- (k) **Couloir d'un mètre.** Chaque rangée de joueurs doit être située à un demi-mètre de la ligne de remise en jeu.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres (a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k)

CPF

- (l) La ligne de remise en jeu ne doit pas être située à moins de 5 mètres de la ligne de but.
- (m) Lorsque l'alignement est formé, mais avant le lancer du ballon, un joueur ne doit pas retenir, pousser ou charger un adversaire ou lui faire obstruction.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

## 19.8 DÉBUT ET FIN D'UN ALIGNEMENT-

- (a) **Début.** L'alignement commence quand le ballon quitte les mains du lanceur.
- (b) **Fin.** L'alignement prend fin :

- Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte sort de l'alignement.
- Lorsque le ballon est passé, tapé ou botté hors de l'alignement.
- Lorsque le ballon ou un joueur qui le porte pénètre dans la zone située entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche.
- Lorsqu'un joueur de l'alignement donne le ballon à un joueur effectuant un mouvement de « peel-off ».
- Lorsque le ballon est lancé au-delà de la ligne des 15 mètres ou qu'un joueur s'en saisit ou le tape au-delà de cette ligne.
- Lorsqu'une mêlée spontanée ou un maul se forme lors d'un alignement et que les pieds de tous les joueurs de la mêlée spontanée ou du maul se déplacent au-delà de la ligne de remise en jeu.
- Lorsque le ballon devient injouable lors d'un alignement, le jeu reprendra par une mêlée ordonnée.

## 19.9 OPTIONS POSSIBLES LORS D'UN ALIGNEMENT

CPP

- (a) **Hors-jeu.** Un joueur de l'alignement ne doit pas être hors-jeu. La ligne de hors-jeu s'étend d'un bout à l'autre de la ligne de remise en jeu jusqu'à ce que le ballon soit lancé. Lorsque le ballon a touché un joueur ou le sol, la ligne de hors-jeu passe par le ballon.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (b) Les joueurs sautant pour attraper le ballon peuvent faire un pas dans n'importe quelle direction, mais ne doivent pas franchir la ligne de remise en jeu.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (c) **Appui sur un adversaire.** Un joueur de l'alignement ne doit pas s'appuyer sur un adversaire pour sauter.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (d) **Retenir ou pousser.** Un joueur de l'alignement ne doit pas retenir, pousser, charger ou agripper un adversaire qui ne porte pas le ballon ou lui faire obstruction, sauf lorsqu'une mêlée spontanée ou un maul se forme.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (e) **Charge illégale.** Un joueur de l'alignement ne doit pas charger un adversaire sauf s'il tente de le plaquer ou de jouer le ballon.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

CPF

- (f) **Appui sur un coéquipier.** Un joueur de l'alignement ne doit pas s'appuyer sur un coéquipier pour sauter.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPF

- (g) **Ascenseur.** Un joueur de l'alignement ne doit pas soulever un coéquipier.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPF



- (h) **Soutien avant le saut.** Un joueur de l'alignement ne doit pas soutenir un coéquipier qui se prépare à sauter.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPF

- (i) **Saut ou soutien avant le lancer du ballon.** Un joueur de l'alignement ne doit pas sauter pour s'emparer du ballon ou soutenir un joueur avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPF

- (j) **« Pré-gripping » au-dessous de la taille.** Un joueur de l'alignement ne doit pas effectuer une action de « pré-gripping » au-dessous du niveau de la taille d'un coéquipier.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPP

- (k) **Soutien à un coéquipier.** Un joueur ne doit pas soutenir un sauteur de l'alignement sur l'arrière au-dessous du niveau du short ou sur l'avant au-dessous du niveau des cuisses.

**SANCTION :** coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

CPF

- (l) **Soutien descendant à un coéquipier qui saute.** Tout joueur qui soutient un coéquipier qui saute doit maintenir son action de soutien jusqu'à ce que le sauteur soit à nouveau sur ses pieds, et ce, dès que le ballon a été récupéré par un joueur d'une équipe.

CPF

- (m) **Empêcher la remise en jeu.** Un joueur de l'alignement ne doit pas se tenir à moins de 5 mètres de la ligne de touche. Un joueur de l'alignement ne doit pas empêcher que le ballon soit lancé à 5 mètres.



**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres (l, m)

CPF

- (n) Lorsque le ballon a été lancé au-delà d'un joueur de l'alignement, ce joueur peut se diriger vers l'espace qui sépare la ligne de touche et la ligne des 5 mètres. Si le joueur pénètre dans cet espace, il ne doit pas se diriger vers sa ligne de but avant la fin de l'alignement, sauf dans un mouvement de « peel-off ».

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

CPF

- (o) **Ballon saisi ou dévié.** Lorsqu'il saute pour se saisir ou dévier le ballon, un joueur de l'alignement doit utiliser, soit une prise à deux mains, soit son bras intérieur. Le sauteur ne doit pas se servir uniquement de son bras extérieur pour tenter de se saisir ou dévier le ballon. Si le sauteur a les deux mains au-dessus de la tête, il peut se servir de l'une d'elles pour jouer le ballon.

**SANCTION :** coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

## 19.10

### OPTIONS POSSIBLES POUR LES JOUEURS NE PARTICIPANT PAS A L'ALIGNEMENT

CPP

En général, tout joueur ne participant pas à un alignement doit se tenir à au moins 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou sur ou en arrière de sa ligne de but si celle-ci est plus proche, jusqu'à ce que l'alignement prenne fin.

Deux exceptions à cette règle :

CPP

**EXCEPTION 1 : Lancer long.** Si le joueur qui lance le ballon effectue une remise en jeu au-delà de la ligne des 15 mètres, un coéquipier peut s'avancer pour se saisir du ballon. Dans ce cas, un adversaire peut lui aussi s'avancer.

***SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, mais à 15 mètres minimum de la ligne de touche.***

**EXCEPTION 2 :** Le réceptionnaire (relueur) peut se lancer dans une brèche de l'alignement pour effectuer toute action autorisée comme n'importe lequel des participants à l'alignement. Le relueur est passible de sanctions pour toute faute comme tout autre joueur de l'alignement.

## 19.11 « PEEL-OFF »

### DÉFINITION

Un joueur de l'alignement effectue un « peel-off » quand il le quitte pour se saisir du ballon alors qu'il a été tapé ou passé en arrière par un coéquipier.

CPF

- (a) **Quand :** Un joueur ne doit pas effectuer un mouvement de « peel-off » avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.

***SANCTION : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres***

CPF

- (b) Un joueur qui effectue un mouvement de « peel-off » doit se tenir dans une zone de 10 mètres de large à partir de la ligne de remise en jeu et doit rester en mouvement tant que l'alignement n'est pas terminé.

***SANCTION : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres sur la ligne de remise en jeu***

- (c) Les joueurs peuvent changer leur position dans l'alignement avant que le ballon soit lancé.

## HORS-JEU

### 19.12 HORS-JEU LORS D'UN ALIGNEMENT

- (c) Quand un alignement se forme, il y a deux lignes de hors-jeu distinctes, parallèles aux lignes de but, une par équipe.
- (b) **Joueurs participants.** Une ligne de hors-jeu s'applique aux joueurs prenant part à l'alignement (habituellement certains ou tous les avants, plus le réceptionnaire (relayeur) et le joueur chargé de la remise en jeu). Entre le moment où le ballon est lancé et qu'il touche un joueur et le sol, cette ligne de hors-jeu est la ligne de remise en jeu. Après cette action, la ligne de hors-jeu est une ligne matérialisée par le ballon.
- (c) **Joueurs non participants.** L'autre ligne de hors-jeu s'applique aux joueurs ne participant pas à l'alignement (habituellement les lignes arrières). Pour eux, la ligne de hors-jeu est située à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou sur leur ligne de but, si celle-ci est plus proche.

La Règle du hors-jeu sur alignement est différente :

- dans le cas d'un lancer long ou
- dans le cas d'une mêlée spontanée ou d'un maul lors d'un alignement.

### 19.13 HORS-JEU DES PARTICIPANTS A L'ALIGNEMENT

CPP

- (a) **Avant que le ballon ait touché un joueur ou le sol.** Un joueur ne doit pas dépasser la ligne de remise en jeu. Un joueur est hors-jeu s'il dépasse la ligne de remise en jeu avant que le ballon ait touché un autre joueur ou le sol, à moins qu'il ne saute pour se saisir ou dévier le ballon. Le joueur doit sauter du côté de son équipe par rapport à la ligne de remise en jeu.

**SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres**

- (b) Un joueur qui saute et franchit la ligne la ligne de remise en jeu mais ne réussit pas à capter le ballon n'est pas pénalisé s'il se remet en jeu sans délai.

CPP

- (c) **Après que le ballon a touché un joueur ou le sol.** Un joueur qui n'est pas porteur du ballon est hors-jeu si, lorsque le ballon a touché un joueur ou le sol, il dépasse le ballon, à moins qu'il ne plaque (ou essaie de plaquer) un adversaire. Toute tentative de plaquage doit débiter du côté de son équipe par rapport au ballon.

**SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres**

CPP

- (d) L'arbitre doit pénaliser tout joueur qui, volontairement ou non, se met en position de hors-jeu sans essayer de disputer la possession du ballon ou de plaquer un adversaire.

**SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres**

CPP

- (e) Aucun joueur de l'une des deux équipes participant à l'alignement ne peut le quitter avant la fin de celui-ci.

**SANCTION : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres**

### 19.14 JOUEUR QUI LANCE LE BALLON

Un joueur qui lance le ballon (et son adversaire direct) a quatre options possibles :

- (a) Rester à l'intérieur de la zone des 5 mètres de la ligne de touche.

- (b) Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu, située 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu.
- (c) Se joindre à l'alignement dès que le ballon a été lancé.
- (d) Se placer en position de relayeur si cette position est inoccupée. S'il se place n'importe où ailleurs, il est hors-jeu.

CPP

**SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres

## 19.15 JOUEURS NE PARTICIPANT PAS A L'ALIGNEMENT EN POSITION DE HORS-JEU

- (a) **Avant la fin de l'alignement.** La ligne de hors-jeu est située 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou de la ligne de but du joueur, si celle-ci est plus proche.  
Un joueur qui ne participe pas à l'alignement est hors-jeu s'il dépasse la ligne de hors-jeu avant que celui-ci ait pris fin.

CPP

**SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, à au moins 15 mètres de la ligne de touche.

- (b) **Joueurs non encore en jeu quand le ballon est lancé.** Un joueur peut lancer le ballon même si un coéquipier n'a pas encore atteint la ligne de hors-jeu. Si ce joueur ne s'efforce pas d'atteindre la ligne de hors-jeu sans délai, il est hors-jeu.

CPP

**SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, à au moins 15 mètres de la ligne de touche.

**EXCEPTION : Lancer long.** Il existe une exception à la Règle du hors-jeu lors d'un alignement. Elle s'applique si le ballon est lancé au-delà de la ligne des 15 mètres. Dès que le ballon quitte les mains du lanceur, tout coéquipier peut courir pour disputer le ballon. Cela signifie :

- qu'un joueur participant à l'alignement peut se déplacer au-delà de la ligne des 15 mètres et
- qu'un joueur non participant à l'alignement peut se déplacer vers l'avant, en franchissant la ligne de hors-jeu.

Dans ce cas, un adversaire peut également se déplacer au-delà de la ligne des 15 mètres ou vers l'avant en franchissant la ligne de hors-jeu.

Toutefois, si un joueur se déplace au-delà de la ligne des 15 mètres ou vers l'avant en franchissant la ligne de hors-jeu pour participer à un lancer long, et si le ballon n'est pas lancé au-delà de la ligne des 15 mètres, il est hors-jeu et doit être pénalisé.

CPP

**SANCTION** : coup de pied de pénalité :

- Pour les joueurs participant à l'alignement : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres.
- Pour les joueurs non-participants à l'alignement : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, à au moins 15 mètres de la ligne de touche.

## 19.16 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE SPONTANÉE OU D'UN MAUL SUR ALIGNEMENT

- (a) Quand une mêlée spontanée ou un maul se forme lors d'un alignement, la ligne de hors-jeu pour un joueur y participant ne passe pas par le ballon mais par le dernier pied du joueur se trouvant le plus en arrière dans la mêlée spontanée ou le maul.

- (b) Toutefois, pour les joueurs ne participant pas à l'alignement, la ligne de hors-jeu est toujours à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu. Pour ces joueurs, l'alignement ne prend pas fin quand une mêlée spontanée ou un maul se forme.
- (c) L'alignement prend fin quand la mêlée spontanée ou le maul franchit la ligne de remise en jeu. Cela se produit lorsque les pieds de tous les joueurs participant à la mêlée spontanée ou au maul ont franchi la ligne de remise en jeu.

CPP

- (d) Un joueur participant à l'alignement doit, soit se joindre à la mêlée spontanée ou au maul, soit se retirer en arrière de la ligne de hors-jeu et y rester. Autrement il est hors-jeu.

***SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres*

CPP

- (e) Tous les autres éléments de la Règle de la mêlée spontanée ou du maul s'appliquent. Un joueur ne doit pas se joindre à la mêlée spontanée ou au maul par le côté des adversaires.

***SANCTION** : coup de pied de pénalité*

CPP

Les joueurs ne doivent pas se joindre en-avant de la ligne de hors-jeu. S'ils le font, ils sont hors-jeu.

***SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne des 15 mètres*

- (f) **Joueurs ne participant pas à l'alignement.** Quand une mêlée spontanée ou un maul se forme lors d'un alignement, celui-ci prend fin lorsque les pieds de tous les joueurs participant à la mêlée spontanée ou au maul ont franchi la ligne de remise en jeu.

CPP

Jusqu'à cette action, la ligne de hors-jeu des joueurs ne participant pas à l'alignement reste à 10 mètres en arrière de la ligne de remise en jeu ou de la ligne de but si celle-ci est plus proche. Un joueur qui dépasse cette ligne est hors-jeu.

***SANCTION** : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive en face de l'endroit de la faute, à au moins à 15 mètres de la ligne de touche.*

## **DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.**

### **DISPOSITION APPLICABLE A TOUTES LES COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C E T D**

*Lors d'un alignement en touche, l'aide au saut par les soutiens ne doit pas se faire au-dessous de la ceinture.*

***Sanction** : coup de pied de pénalité*