



FEDERATION
FRANCAISE
DE RUGBY A XIII

ARBITRAGE

SAISON 2008 – 2009

N° 417/2009 – Paris, le 25 septembre 2008

Chers Amis,

Lors de ma prise de fonction , la priorité était le recrutement et la formation , elle l'est toujours , la progression des effectifs nous permet d'assurer pratiquement tous les matchs Les objectifs cette saison sont de recruter des féminines , de maintenir les seniors , les aspirants et continuer de former les juges de touche.

Les relations avec les responsables Anglais de l'arbitrage progresse chaque année, ceci est du au travail accompli par nous tous.

Thierry Alibert et José Pereira vont partir en Australie pour arbitrer la coupe du monde.

Je leurs souhaite le meilleur, ainsi qu'a l'équipe de France.

Il faut que vous soyez à l'écoute et que les consignes données soient appliquées, le travail collectif et aussi individuel sera la clef de votre réussite.

La solidarité et l'amitié sont des valeurs indispensables, je souhaite que l'ensemble du groupe en prenne conscience.

Bonne saison a tous,

Le Président de la CCA, Francis Desplas

CODE DE BONNE CONDUITE

Tout arbitre doit :

- Se comporter de telle façon qui ne soit pas nuisible ;
- S'abstenir de porter atteinte ;
- Exclure de sa conduite tout ce qui peut être incompatible, préjudiciable ou contraire ; aux intérêts, à l'image et au bien – être de notre discipline.

L'arbitre est responsable de diriger une rencontre et d'appliquer les règles du jeu. L'arbitre est responsable de l'environnement sportif d'un match pour que celui-ci se déroule en toute sécurité pour tous les participants.

Rappelez vous que votre rôle est de montrer l'exemple. Votre conduite et vos commentaires doivent être encourageants ; donc soyez cohérent, objectif et courtois lorsque vous prenez des décisions.

Mettez l'accent sur l'esprit du jeu plutôt que sur les fautes commises.

Ne laissez passer aucun comportement anti – sportif et déloyal et encouragez le respect envers tout adversaire.

Evitez toute situation qui puisse conduire à un conflit d'intérêt.

Acceptez la responsabilité de vos actes.

Restez aux courant des dernières tendances dans le domaine de l'arbitrage et suivez l'évolution du comportement des jeunes.

QUATRE NOUVELLES INTERPRETATIONS DE REGLES

Par soucis de rendre notre discipline plus rapide et suite à l'évolution de notre sport, notamment l'influence australienne, l'impact jugé négatif de certaines phases de jeu, de nouvelles interprétations de règles ont été introduites.

Ces règles seront appliquées à partir :

- du 26 décembre 2007 en Grande Bretagne
- de septembre 2008 en France

Toutefois, tous les arbitres et juges de touche français participant aux matches de Super League en France ou à tous les matches en Grande Bretagne (Super League, National League, Academy) seront tenus de les appliquer dès à présent.

REGLE 1 : Renvoi aux 20 mètres

Lors d'un renvoi aux 20 mètres en coup de pied placé ou coup de pied tombé, si le ballon est botté indirectement en touche, une mêlée sera accordée à l'équipe du botteur qui bénéficiera de la tête et de l'introduction.

REGLE 2 : Point de sortie du ballon lors d'une mêlée

La balle sera hors de la mêlée et donc jouable lorsqu'elle sortira entre et derrière les pieds intérieurs des 2 deuxièmes ligne. Ainsi le troisième ligne ne pourra plus bloquer la balle à l'arrière de la mêlée afin de mettre les opposants en position de hors jeu. Tant que le ballon ne sort pas entre et derrière les pieds intérieurs des 2 deuxièmes ligne, le demi de mêlée adverse devra rester derrière une ligne passant par le pied d'appui du dernier joueur de la mêlée.

REGLE 3 : Règle des 10 mètres sur le tenu

Lors du tenu, tout défenseur doit s'assurer qu'il se retire bien derrière la ligne des 10 mètres indiquée par le pied d'appel de l'arbitre. Le pied avant de tout défenseur devra être derrière cette ligne.

REGLE 4 : Arrachage du ballon dans l'en-but

Si une équipe perd le ballon par arrachage dans l'en-but adverse, une pénalité sera accordée. Un essai de pénalité n'aura plus lieu d'être octroyée.

Veillez noter que seules les règles 2 et 3 sont des règles internationales.

DIRECTIVES 2008 – 2009

1. Carton jaune

La notion de « carton jaune collectif » est introduite. C'est-à-dire que lorsque un joueur se voit infligé un carton jaune suite au rappel au capitaine par l'arbitre qu'il y a trop de fautes concentrées, ce carton ne s'ajoutera pas au carton que ce même joueur aurait pu avoir avant cela. Il pourra donc revenir sur le terrain même s'il a reçu deux cartons jaunes.

2. Ballon libérer après le « Tenu ».

Si c'est simultanément : mêlée balle à l'adversaire

Si c'est après : pénalité

3. Remplaçants

Les remplaçants devront avoir un chasuble orange lors de leurs échauffement pour ne pas qu'il y ait confusion avec les joueurs qui sont en train de jouer.

4. Mêlée

Dès lors qu'une équipe aura formé sa mêlée de 6 joueurs, l'arbitre arrêtera le chrono s'il considère que l'autre équipe tarde à venir se mettre en mêlée.

5. Saignement

Quand un joueur saigne et qu'il est remplacé, il est compté comme changement

6. Listing des joueurs

Les arbitres doivent se procurer les listings des joueurs pour leur permettre de se familiariser avec les noms et prénoms des joueurs. Au moins ceux des équipes types.

7. Protection des botteurs

Les arbitres doivent être très vigilants sur le fait que quand un joueur botte dans le cours du jeu il ne doit pas être agressé et doit être protégé dans ce geste technique. Il ne faut pas hésiter à pénaliser et sortir un carton jaune si nécessaire.

8. Ramasseur de balles

Les ramasseurs de balle doivent déposer le ballon au pied du JT. Si ce n'est pas le cas il faut demander au joueur qui vient relancer le ballon de revenir sur la ligne de touche.

9. La corne

A la sonnerie de la corne, si le jeu est en mouvement, les arbitres auront la même gestuelle que pour le 5^{ème} et dernier afin que tout le monde comprenne que le jeu prendra fin au prochain tenu.

10. Le rapport

Il est à utiliser que si l'action n'a pas été vue par les arbitres. Précisez sur la feuille de match la minute et la nature de l'incident.

Consignes arbitrales de Rugby à XIII

*



*

Saison 2008-2009

*

- applicables en Grande-Bretagne (de février à décembre 2008)
- applicables en France (de septembre 2008 à juin 2009)

*

Table des matières

A. Tenu	3
B. Ralentissement du tenu	3/4
C. Plaquage concédé dit 'surrender'	4
D. Plaquage dominant	4
E. Action défensive des marqueurs	5
F. Hors-jeu sur tenu	5
G. Hors-jeu dans le cours du jeu	6
H. Plaquage à retardement	6
I. Obstruction	6/7
J. Prise insuffisamment ferme sur le ballon	7
K. Avantage	7
L. Mêlée	7/8
M. Reprise du jeu après sortie en ballon mort	8
N. Reprise du jeu après pénalité	8
O. Arrachage du ballon dans l'en-but	8
P. Coup d'envoi	8
Q. Renvoi aux 20 mètres avec option	9
R. Expulsion temporaire	9
S. Procédure en cas de saignement	9/10
T. Contestation	10
U. Arrêt de jeu	10
V. Signalement des mauvais gestes	10
W. Arbitre Vidéo	10

A. Tenu

1. Le ralentissement ou la réalisation incorrecte du tenu est inacceptable. C'est le rôle de l'arbitre de s'assurer que ces deux points soient bannis du jeu ainsi que celui des juges de touche qui apportent les conseils adéquats si nécessaire.
2. Le porteur du ballon doit se relever sur ses pieds en possession du ballon avant de pouvoir jouer le tenu. Le défenseur sera pénalisé s'il intervient dans la phase de réalisation du tenu.
3. Les autres joueurs non porteurs du ballon ne doivent pas gêner les défenseurs lors du plaquage ou immédiatement après celui-ci. L'équipe en possession du ballon a le droit de continuer à jouer mais c'est le rôle de l'arbitre d'intervenir s'il estime qu'un joueur intervient délibérément dans la périphérie du tenu. Ce n'est pas le rôle des autres joueurs de faire leur propre police.

B. Ralentissement du tenu

1. Des équipes tentent de tirer un avantage en ralentissant le tenu. Le rythme du jeu ne doit pas être ralenti par cette pratique. On ne doit pas permettre aux joueurs de continuer à rester couché sur le plaqué et on ne doit pas tolérer qu'ils ne fassent aucun effort à le relâcher après que le plaquage est effectif.
2. Les joueurs ne sont pas autorisés à bloquer le ballon après que le plaquage a été effectif. Ils ne pourront pas non plus occuper une position avantageuse pour compenser une mauvaise position défensive suite à la réalisation du plaquage
3. Il est important d'obtenir une bonne exécution du tenu qui soit correcte et convenable. Pour cela, une attention toute particulière doit se porter sur les pratiques suivantes à sanctionner:
 - a) Ecraser (flopping) ou retenir au sol un joueur déjà plaqué
 - b) Enjamber le joueur plaqué alors qu'il tente de se relever
 - c) Attraper la jambe du joueur plaqué alors qu'il se relève pour jouer le tenu
 - d) Placer les mains sur le ballon ce qui retarde l'exécution du tenu
 - e) Mettre la main sur la tête ou les épaules du joueur effectuant le tenu
 - f) Tamponner ou heurter délibérément le joueur qui va jouer le tenu
 - g) Garder un œil sur les joueurs derrière le tenu
 - h) Se relever en s'appuyant de la tête sur l'adversaire
 - i) Prendre l'emplacement du joueur tentant de se relever pour jouer le tenu
4. Le possesseur du ballon doit se plier aux obligations suivantes :
 - a) Il doit se remettre sur ses pieds en possession du ballon
 - b) Aucune autre partie de son corps, autre que ses pieds, ne doit être en contact avec le sol
 - c) Il doit tenter de toucher le ballon avec le pied
 - d) Il ne doit pas y avoir de contact avec les marqueurs pendant et après la réalisation du tenu

5. Lorsque des joueurs tentent de maintenir délibérément un joueur plaqué debout, l'arbitre doit dire 'tenu' s'il voit que le joueur porteur du ballon ne peut pas se défaire du ballon. Les défenseurs doivent immédiatement lâcher le plaqué qui doit pouvoir jouer son tenu. Si le joueur n'est pas immédiatement lâché, une pénalité sera accordée. Lorsque le plaquage a lieu près de la touche, le juge de touche devra dire 'tenu', après avoir entendu l'arbitre le dire et ce afin d'aider les joueurs.
6. Si en début de rencontre, une tendance visant à ralentir le tenu se confirme des actions appropriées doivent être prises.
7. **On doit être particulièrement vigilant sur la position des défenseurs au moment où le plaquage est effectif.**

C. Le plaquage concédé dit 'surrender'

1. Le joueur en possession de la balle qui dans une tentative de jouer le tenu rapidement, n'oppose aucune résistance au plaquage, ne pourra tirer avantage de cette pratique.
2. Toute action consistant à s'effondrer au contact du plaqueur ou à se laisser tomber au sol à genoux lors d'un plaquage sera considérée comme un plaquage concédé/surrender.

D. Le plaquage dominant

1. Lorsqu'un joueur en possession de la balle est plaqué par un ou plusieurs opposants et que l'impact du plaquage fait **immédiatement** reculer l'attaquant, l'arbitre dira "dominant". Cela permettra aux plaqueurs de stabiliser le plaquage et d'adopter une position avantageuse pour marquer le tenu. Tout joueur qui n'est pas impliqué dans le plaquage initial ne doit pas se joindre à l'action aussitôt que le mot 'dominant' a été prononcé.
2. Si l'arbitre juge que les joueurs ont suffisamment pris part au plaquage, il dira 'lâchez'. Dès lors on attend des joueurs à ce qu'ils se retirent immédiatement.

E. Action défensive des marqueurs

Il faut être vigilant en surveillant les marqueurs quittant leur position prématurément afin de casser la ligne d'attaque. Il faut pénaliser si le cas se présente. Il faut garder un œil sur les joueurs se trouvant en dehors du jeu à cause d'un tenu joué rapidement et surveiller leurs mouvements et déplacements.

F. Hors-jeu sur tenu

1. Les défenseurs ne doivent pas traîner autour du tenu. Ils doivent être soit dans l'axe comme marqueurs ou à 10 mètres. Il faut pénaliser si le cas se présente.

2. Les juges de touche informeront l'arbitre si un joueur est hors-jeu. Quand ils sont placés aux 10 mètres, ils auront leurs yeux exclusivement rivés sur la ligne défensive. Afin d'aider les juges de touche à décider si un joueur est hors-jeu, l'arbitre dira tout d'abord "attendez" et puis "OK" ce qui indiquera que le ballon a été joué. Toute information relative aux joueurs qui ne se retirent pas à 10 mètres doit être communiquée à l'arbitre.
3. Lors du tenu, tout défenseur doit s'assurer qu'il se retire bien derrière la ligne des 10 mètres indiquée par le pied d'appel de l'arbitre. Le pied avant de tout défenseur devra être derrière cette ligne ou bien sur ou derrière la ligne d'essai si le tenu est à moins de 10 mètres de la ligne d'essai. L'arbitre fera attention aux joueurs quittant les 10 mètres prématurément ou ne se retirant pas complètement à 10 mètres du côté de son champ de vision et sanctionnera le cas échéant.
4. L'arbitre doit être attentif à la ligne défensive quand l'action se déroule dans les derniers 10 mètres avant l'en-but. Un juge de touche se trouvera au niveau du tenu et l'autre se positionnera sur la ligne d'essai pour surveiller les 10 mètres. L'arbitre adoptera la meilleure position possible pour pouvoir apprécier toute la situation. Tous les défenseurs doivent être sur la ligne d'en-but au moment où le ballon est talonné. Si ce n'est pas le cas, l'arbitre jouera la règle de l'avantage avant d'octroyer une pénalité pour hors-jeu. Le juge de touche doit être dans une bonne position pour pouvoir donner un avis sur cette action de jeu.

G. Hors-jeu dans le cours du jeu

Au moins un des 2 juges de touche sera en position pour juger les hors-jeux. L'arbitre en sera informé verbalement.

H. Plaquage à retardement

1. Les 3 arbitres doivent s'assurer que tout botteur ne soit pas victime d'un plaquage haut ou à retardement. Bien souvent l'arbitre de champ est le mieux placé s'il jette un coup d'œil sur le botteur avant de suivre la trajectoire du ballon. Au moins un des juges de touche devrait garder un œil sur le botteur. Un des arbitres doit signaler si aucune faute n'a été commise sur le botteur en disant 'botteur OK'.
2. Tout plaquage à retardement sur le botteur aura systématiquement pour conséquence une expulsion temporaire du joueur fautif dont l'infraction au règlement sera inscrite sur le rapport de l'arbitre. Les arbitres doivent bien distinguer un plaquage à retardement sur un joueur qui vient de botter le ballon d'une obstruction sur un botteur qui suit son coup de pied. Dans ce dernier cas, c'est à la discrétion de l'arbitre d'expulser temporairement ou pas le joueur fautif.
3. Avant de pouvoir expulser un joueur, les 3 arbitres doivent s'assurer que le joueur fautif n'avait pas vraiment l'intention de plaquer. En règle générale, un joueur qui a les mains écartées essaie probablement de contrer le coup de pied ou bien de plaquer le botteur alors qu'un joueur qui ne fait que foncer sur le botteur ou prend son corps pour cible, ne le fait que dans l'intention de faire mal plutôt que dans le but de contrer le coup de pied.

I. Obstruction

Les principales questions à se poser lors d'une obstruction sont:

1. L'attaque a-t-elle tiré un avantage de cette pratique?
2. Est-ce que le porteur du ballon courait tout près derrière ses coéquipiers agissant comme leurres ?
3. Est-ce que le joueur agissant comme leurre a essayé d'éviter le contact avec l'opposition quand il est apparu évident qu'il ne recevrait pas la balle ?
4. Si un joueur se trouvait devant le porteur du ballon, est-il rentré dans l'espace créé ou est-il entré en contact avec l'opposition?
5. Le défenseur a-t-il plaqué le joueur servant de leurre?
6. Est-ce que le porteur de la balle, très proche de la ligne de défense, courait derrière le joueur servant de leurre?

L'arbitre doit connaître la pratique qui consiste à gêner ou à marquer de près les joueurs qui courent après le ballon suite à un coup de pied. Un défenseur a le droit de courir vers le ballon ou de se repositionner pour soutenir le réceptionneur. Tout joueur se déplaçant latéralement sur le terrain ou bien devant le ballon sera considéré comme coupable de tentative d'obstruction et toute interférence sur les joueurs courant vers le ballon sera pénalisée! Les 3 arbitres doivent apporter leur propre contribution au cours de cette phase de jeu.

J. Prise insuffisamment ferme sur le ballon

- a) Il est nécessaire de prendre en compte des indices clés pour savoir dans quelles circonstances le porteur perd la balle :
 1. Est-ce que le joueur ouvre les bras pour faire un plaquage ? Ou bien...
 2. Est-ce que le joueur fait action de jeu sur le ballon?
- b) Dans le cas où le ballon est lâché suite à l'impact d'un plaquage, à savoir le ballon est libre après avoir rebondi sur le bras ou les épaules du défenseur l'arbitre jugera que le défenseur n'a pas fait action de jeu sur le ballon.

K. Avantage

L'arbitre doit appliquer la règle de l'avantage autant que possible. Dans le cas où un joueur de l'opposition prend possession de la balle suite à un en-avant ou à une passe en avant, on jugera que celui-ci en a tiré un avantage s'il choisit de faire une passe.

L. Mêlée

1. **L'introduction est essentielle.** Le demi de mêlée doit se tenir face au tunnel et doit introduire le ballon avec les deux mains, une à chaque pointe du ballon.
2. Pour former la mêlée, les avants doivent entrecroiser correctement les bras et rester soudé jusqu'à ce que le ballon sorte de la mêlée. Tout joueur participant à la mêlée qui se détachera de la mêlée avant que le ballon n'en sorte sera pénalisé. De même, tout trois-quarts qui s'approchera à moins de 5 mètres de la mêlée avant que le ballon n'en sorte, sera immédiatement pénalisé. Les juges de touche doivent apporter leur contribution au cours de cette phase de jeu.

3. La balle sera considérée comme sortie de la mêlée et donc jouable lorsqu'elle apparaîtra entre et derrière les pieds intérieurs des 2^{ème} lignes. Ainsi le 3^{ème} ligne ne pourra plus bloquer la balle à l'arrière de la mêlée afin de mettre les opposants en position de hors-jeu. Tant que le ballon ne sera pas sorti entre et derrière les pieds intérieurs des deux 2^{ème} lignes, le demi de mêlée adverse devra rester derrière une ligne passant par le pied d'appui du dernier joueur de la mêlée.
4. Dès que le ballon émergera correctement de la mêlée, l'arbitre dira 'sortie' ce qui servira de signal aux joueurs et d'indication aux juges de touche qui observeront les joueurs sur la ligne défensive.
5. Les juges de touche signaleront les joueurs qui ne se sont pas retirés à la distance réglementaire par rapport à la mêlée en tenant leur drapeau à l'horizontale ainsi qu'en le communiquant verbalement à l'arbitre.
6. Le juge de touche du côté fermé indiquera les 5 mètres et ensuite prendra position dans l'axe de la mêlée et ce quelque soit l'endroit où elle aura été formée.
7. L'arbitre a l'option de prendre le raccourci quand la mêlée est formée dans les 20 mètres de l'équipe ayant l'introduction. Cela lui sera utile pour se repositionner aux 10 mètres lors du prochain tenu.

M. Reprise du jeu après sortie en ballon mort

1. Tous les joueurs doivent être en position de jeu avant que le jeu ne puisse reprendre soit pour un coup d'envoi, un renvoi sous les poteaux ou un renvoi aux 20 mètres.
2. Les joueurs seront autorisés à jouer rapidement un renvoi aux 20 mètres à condition que l'arbitre l'ait autorisé par un coup de sifflet. En général, tout retard à une reprise du jeu est causé par le retour en position des coéquipiers de l'équipe bénéficiant du renvoi. L'arbitre sifflera quand il sera lui-même en position sur la ligne des 20 mètres.
3. Tout défenseur qui empêchera délibérément l'équipe attaquante de jouer un renvoi rapidement sera expulsé temporairement. Le jeu reprendra par le même renvoi aux 20 mètres. Les 3 arbitres doivent se rappeler de bien observer tous les joueurs quand une équipe tente de ramener rapidement le ballon sur la ligne des 20 mètres pour le jouer le plus vite possible.

N. Reprise du jeu après pénalité

Lorsqu'une pénalité est accordée, l'arbitre indiquera la marque de celle-ci avant que le coup de pied de pénalité n'ait lieu. Si le coup pied est donné avant que l'arbitre n'indique la marque, l'équipe en question tentera un second coup de pied de pénalité.

O. Arrachage du ballon dans l'en-but

Si une équipe perd le ballon par arrachage dans l'en-but adverse, une pénalité sera accordée. Un essai de pénalité n'aura plus lieu d'être octroyé.

P. Coup d'envoi

- a) Tous les joueurs doivent se trouver derrière la ligne quand le ballon est botté.
- b) Tout joueur hors-jeu sera pénalisé.

Q. Renvoi aux 20 mètres avec option

Les arbitres doivent savoir que l'équipe attaquante peut aussi choisir de chercher la touche. Pour cela, il faut que le ballon soit sorti indirectement en touche pour que l'équipe du botteur bénéficie de la tête et de l'introduction lors de la mêlée qui suivra. Comme il s'agit d'un renvoi à option, le ballon est en jeu dès qu'il est botté, de même il n'est pas impératif que le ballon ait parcouru 10 mètres avant d'aller en touche ou avant d'être joué par l'opposition.

R. Expulsion temporaire

1. Il y a 6 cas principaux pour lesquels s'applique l'expulsion temporaire :
 - a) Fautes répétées
 - b) Interférer dans le jeu délibérément, particulièrement dans des actions menant à un essai
 - c) Pour apaiser les esprits lors de confrontation d'homme à homme
 - d) Contestations des décisions
 - e) Lors d'une altercation entre 2 joueurs où un seul des 2 porte des coups
 - f) Lorsque le botteur doit quitter le terrain à cause d'un plaquage à retardement
2. Si la décision est prise d'expulser un joueur, il faut s'assurer que le joueur a bien quitté le terrain avant que le jeu ne reprenne. Il est à noter que le début de l'expulsion ne commencera que lorsque le joueur aura franchi la ligne de touche du côté du banc des remplaçants et que l'expulsion correspond au temps effectif de jeu (si l'arbitre décide des arrêts de jeu, ils ne seront pas comptabilisés comme temps effectif)

S. Procédure en cas de saignement

1. Si un joueur saigne abondamment, il doit quitter le terrain et ne peut y retourner que lorsque le saignement aura cessé. En général, la procédure suivante s'applique:

Si l'arbitre remarque qu'un joueur saigne, le match doit être arrêté et il doit appeler un kinésithérapeute. Il faut demander au kinésithérapeute si le joueur peut être traité immédiatement. Si c'est possible, le joueur et le kinésithérapeute doivent se déplacer derrière l'action de jeu pour que les premiers soins soient apportés ainsi le match pourra reprendre.

Si ce n'est pas le cas, le joueur quittera le terrain et l'arbitre attendra le remplacement du joueur avant de recommencer le match. Si l'équipe indique qu'elle ne veut pas effectuer de remplacement, l'arbitre ordonnera la reprise du match.

2. Un joueur dont le maillot est taché de sang doit quitter le terrain pour en mettre un autre.
3. Les juges de touche et les arbitres vidéo doivent informer l'arbitre si un joueur saigne ou s'ils voient des taches de sang sur l'équipement des joueurs.

T. Contestation

Toute contestation des décisions doit être pénalisée. Dans ce cas, l'arbitre a le pouvoir d'accorder une pénalité, d'exclure un joueur temporairement ou définitivement. L'arbitre doit faire part au capitaine de tout avertissement à l'encontre d'un joueur.

U. Arrêt de jeu

L'arbitre n'arrêtera le chronomètre sur blessure d'un joueur que si la poursuite du jeu constitue un danger pour le joueur ou si un brancard doit être utilisé. Si à la suite de mauvais gestes ou incidents, les arbitres doivent se consulter, des arrêts de jeu seront pris en compte. L'arbitre doit aussi compter des arrêts de jeu si un joueur essaie de gagner du temps en jetant le ballon. L'arbitre prendra la décision qui s'impose si c'est une action répétée.

V. Signalement des mauvais gestes

1. L'arbitre doit s'assurer de laisser l'avantage à l'équipe non fautive. En arrêtant immédiatement l'action, l'arbitre peut priver l'équipe attaquante d'une occasion de marquer.
2. C'est le rôle des juges de touche de signaler les mauvais gestes. Suite à leur intervention, l'arbitre peut appeler le ou les joueurs en question. Dans ce cas, le juge de touche répètera son rapport à l'arbitre en présence du ou des joueurs impliqués avant d'aller se replacer le long de la ligne de touche. Le rapport fait à l'arbitre sera clair et concis avec uniquement des faits et aucune opinion.
3. Les juges de touche doivent signaler les mauvais gestes en pénétrant sur le terrain et non en utilisant le système de communication. Si pour une raison particulière, il est préférable de ne pas intervenir immédiatement, alors le juge de touche signalera le mauvais geste à l'arbitre par le système de communication. Ainsi prévenu, l'arbitre saura que son collègue rentrera sur le terrain au prochain arrêt de jeu.

W. Arbitre vidéo

En plus de son rôle de prise de décision sur des situations d'essai, l'arbitre vidéo ne donnera d'autres informations à l'arbitre de champ que si ce dernier le lui demande. Cela peut être sur une décision entre un renvoi aux 20 mètres ou un renvoi sous les poteaux. Dans ce cas, l'arbitre vidéo ne prendra sa décision qu'en visionnant à nouveau la séquence en question.

ANNEXES

1. Directives précédentes
2. Communication
3. Le cahier des charges
4. Programmation d'avant match
5. L'échauffement
6. Lexique
7. Calendriers

Communication sur les matchs

Points généraux

- c'est important que nous travaillions en ayant un vocabulaire commun sur tous les matchs.
- Nous travaillons avec un autre mode de communication, « venez, nom ou prénom du joueur, reculez avec moi » au lieu de « numéro --, 10 m ».
- La parole de l'arbitre et des juges de touche est là principalement pour s'informer l'un l'autre, mais cela peut aussi parfois informer les joueurs.
- La communication entre l'arbitre et les juges de touche doit être claire et concise.
- Les arbitres et les juges de touches doivent donner une décision et non une explication.
- Le vocabulaire employé est toujours le même.
- Un incident particulier peut entraîner une information verbale en plus, par exemple des joueurs qui règlent leurs problèmes en dehors du jeu.
- L'usage d'un vocabulaire standard permettra d'éviter la confusion.
- Bien que ces notes relatent de la communication verbale, les autres aspects de l'arbitrage (la position, les signes) s'y réfèrent aussi.
- Les arrêts de jeu sont des occasions de donner des informations. Cela peut permettre d'identifier un éventuel problème, par exemple « le joueur -- est souvent hors-jeu ».
- La communication est un thème à développer. Les observations et les suggestions sont les bienvenues (à l'intérieur du trio). Nous devons assurer notre compréhension.
- L'arbitre et les juges de touches doivent se familiariser avec le nom et le prénom des joueurs (lors de la préparation d'avant match).
- La communication dans le trio permet d'élever le niveau du match.
- **Ce guide n'empêche pas les officiels du match leur propre moyen de communication en particuliers sur des incidents qui ne se réfèrent pas aux notes ci-dessus.**

VOCABULAIRE	SIGNIFICATION
<u>Dans le jeu</u>	
Arbitre « dominant/surrender/first/last/move/held/markers » « dominant/dominé/1 ^{er} /dernier/lâché/tenu/markers »	
« hold » « tenu »	Explication verbale aux JT pour qu'il reste sur les 10m.
« go » « jouez »	Explique aux joueurs qu'ils peuvent quitter les 10m et signifie aux JT que le ballon est en jeu.
Juge de touche Offside « nom joueur + hors jeu »	Information à l'arbitre que le joueur est hors jeu mais l'arbitre ne siffle pas nécessairement. Le résultat est souvent « jouez » avec l'arbitre qui parle au joueur.
Interfered « nom joueur + gêne »	Informe l'arbitre que le joueur hors jeu a forcé le jeu. Pénalité
Involved « nom joueur + impliqué »	Informe l'arbitre que le joueur hors jeu est impliqué dans le plaquage. Pénalité
<u>Sur les mêlées</u>	
Avant la mêlée, JT signale « 5m »	Information pour l'arbitre
Après la mêlée, JT signale le hors jeu, interfered, involved.	Information à l'arbitre pour une pénalité possible.
Arbitre "short cut" Petit côté	JT côté fermé bouge sur la ligne d'attaque et visualise les passes et comme toujours la mêlée qui se finit.
Arbitre « it is out » C'est sorti	Indique aux JT et aux joueurs que le ballon a quitté la mêlée.
<u>Sur coup de pied à suivre</u>	
Arbitre et JT « clear » clair	Un membre du trio à la responsabilité de regarder que le botteur n'est pas pris à retardement.
JT « okay » ok	Informe l'arbitre que tous les joueurs sont en jeu.
Offside « nom joueur + hors jeu »	Indique à l'arbitre que tous les joueurs excepté X sont ok.
Arbitre et JT « outside the 40 » A l'extérieur	Indique si le 40/20 est bon.
<u>Foul play</u>	
JT ne doivent pas utiliser le système de communication pour rapporter foul play	
<u>Arbitre vidéo</u>	
JT « check it » Contrôle ça	Indique à l'arbitre que le JT veut une décision sur visionnage vidéo. Il ne doit pas y avoir de communication verbale tant que la décision n'est pas prise.

Informations générales	
JT « knock on » En avant	Seulement si l'arbitre est incertain.
JT « forward » Passe en avant	Info avec prudence. Pas de décision quand les 2 JT sont sur les 10m de défense.
Arbitre « lost it, loose carry » perdu	Info aux JT comment le ballon a été perdu.
JT « lost » Perdu	L'équipe attaquante à perdu le ballon après le placage soit effectué. Arbitre : play the ball (jouez).
JT "stolen" Arrachage	Le ballon a été intentionnellement arraché avec 2 joueurs sur le placage.
Jt « hand in » et « clear » Main sur le ballon et ok	Seulement après que le placage soit effectué. Main sur le ballon dans un 2 ^{ème} mouvement.
JT « okay zero/one » Ok tenu 0 ou 1	Indique à l'arbitre que le jeu peut continuer.
JT « touch » Touche	Peut être une aide quand la touche n'est pas claire. Info sur la tête de la mêlée.
JT « sticks/drop out/20m » Renvoi aux 20 ou sous les poteaux	Décision pour aider l'arbitre après une touche d'embut.

DIRECTIVES SAISON 2007 / 2008

1. Chaîne technique

- ✓ Stop : de l'endroit où il se trouve, l'arbitre siffle la faute.
- ✓ Comment : de l'endroit où il se trouve, l'arbitre « dit » comment le jeu va reprendre.
- ✓ Quoi : à l'endroit de la faute, l'arbitre « dit » ce qu'il y a eu.
- ✓ Comment : à l'endroit de la faute, l'arbitre indique, à nouveau, comment le jeu va reprendre.
- ✓ Le « qui » est supprimé.

2. Pénalité

- ✓ On ne siffle plus le coup franc (2^{ème} phase de la pénalité après le coup de pied en touche)

3. Placement

- ✓ Sur coup d'envoi ou de renvoi au centre : aux 20 m, à 1m50 de la ligne, le dos tourné vers le camp qui reçoit le ballon.
- ✓ Sur coup de renvoi sous les poteaux : à 1m50 de la ligne face aux poteaux, le dos tourné vers le camp qui reçoit le ballon.
- ✓ Sur les tenus : à 10m entre le joueur A et le joueur B, du côté ouvert.
- ✓ Sur les coups de pied dans le jeu : être le plus possible dans l'axe transversal du point de chute du ballon, décalé de 5 à 8m, pour avoir une bonne vision.

4. La mêlée

- ✓ le ½ de mêlée qui n'introduit pas, doit se trouver à côté, le toucher presque, de son 3^{ème} ligne.
- ✓ Le 3^{ème} ligne dans la mêlée.
- ✓ Le ½ de mêlée qui introduit doit le faire à 2 mains avec les épaules perpendiculaires à la mêlée.
- ✓ L'arbitre annonce le « jouez » du ballon.
- ✓ Les ¾ à 5m.

5. Le renvoi aux 20m en coup franc

- ✓ L'arbitre va vers les 30m, sans passer par le centre des 20m et sans indiquer avec la main le sol.
- ✓ Il siffle dès que tous les partenaires de celui qui fait le renvoi sont derrière lui.
- ✓ Il observe surtout qu'il n'y a pas d'obstruction sur le joueur qui veut récupérer le ballon. Si c'est le cas, carton jaune.

6. 40/20

- ✓ si le pied du botteur est sur la ligne blanche, le 40/20 n'est pas valable.
- ✓ L'arbitre crie « 40/20 » si le départ du coup de pied est dans la bonne zone. L'arbitre et le juge de touche sont responsables du point de sortie.

7. Placage Haut

- ✓ Être très vigilant sur les placages haut ; il faut les sanctionner tous.

DIRECTIVES SAISON 2006-2007

1. Les 10 m et la montée. Nous devons maîtriser parfaitement ces 2 caractères du jeu avec une ligne qui sera à 10, pas plus et pas moins ; cette ligne montera que quand le ballon sera talonné et non pas au sol.
2. Le Tenu. Nous serons très vigilant sur les placages « dominants » et « surenders »
3. La Communication. Elle doit être présente sur tout le match mais aussi et surtout sur la phase de tenu :
 - Crier Tenu + le Numéro + sa Qualité
 - Parler aux joueurs dans le Tenu pour les empêcher de faire des fautes.
 - Leur parler en les vouvoyant et en les appelant par leur prénom.
 - Les guider s'il le faut pour éviter des fautes.
4. ***Faire de la règle de l'avantage la première règle.***
5. Sur les renvois aux 20 m ballon posé et sur les Pénalités, bien préciser que quand tous ses équipiers sont derrière, on peut jouer.
6. Le 6^{ème} Tenu qui se faisait avant sur la ligne des 10 m, se fera sur la ligne des 20 m. (porteur du ballon mis en touche ; passe en touche ; coup de pied direct en touche ; en-avant)
7. Tout acte d'anti-jeu caractérisé sur tenu proche de la ligne de but sera pénalisé avec en plus un carton jaune.
8. Être très vigilant sur les contestations ; ne pas accepter les râleurs, les contestataires en discutant avec eux trop longtemps.

DIRECTIVES SAISON 2005-2006

1. Le plongeur « Flopping »
2. Les marqueurs « dans l'axe ».
3. La main sur le ballon lors de la réalisation du tenu
4. L'arbitre indiquera fermement « tenu » suivi du numéro du tenu
5. Le plaqueur gêneur
6. La règle des 10 m sur le tenu
7. Le travail au sol
8. La montée (talonnage du ballon)
9. Accrochage après le tenu
10. L'attaquant qui avance

Ce principe vient du stage de Toulouse qui a réuni Entraîneurs et Arbitres qui dit :

- Mettre l'accent sur un point précis pendant un mois avant de passer à un autre.
- Utilise le carton jaune : à la 3^o pénalité répétitive de la même équipe convoquer le Capitaine et l'avertir qu'à la prochaine faute, le fautif, quel qu'il soit, aura un carton jaune. Ceci quelque soit la nature de la faute (technique ou autre)

DIRECTIVES SAISON 2004-2005

1. L'arbitre s'implique dans l'accélération du jeu. Dès qu'il y a tenu, l'arbitre crie « Tenu suivi du N° de tenu ». A ce commandement tous les défenseurs doivent se relever et stopper leur action sur le porteur du ballon.

Si le porteur du ballon plonge sur le défenseur, une tolérance pour se relever sera acceptée.

2. Quand le porteur du ballon a les 2 pieds en l'air on crie Tenu ; si le défenseur continue son action on pénalise.
3. L'arbitre doit être très attentif aux positions de hors jeu sur tous les coups d'envoi et de renvoi.
4. L'arbitre contrôle le fait de jouer les pénalités, les coups de renvoi, les 6° tenus. L'arbitre doit siffler pour la reprise du jeu.
5. L'arbitre sera très vigilant sur la constitution des mêlées.
6. Si l'arbitre choisi d'être dans la ligne de défense sur Tenu, il sera à 10m ; pas plus, pas moins.
7. Sur les transformations d'essais, on stoppe le chronomètre après 1'. C'est le juge de touche qui renseigne l'arbitre quand la minute est atteinte. Le chronomètre repart sur la prise d'élan du botteur.
8. Sur toutes les décisions que prendra l'arbitre, la notion d'avantage est prépondérante.
9. La communication est aussi un temps fort de notre action. L'arbitre doit parler avec les joueurs en les vouvoyant et en les appelant par leur prénom.

Programmation de l'avant match

Cette programmation est envisagée pour un match à 15 h avec lever de rideau

12 h 30 Arrivée au stade	Vérifier le terrain : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Praticabilité ➤ Traçage ➤ Protection Prendre contact avec les Responsables des deux clubs	Entrevue avec les JT + Arbitre de lever de rideau
14 h	Amener la feuille de match à l'Equipe qui reçoit	Contrôler la couleur des maillots
14 h 10	Amener la feuille de match à l'équipe visiteuse <ul style="list-style-type: none"> ○ Le toss pour le match d'Elite se fera au coup d'envoi de la 2^{ème} mi-temps des juniors. 	Contrôler la couleur des maillots En cas de problème de couleur, c'est l'équipe qui se déplace qui change. Sauf le Champion de France
14 h 20	Indiquer aux 2 équipes l'heure exacte à laquelle il sifflera pour les appeler, en fonction de l'heure de reprise du 1 ^o match	Se préoccuper : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Des ballons ➤ Des ramasseurs de balle Contrôler la feuille de match, avec le délégué
14 h 30	Quitter et fermer le vestiaire pour l'échauffement	
14 h 50 Retour au vestiaire	Régler les derniers problèmes administratifs éventuels (réclamation, licence manquante, ...)	
14 h 55	Appeler les deux équipes	Vérifier les équipements : juges de touche Contrôler les ballons (nombre, qualité) et les ramasseurs de balle
15 h	Coup d'envoi	
15 h 40 Retour au vestiaire	Récupérer	Arbitres et délégué uniquement Point rapide sur la 1 ^{ère} mi-temps
15 h 50	Appeler les deux équipes	
15 h 55	Coup d'envoi, 2 ^o mi-temps	
16 h 35 Retour au vestiaire	Récupérer	Arbitres et délégué uniquement Point rapide sur la 2 ^{ème} mi-temps
16 h 45	Ouvrir le vestiaire Se doucher, discuter,	Réception d'après - match obligatoire si invitation

L'Echauffement

L'échauffement est une partie obligatoire et elle précède la partie de l'effort qui suit.

Objectifs généraux

- Préparer son organisme à l'effort qui va suivre
- Préparer mentalement la rencontre

Objectifs spécifiques

- Faire monter son pouls cardiaque et le volume des échanges respiratoire ; mettre en tension et mobiliser l'appareil locomoteur (muscles, articulations, liaisons neuro – musculaires)
- Se concentrer sur la rencontre

Moyens

- Travail physique : courses, appuis, étirements
- Travail mental : relaxation, sophrologie,

L'échauffement a les caractéristiques suivantes

- Physique : augmenter la température du corps
- Technique : aller vers la spécificité
- Psychologique : préparation mentale

Pour répondre à cela, la structure de l'échauffement sera :

1. durée : 15' à 20'
2. travail sur le terrain de match (de préférence) ou endroit spécifique
3. 3' course, allure de footing
4. 7' étirements
5. 6' travail d'appuis qui intègre le reculé, l'avancé, le pas chassé
6. 4' étirements

La récupération

La récupération dans le vestiaire à la mi-temps et à la fin du match se doit d'être :

- courte et passive : assis de préférence pour boire et manger : boisson énergétique ou eau, fruits sec, par exemple
- s'étirer en fin de récupération pour se concentrer à nouveau sur ce qui vient et non sur ce qui est passé (l'analyse du match ou de la mi-temps se fera un peu plus tard)
- réactiver les muscles par un travail d'appuis à l'intérieur (seulement à la mi-temps)

Le cahier des charges

Avant le match

- préparer son sac
 1. 2 tenues de couleur différente (maillot, short, chaussettes de couleur harmonisée)
 2. 2 paires de souliers à crampons
 3. 1 paire de training
 4. 1 boîte avec : le package des cartons ; 2 sifflets ; 1 petit crayon ; 1 pièce de monnaie ; 1 carton pour écrire ; 2 drapeaux de touche
 5. la feuille de match préparée avec tous les éléments en votre possession
- prendre connaissance du collectif des 2 équipes
- revoir le tableau de la programmation de l'avant match

Pendant le match

- l'arbitre se doit de vouvoyer les joueurs ; les appeler par leurs prénoms
- la tenue de jeu doit être impeccable (propre, réglementaire, maillot dans le short, chaussettes remontées, ...)
- à la mi-temps il faut un temps de communication entre les arbitres et le délégué

Après le match

- les 2 capitaines ou la sécurité doivent raccompagner les arbitres au vestiaire
- il faut se mettre d'accord avec le délégué sur le déroulement de la partie : les points, les blessés, les fautes
- en LER uniquement, renseigner le constat d'après match
- il faut avoir une attitude très ouverte par rapport aux autres : joueurs, dirigeants, personnalités, ...
- il faut envoyer la feuille de match à la Fédération dès le lendemain du match, et au Président de la CCA, si problèmes graves

LER : immeuble La Pointe Bleue, Voie L'Occitane, BP 47872 31678 Labège
05.62.24.86.36 Fax : 05.62.24.97.87 ffr13.licences@wanadoo.fr

Autres divisions : FFR XIII, 30 rue de l'Echiquier, 75010 Paris
01.48.00.92.56 Fax : 01.48.00.07.02 ffrxiii@wanadoo.fr

100 Mots et Expressions du Rugby à XIII

Bertrand Lézé

ACCIDENTAL STRIKE:	<i>CONTACT INVOLONTAIRE</i>
ADVANTAGE:	<i>AVANTAGE</i>
ATTACKING TEAM:	<i>EQUIPE ATTAQUANTE</i>
BACK:	<i>JOUEUR DES LIGNES ARRIERES</i>
BACK-ROW/BACK-ROWER/BACK-ROW FORWARD/LOCK:	<i>3EME LIGNE</i>
BALL BACK :	<i>MELEE SUITE A UN COUP DE PIED EN TOUCHE</i>
BLIND SIDE:	<i>COTE FERME</i>
BLOOD-BIN:	<i>JOUEUR SORTANT POUR SAIGNEMENT</i>
CHARGING-DOWN :	<i>CONTRER</i>
CONVERTING A TRY/CONVERT A TRY:	<i>TRANSFORMER UN ESSAI</i>
CORNER POST :	<i>POTEAU DE COIN (LIGNE D'EN-BUT)</i>
(CORNER) FLAG:	<i>DRAPEAU (D'EN-BUT)</i>
CROSS BAR:	<i>BARRE TRANSVERSALE</i>
DEAD BALL:	<i>BALLON MORT</i>
DEFENDING TEAM:	<i>EQUIPE DEFANDANTE</i>
DIFFERENTIAL PENALTY:	<i>PENALITE DIFFERENTIELLE</i>
DIVE:	<i>PLONGER</i>
DOUBLE MOUVEMENT:	<i>DOUBLE MOUVEMENT</i>
DROP GOAL/FIELD GOAL:	<i>DROP</i>
DROP KICK:	<i>COUP DE PIED DROP</i>
DROP-OUT :	<i>RENVOI SOUS LES POTEAUX OU AU 20M EN COUP DE PIED</i>
<i>TOMBE.</i>	
DUMMY:	<i>FEINTE (DE PASSE)</i>
FIELD OF PLAY:	<i>AIRE DE JEU</i>
FORWARD:	<i>EN AVANT ou JOUEURS DES LIGNES AVANTS</i>

FORWARD PASS:	<i>PASSE EN AVANT</i>
FOUL PLAY:	<i>MAUVAIS GESTE</i>
FREE KICK:	<i>COUP FRANC</i>
FULL BACK:	<i>ARRIERE</i>
FULL TIME:	<i>FIN DE MATCH</i>
GOAL POSTS:	<i>POTEAUX DE BUT</i>
GROUNDING THE BALL:	<i>APLATIR LE BALLON</i>
HALF TIME:	<i>MI-TEMPS</i>
HALF-WAY LINE:	<i>LIGNE MEDIANE</i>
HANDOVER:	<i>TENU DE TRANSITION</i>
HEEL:	<i>TALONNER LA BALLON AVEC LA SEMELLE LORS DE LA REALISATION DU TENU</i>
HELD!:	<i>TENU!</i>
HOOK:	<i>TALONNER LE BALLON DANS LA MELEE</i>
HOOKER:	<i>TALONNEUR</i>
IN-GOAL :	<i>EN-BUT</i>
IN-GOAL LINE :	<i>LIGNE D'EN-BUT</i>
IN POSSESSION:	<i>ETRE EN POSSESSION DU BALLON</i>
INJURY:	<i>BLESSURE</i>
INTERCHANGE:	<i>REMPACEMENT DE JOUEUR</i>
INTERFERENCE AT THE PLAY THE BALL:	<i>ACTION D'UN DEFENSEUR QUI EMPECHE LA REALISATION DU TENU</i>
JERSEY:	<i>MAILLOT</i>
KICK OFF:	<i>COUP D'ENVOI</i>
KNOCK-ON:	<i>EN-AVANT</i>
LOOSE ARM:	<i>BRAS DU TALONNEUR QUI N'EST PAS LIE AU PILIER</i>
LOOSE BALL:	<i>BALLON RELACHE</i>

LOOSE HEAD:	<i>PILIER DE LA MELEE SITUE COTE ARBITRE</i>
MARK:	<i>ENDROIT OU EST JOUE UNE PENALITE OU UNE MELEE</i>
OBSTRUCTION:	<i>OBSTRUCTION</i>
OFF SIDE:	<i>HORS-JEU</i>
ON SIDE:	<i>EN-JEU</i>
ON THE FULL:	<i>BALLON QUI NE REBONDIT QU'APRES UNE LIGNE DESIGNEE (ex: SORTIE DIRECTE EN TOUCHE)</i>
OPTIONAL KICK:	<i>RENVOI AU 20M EN COUP DE PIED PLACE</i>
OPEN SIDE:	<i>COTE OUVERT</i>
PACK :	<i>PAQUET D'AVANTS</i>
TO PACK DOWN:	<i>FORMER UNE MELEE</i>
PASS:	<i>PASSE</i>
PENALISE:	<i>PENALISER</i>
PENALTY KICK:	<i>COUP DE PIED DE PENALITE</i>
PENALTY TRY:	<i>ESSAI DE PENALITE</i>
PHYSIO:	<i>KINE</i>
PLAY:	<i>JOUEZ!</i>
PLAYING AREA:	<i>AIRE DE JEU INTERDITE AUX SPECTATEURS</i>
PLAYING FIELD :	<i>AIRE DE JEU INCLUSE A L'INTERIEUR DES LIGNES DE TOUCHE ET DE BALLON MORT</i>
PLAY-THE-BALL:	<i>JOUER LE TENU</i>
PROP/Front Row Forward/Front Rower:	<i>PILIER</i>
PUNT:	<i>ACTION DE BOTTER LE BALLON LORSQUE CELUI-CI TOMBE OU ECHAPPE DES MAINS AVANT QU'IL NE TOUCHE LE SOL</i>
PUT-IN/FEEDING THE SCRUM:	<i>INTRODUIRE LE BALLON EN MELEE</i>
PUT ON REPORT:	<i>FAIRE UN RAPPORT</i>
REBOUND:	<i>REBOND ou CONTACT INVOLONTAIRE</i>
RED CARD:	<i>CARTON ROUGE</i>

REFEREE:	<i>ARBITRE</i>
RELEASE AFTER GROUNDING:	<i>RELACHER LE BALLON APRES AVOIR APLATI</i>
RICOCHET:	<i>REBOND ou CONTACT INVOLONTAIRE</i>
(RIGHT/LEFT) CENTRE (THREEQUARTER): (1ER/2EME)CENTRE	
(RIGHT/LEFT) WING (THREEQUARTER)/WINGER:	<i>AILIER (DROIT/GAUCHE)</i>
SCRUM :	<i>MELEE</i>
SCRUM HALF:	<i>DEMI DE MELEE</i>
SECOND ROW/SECOND ROWER/SECOND ROW FORWARD:	<i>2EME LIGNE</i>
SHOULDER CHARGE:	<i>CHARGE DE L'EPAULE</i>
SHOULDER PADS:	<i>EPAULIERE</i>
SIN-BIN:	<i>EXPULSION TEMPORAIRE</i>
SLIDING TRY:	<i>ESSAI GLISSE</i>
STAND-OFF (HALF)/FIVE-EIGHTH:	<i>OUVREUR</i>
STRIKE : <i>BALLON</i>	<i>ACTION DU PIED DANS LA MELEE POUR RECUPERER LE</i>
STUDS:	<i>CRAMPONS</i>
SUBSTITUTES:	<i>REMPLOCANTS</i>
TACKLE:	<i>PLACAGE/PLAQUER</i>
TOUCH DOWN:	<i>DEFENSEUR APLATISSANT LE BALLON DANS L'EN-BUT.</i>
TOUCH (LINE):	<i>(LIGNE DE) TOUCHE</i>
TOUCH IN-GOAL:	<i>TOUCHE D'EN-BUT</i>
TRY:	<i>ESSAI</i>
VOLUNTARY TACKLE:	<i>TENU VOLONTAIRE</i>
WATER CARRIER:	<i>PORTEUR D'EAU</i>
WHISTLE:	<i>SIFFLET</i>
YELLOW CARD:	<i>CARTON JAUNE</i>
ZERO TACKLE:	<i>TENU ZERO</i>