



**LES RÈGLES DE JEU**

**LES SIGNAUX DE  
L'ARBITRE**

L'utilisation des signaux par l'arbitre est recommandée pour l'aider à communiquer avec les joueurs et informer les spectateurs.



**1. Coup de pied de pénalité**  
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras vers le haut pointant vers l'équipe non fautive.



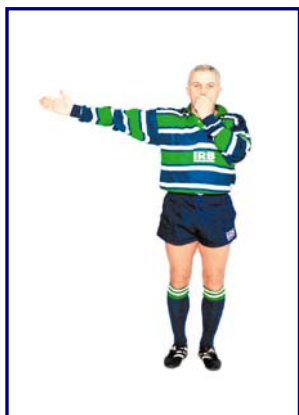
**2. Coup de pied franc**  
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive.



**3. Essai et essai de pénalité**  
L'arbitre dos à la ligne de ballon mort.  
Les épaules parallèles à la ligne de but.  
Bras levé à la verticale.



**4. Avantage**  
Bras tendu, main à hauteur de la taille vers l'équipe non fautive pendant environ 5 secondes.



**5. Mêlée ordonnée**  
 Epaules parallèles à la ligne de touche.  
 Un bras tendu à l'horizontale vers  
 l'équipe qui bénéficie de l'introduction.



**6. Formation de la mêlée**  
 Les coudes pliés, mains au-dessus  
 de la tête, les doigts se touchant.



**7. Passe en avant**  
 Les mains font le geste de passer le  
 ballon en avant.



**8. En-avant**  
 Mouvement de va-et-vient avec une  
 main tendue au-dessus de la tête.



**9. Le ballon n'a pas été immédiatement libéré**  
Les deux mains repliées sur la poitrine, comme pour tenir le ballon.



**10. Le plaqueur n'a pas lâché le plaqué**  
Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour libérer le joueur.



**11. Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés**  
Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras.



**12. Arrivée sur le plaquage du mauvais côté**  
Bras tendu à l'horizontale puis mouvement de balayage par un demi-cercle.



**13. Tomber intentionnellement sur un joueur**  
Le bras courbé fait une simulation d'un joueur qui tombe. Signal fait dans la direction de la chute du joueur fautif.



**14. Plonger à terre près du plaquage**  
Bras tendu, pointant vers le bas pour simuler l'action de plonger



**15. Ballon injouable lors d'un plaquage ou d'un « ruck »**  
Mêlée accordée à l'équipe qui avançait au moment de l'arrêt de jeu. Epaules parallèles à la ligne de touche, le bras tendu horizontalement en direction de l'équipe qui introduira le ballon puis tendre le bras et la main en direction de la ligne de but de l'équipe adverse et faire un mouvement de balayage (avant-arrière) avec le bras.



**16. Ballon injouable lors d'un maul**  
Bras tendu pour accorder la mêlée à l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul. Tenir l'autre bras vers l'extérieur comme lors de l'indication d'un avantage et le plier pour toucher l'épaule opposée avec la main.



**17. Joueurs se joignant au maul ou au « ruck » en avant du dernier pied ou sur le côté.**

Bras et main positionnés horizontalement avec un mouvement latéral du bras.



**18. Effondrement volontaire d'un « ruck » ou d'un maul**

Les deux bras à hauteur des épaules comme liés à l'adversaire. Abaissement et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas.



**19. Pilier mettant un adversaire à terre**  
Poing fermé, bras plié. Le geste imite le tirage d'un adversaire vers le sol.



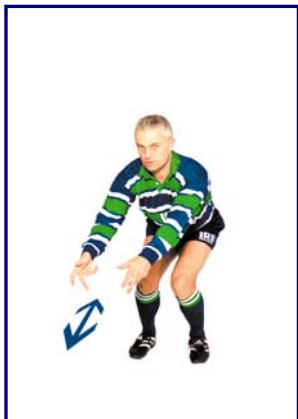
**20. Pilier tirant un adversaire**  
Poing fermé, bras tendu à hauteur de l'épaule. Le geste imite le « tirage » d'un adversaire.



21. Mêlée tournée de plus de 90°  
Rotation de l'index à hauteur  
de l'épaule.



22. Pied levé d'un joueur de  
première ligne  
L'arbitre lève un pied et le touche  
avec sa main.



23. Introduction du ballon  
« non droit » en mêlée  
Mains à hauteur de la taille imitant  
l'action de mauvaise introduction.



24. Mauvaise liaison  
Un bras replié comme pour se lier.  
L'autre main faisant un mouvement de  
va-et-vient le long du bras pour indiquer  
une liaison correcte.



**25. Talonnage à la main dans un « ruck » ou une mêlée ordonnée**  
Main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage comme pour talonner à la main.



**26. Lancer lors d'un alignement en touche « non droit »**  
Epaules parallèles à la ligne de touche. La main au-dessus de la tête indique le tracé du ballon non perpendiculaire à la ligne de touche.



**27. Non respect du couloir lors d'un alignement en touche**  
Les deux mains à hauteur des yeux, pointées vers le haut, les paumes à l'intérieur. Les mains faisant un mouvement de resserrement.



**28. Obstruction dans l'alignement**  
Bras replié à l'horizontale, coude pointé vers l'extérieur. Bras et épaule effectuant un mouvement simulant une obstruction.



**29. Appui sur un joueur de l'alignement**  
 Bras horizontal, plié au coude, paume vers le bas. Mouvement vers le bas.



**30. Pousser un adversaire dans un alignement**  
 Les deux mains à hauteur des épaules, paumes vers l'extérieur faisant le mouvement de pousser un adversaire.



**31. Soulever un joueur lors d'un alignement**  
 Les deux poings fermés à hauteur de la taille faisant le geste de soulever.



**32. Hors-jeu lors d'un alignement**  
 Bras et main bougent à l'horizontale sur la poitrine en direction de l'équipe fautive.



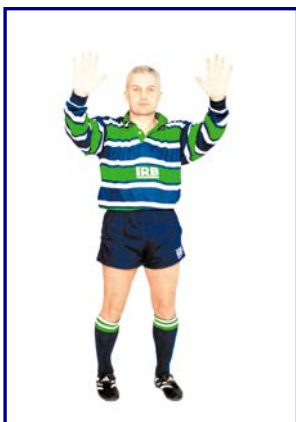
**33. Obstruction dans le jeu courant**  
 Bras en croix devant la poitrine à angle droit, comme des ciseaux ouverts.



**34. Hors-jeu sur « ruck » et maul**  
 Epaules parallèles à la ligne de touche.  
 Bras tendu, doigts pointés vers le bas, la main faisant un cercle.



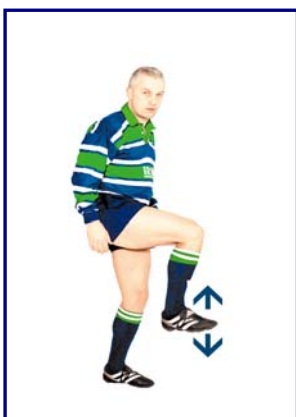
**35. Choix après hors-jeu :**  
 C.P.P. ou mêlée  
 Un bras indiquant C.P.P., l'autre pointé vers l'endroit où pourrait être jouée la mêlée.



**36. Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non-respect des 10 mètres sur un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc**  
 Tenir les deux mains ouvertes au-dessus de la tête.



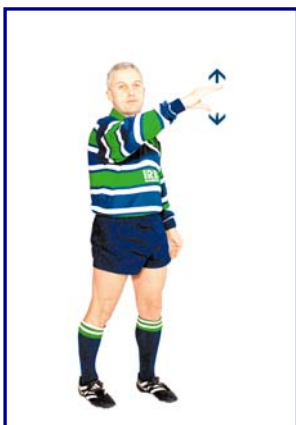
**37. Plaquage haut (jeu déloyal)**  
La main se déplace à l'horizontale devant le cou.



**38. « Stamping » (jeu déloyal : utilisation illégale du pied)**  
Action de piétiner ou geste similaire pour montrer la faute.



**39. Coup de poing (jeu déloyal)**  
Poing fermé tapant dans la paume ouverte.

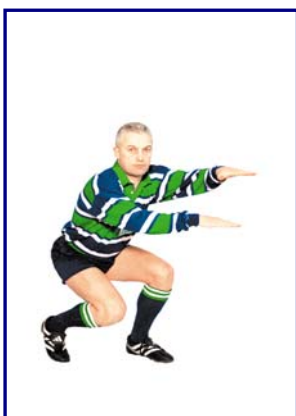


**40. Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)**  
Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour imiter une personne qui parle.



**41. Accorder un renvoi des 22 mètres**

Le bras pointé vers le centre de la ligne des 22 mètres.



**42. Ballon tenu en en-but**

L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas touché terre.



**43. Demande de soigneur**

Un bras levé indique qu'un soigneur est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.



**44. Demande du médecin**

Les deux bras levés indiquent que l'intervention d'un médecin est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.



**45. Blessure qui saigne**  
Bras en croix au-dessus de la tête indiquent qu'un joueur souffre d'une blessure qui saigne et doit être temporairement remplacé.



**46. Arrêt ou reprise du chronométrage du temps de jeu**  
Tendre le bras à la verticale et siffler lorsque le décompte devrait être commencé ou terminé.