

**A 10 ! B\*\*\***

A 10 ? Quoi à 10 ?  
Bah non... on est  
15 sur le terrain



## Pourquoi connaître les règles ?

- Pour être meilleures !

*Moins de fautes*

*Plus réactives*

*Meilleure gestion de moments critiques*

*Roublardes*

*D1*

*Réputation*



# Où trouver les règles ?

- Sur world rugby → [world.rugby/laws](http://world.rugby/laws)
- Tests pour débutants, progressif
- Vidéos sur le site, sur YT (attention à l'année), à la télé = match pro
- Appli



## Principes généraux

- On doit **être en jeu pour jouer** = être derrière le ballon = ligne imaginaire
  - Pas de passe en avant → mêlée
  - Pas reprendre en ballon d'un en avant si on est devant → pénalité
- **Etre sur ses appuis** → pénalité
  - Ne pas roulez au sol avec le ballon
  - Dans les ruck, pas s'écrouler (même en grattant) et garder ses appuis

## Principes généraux

- Une faute/en avant dans la touche → *mêlée ou pénalité au 15 m*

- Sur une pénalité,

*Pas de changement de joueurs\**

### **Contre vous**

→ *on se met à 10m IMMEDIATEMENT \*\**

→ *on ne peut pas empêcher la tentative de Coup de pied = pas bouger, pas monter*

### **Pour vous**

→ *tjs le choix de la mêlée (+ option de nvl touche si faute dans touche)*

→ *Jouer vite si adversaire est loin, désorganisé ou lent*

### **\* Règle 3.6**

Les remplacements ne peuvent être effectués que lorsque le ballon est mort et seulement avec l'autorisation de l'arbitre.

### **\*\* Règle 20**

**13** Même si la pénalité ou le coup franc est joué(e) rapidement et que l'équipe du botteur joue le ballon, les adversaires doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.

**14** Si la rapidité avec laquelle le coup de pied est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier jusqu'à ce qu'ils soient à 10 mètres de la marque ou qu'un coéquipier qui se trouvait à 10 mètres de la marque les ait dépassés.

**15**, Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéqu

## La mêlée

- Max 8 – min 5 – 3 premières lignes formées
- *Flexion - Liez - Entrée*    *Crouch - Bind - Set*
- Pas de symétrie obligatoire en D1
- **NEW**  
Les talonneurs → pied « frein » au sol pour stabilité et éviter la charge axiale
- Le 9 choisit son côté, introduit au *set* – 9 défensif est à côté\*\*
- Fermez le couloir, obligation de talonner
- Les autres à 5m jusque fin de mêlée – suivre progression/recul

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/19>

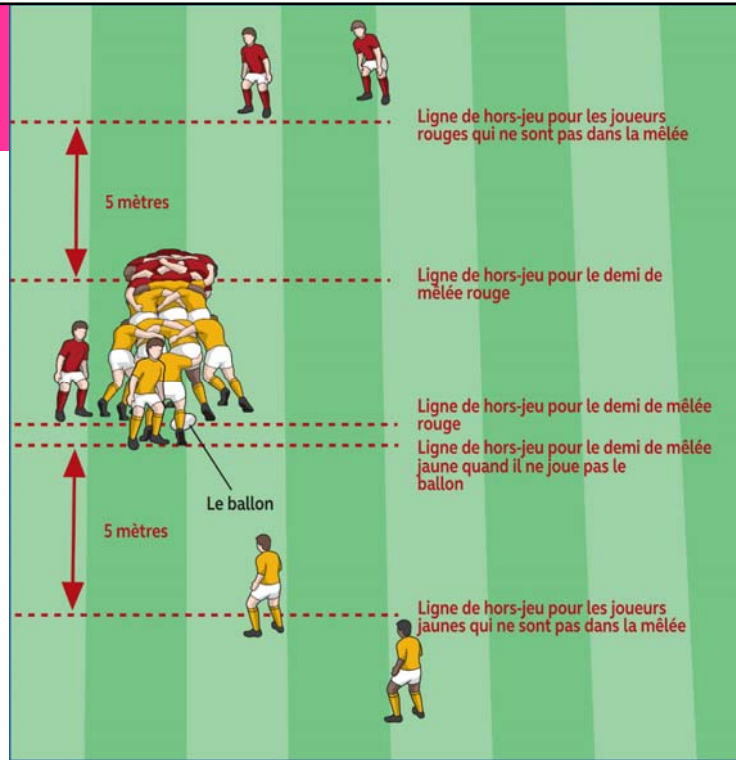
Le demi de mêlée qui introduit peut changer de côté à chaque mêlée.

### \*\* Règle 19. 28

Avant de commencer à jouer la mêlée, le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer :

- Du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane, à proximité du demi de mêlée adverse, ou
- Au moins cinq mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée et rester à ce niveau jusqu'à la fin de la mêlée.

# La mêlée



# La mêlée

## **Pousser les adversaires à la faute quand on domine**

- Attention sécurité = priorité de l'arbitre → jeu dangereux = pénalité
  - Où : leur camp → **22** ou 40 adverses
  - Quand : sur le *bind* ou en après l'introduction → Pénalité
- 
- *Lors de l'entrée (Bind)*
  - *après 2 ou 3 mêlées, pas après un changement de joueurs*
  - *Si recul, provoquer rotation*
  - *Sentir la faiblesse du pilier en face (axe, relève ou pas)*

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/19>



# La mêlée

## Subtilités de la mêlée qui rentre dans l'en but

- Si le dernier pied d'une équipe est dans l'en-but ou à moins de cinq mètres de la ligne de but de cette équipe, la ligne de **hors-jeu** pour les non-participants de cette équipe est la ligne de but. → mêlée qui recule, les  $\frac{3}{4}$  restent sur la ligne d'en but
- La mêlée prend fin\*\* notamment lorsque le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but.



- Restez liées jsq fin de la mêlée même si elle rentre dans l'en but sinon faute = pénalité/essai de pénalité
- Si pour nous → Aplatir dès qu'on passe la ligne d'en but = 8 ou 9 !!!
- Si pour eux → vigilance des  $\frac{3}{4}$  et se mettre sur la ligne d'en but

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/19>

## **Fin d'une mêlée ordonnée**

La mêlée ordonnée prend fin :

Lorsque le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel.

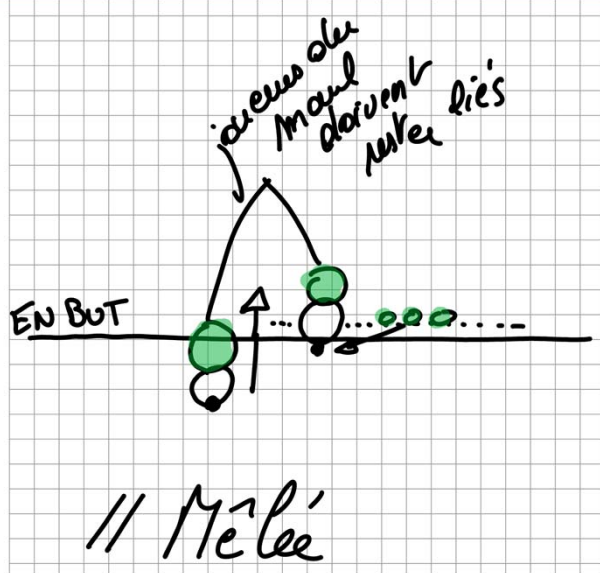
Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée.

Lorsque le numéro huit ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de deuxième ligne.

Lorsque l'arbitre siffle une faute.

Lorsque le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but.

## La mêlée



### Fin d'une mêlée ordonnée

La mêlée ordonnée prend fin :

Lorsque le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel.

Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée.

Lorsque le numéro huit ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de deuxième ligne.

Lorsque l'arbitre siffle une faute.

Lorsque le ballon dans une mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but.

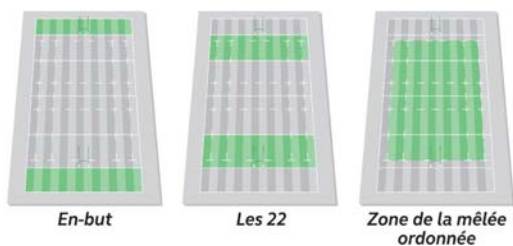
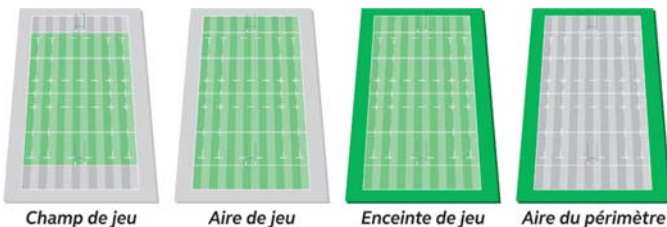
## Hors jeu et en jeu

- Un joueur qui est hors-jeu lors d'un ruck, d'un maul, d'une mêlée ordonnée ou d'un alignement reste hors-jeu, même après la fin du ruck, du maul, de la mêlée ordonnée ou de l'alignement.

→ **Effort de se replier pour éviter d'interférer avec le jeu.**

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/10>

# Oui, le HJ dans l'en but existe !



## Règle 10.2

Un joueur peut être hors-jeu n'importe où dans l'aire de jeu  
→ Pas de passe en avant  
→ Derrière le botteur

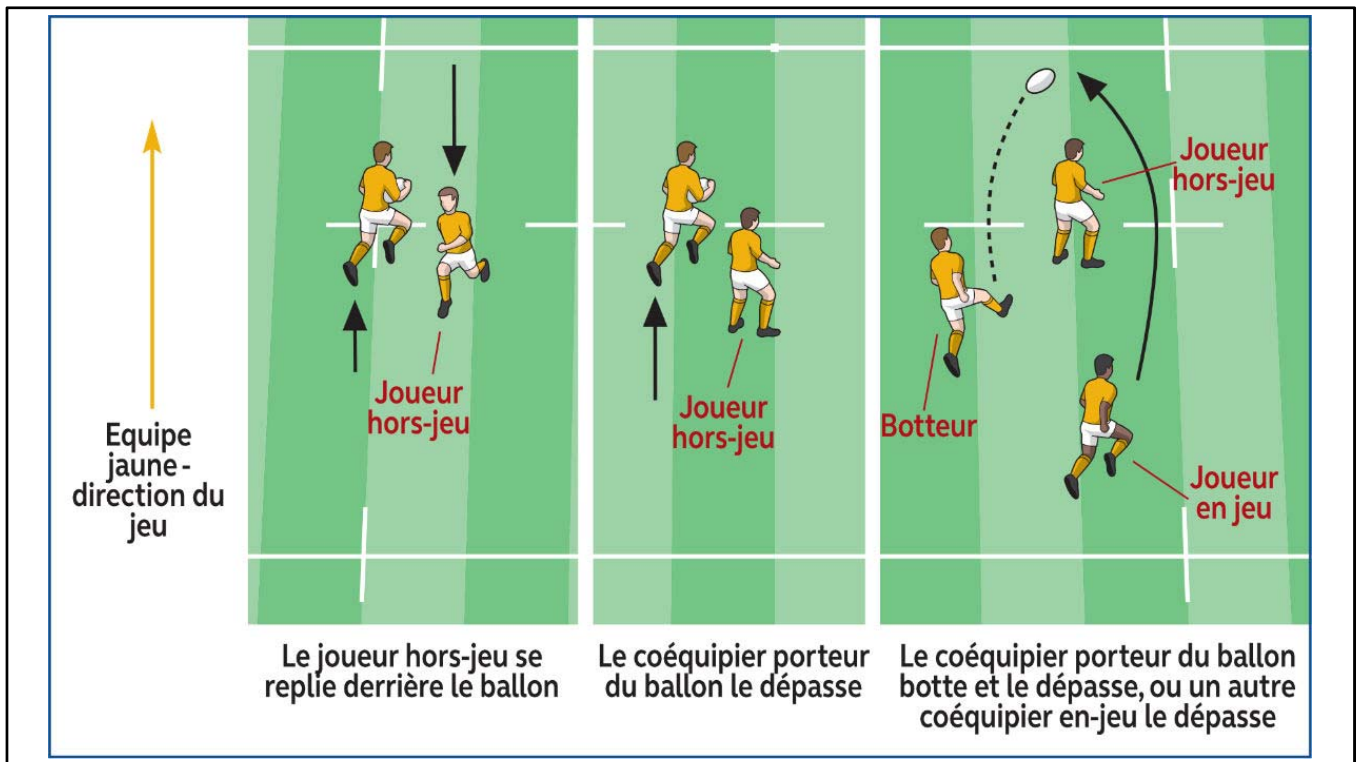
## La remise en jeu par le joueur qui a tapé au pied

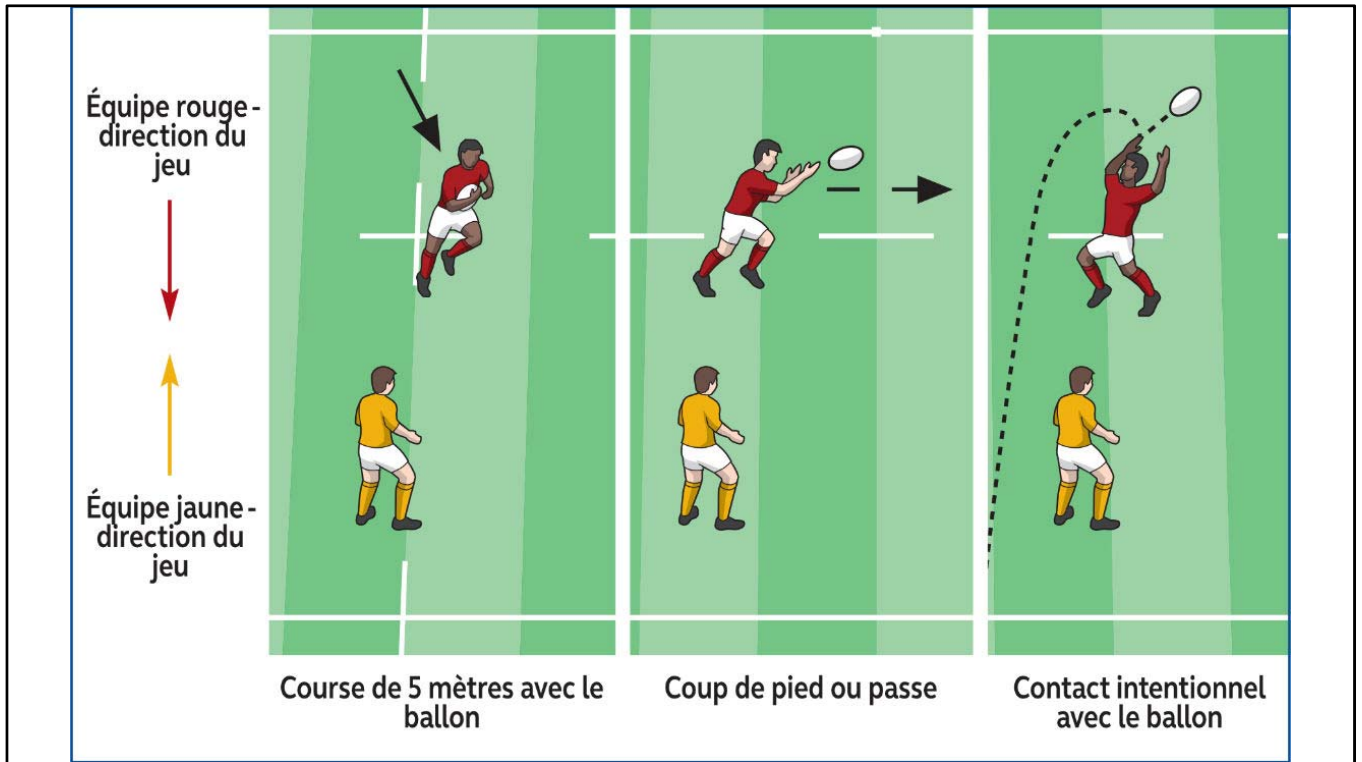
**MOI PAS POUVOIR ETRE DEVANT BALLON ou DERNIER JOUEUR a avoir joué = MOI COURIR pour REPLI**

- Être derrière le botteur
- Si t'es devant (= HJ dans le jeu courant), remis en jeu par
  - Toi-même = se replier derrière le botteur (Vidéo 6.a)
  - le botteur qui doit courir et te dépasser
  - un joueur qui était derrière le botteur (Vidéo 7.a) dépasse botteur et joueur HJ
    - ailier, 8 = votre job si 15 botte
    - centre, ailier = votre job si 10 botte
- (remis en jeu Aussi par un adversaire : court 5m, passe, botte contré)

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/10>

7.a





## Renvoi 22

- **Quand ?**

Après tentative manquée d'un coup de pied de pénalité ou d'un drop

1. le ballon rentre dans l'en but et est aplati par la défense dans l'en but
2. Mis en touche de but = ballon mort

Si une équipe botte le ballon depuis le champ de jeu, et met le ballon en touche de but adverse ou au-delà de la ligne de ballon mort

(dans ce cas, choix de la mêlée à l'endroit du coup de pied = plus avantageux)

Si ça sort directement en touche,

L'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :

- Faire rejouer le renvoi ; ou
- Une mêlée ordonnée au 22 au centre
- Un alignement sur les 22
- Une remise en jeu rapide.



## Renvoi 22

- Où

N'importe où dans la zone des 22 et donc derrière la ligne des 22

Adversaire de l'autre côté de la ligne = 1cm OK

- Longueur min

Simplement passé la ligne

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/12>

Si ça sort directement en touche,

L'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :

- Faire rejouer le renvoi ; ou
- Une mêlée ordonnée au 22 au centre
- Un alignement sur les 22
- Une remise en jeu rapide.

# Renvoi d'en but

## Toujours suite à une action de l'attaque

### • Quand ?

1. L'attaque fait un en avant dans l'en but et la défense aplatit\*\*
2. L'attaque tape au pied, le ballon rentre dans l'en but, le défenseur aplatit dans l'en but (Trio arrière, vous devez connaître !!!)
3. L'attaque entre dans l'en but MAIS ballon tenu

<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/12>

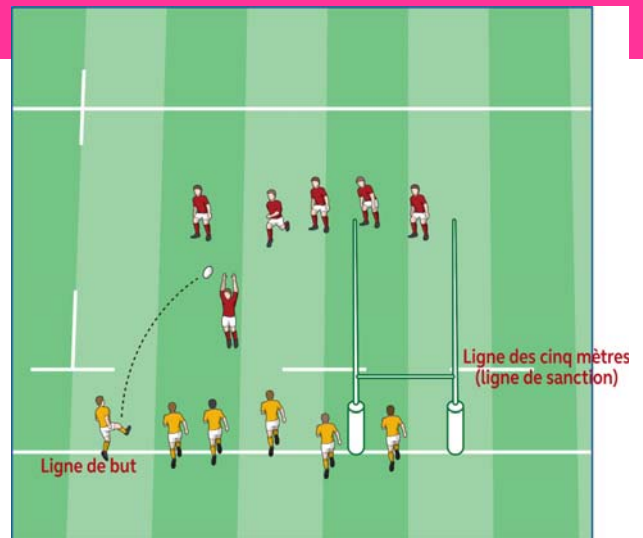
\*\* Vous devez aplatir immédiatement, et pas ramasser la balle, courir dans l'enbut et ensuite aplatir !!!

Si ça sort directement en touche,  
L'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :

- Faire rejouer le renvoi
- Une mêlée ordonnée sur la ligne des 5 au centre
- Un alignement sur la ligne des 5
- Une remise en jeu rapide.

## Renvoi d'en but

- Où ?
  - Remise en jeu n'importe où sur la ligne de but
  - Adversaire à 5m
- Longueur min
  - 5 m



<https://www.world.rugby/the-game/laws/law/12>