



REGLES SPECIFIQUES F.F.R. Catégories C et D

I RAPPEL TRES IMPORTANT DE REGLES EXISTANTES

Le plaquage

- Pour le porteur du ballon, interdiction d'aller volontairement au sol sans être plaqué.
(règle spécifique FFR n° 15 § 1.4)
- Pas de « pick and go » avec liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec adversaire et « bascule » vers le sol.
- Usage impératif des deux bras par le plaqueur
(règle spécifique FFR n° 15 § 1.1).
- Pas de percussion avec l'épaule sans tenter de saisir le porteur du ballon à bras le corps
(règle du jeu déloyal 10.4.g)

Rappel :pour les infractions ci-dessus,la plus grande rigueur est attendue avec passage « rapide » au carton jaune.

Le Ruck

- Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « 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 » (règle 10.4.j)

La touche

- Respect de la règle par les soutiens :
 - Prise au short pour le soutien arrière
 - Blocage à hauteur des cuisses maxi pour le soutien avant.

(règle actuelle 19 § 10.f : les joueurs peuvent aider un coéquipier à sauter en le soulevant, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau short sur l'arrière ou au-dessous du niveau des cuisses à l'avant)

Le maul

- Pas de liaison tête en avant ou avec un coup d'épaule : « 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 » (règle 10.4.j)



REGLES SPECIFIQUES F.F.R. Catégories C et D

II AMENAGEMENTS DE REGLES

La mêlée :

L'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de 1^{ère} ligne (titulaires et remplaçants) avant le match (lors de la vérification des crampons) le protocole de la mêlée.

➤ **Séquences d'engagement en mêlée sans impact**

- Au 1^{er} commandement « flexion », les joueurs se mettent en flexion
- Au 2^{ème} commandement « liez », les joueurs se lient et « imbriquent » leurs têtes en quinconce **sans s'engager**
- Au 3^{ème} commandement « stop », ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt
- Au 4^{ème} commandement « **placez-vous** », **ils se posent.**

Maintenir les 4 temps en les **décomposant bien**, contrôler qu'à chaque commandement correspond une attitude, rester « maître absolu » du 4^{ème} commandement.

➤ **Introduction**

Après cet engagement, la mêlée doit rester **stable**, puis intervient alors l'introduction

➤ **Limitation poussée**

Dès que l'introduction est faite, la poussée est limitée au gain du ballon (règle FFR 20 § 3.5) Stabilité de la mêlée après ce gain.

➤ **Pas de 2^{ème} mêlée**

Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : - gain du ballon et le jeu continue
- CPP
- CPF

Dans le cas **exceptionnel** de non détection de faute, CPF en faveur de l'équipe qui avait l'introduction (pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de postures et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).

➤ **CPP/CPF sur faute en mêlée**

Lorsqu'une équipe bénéficie d'un CPP ou d'un CPF pour faute en mêlée de l'équipe adverse, elle ne peut pas avoir le choix d'une mêlée.

Le plaquage

Etendre la disposition FFR 15 § 2.1 (applicable uniquement aux U17 « Teulière » et « territoriaux ») à toutes les catégories C et D : « interdiction de plaquer au dessus du niveau de la taille »

Le Ruck

- Le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « **sur le pas qui suit** » et non plus « jusqu'à 1 mètre autour du ballon ».
- Pas de « **grattage** » :
Dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

La touche

- interdire d'amener le capteur du ballon au sol, **y compris s'il a les pieds au sol**, et même si le maul n'est pas encore formé, car cela ne doit pas être considéré comme un plaquage.

Le maul

- Arrêt immédiat du maul si un joueur se trouve ou va au sol :
 - Dès qu'un joueur va **volontairement** au sol, CPP contre ce joueur
 - Dès qu'un joueur va **involontairement** au sol, le maul doit être arrêté et une mêlée ordonnée en faveur de l'équipe adverse.