



## Protocole de l'Officiel de Match TV (TMO)

Mise à jour : mai 2022. Mise en vigueur : 1<sup>e</sup> juillet 2022

---

*L'objectif de ce **Protocole n'est pas de** faire en sorte que le TMO dirige la prise de décision, mais plutôt de lui permettre de soutenir **l'équipe** arbitrale sur le terrain **afin qu'elle soit en mesure de** prendre des décisions à la fois meilleures et plus précises lorsqu'un tel soutien **peut s'avérer nécessaire** dans certaines circonstances, situations ou **en cas d'erreur humaine**.*

---

La Règle 6 de World Rugby donne actuellement la possibilité aux officiels de match d'utiliser le TMO pour aider les décisions d'arbitrage pendant toute la rencontre.

### Section 1 : Principes généraux

- L'arbitre reste le principal décideur de l'équipe arbitrale. L'intention du protocole est de fournir à l'arbitre, à ses arbitres assistants et au TMO (ces quatre personnes étant communément appelées l'équipe de 4, *To4*) une solution technologique pour prendre collectivement des décisions à la fois meilleures et plus précises. Le protocole n'est pas destiné à ce que l'arbitre se défausse de ses devoirs et obligations en ce qui concerne les décisions.
- Le protocole vise le domaine de décision communément défini comme « *CLAIR ET ÉVIDENT* ». Par souci de clarté, il s'agit d'un incident qui est peu susceptible de faire l'objet d'une décision arbitrale d'une autre manière. Il fait référence à un incident pendant le jeu qui est facilement identifiable en termes de Règles du Jeu.
- L'application du processus pour le TMO doit être crédible et cohérente et, ce faisant, contribuer au maintien de l'intégrité du jeu, tout en essayant de traiter les incidents clairs et évidents et les « incidents importants » lors d'un match de rugby.
- Si un arbitre a recours au TMO et qu'il y a un écran dans le stade, l'arbitre et ses assistants peuvent utiliser cet écran pour faciliter le processus de prise de décision du TMO.
- Il est prévu que l'arbitre doit diriger le processus d'appel au TMO en instaurant un cadre dans lequel l'équipe de 4 (*To4*) est en mesure de fournir les faits applicables du recours. L'arbitre rassemblera ensuite toutes les informations et dirigera le processus de prise de décision.
- Le protocole est destiné à permettre à l'*OT4* de formaliser les recours dans le cadre desquels des discussions sont nécessaires pour prendre la meilleure décision de jeu, mais permettre également à un TMO de faire des appels en direct lorsque le TMO n'a aucun doute sur l'issue d'un incident particulier. Ces appels en direct sont définis plus en détail à la section 2.

## Section 2 : Types de Consultations

- Tout membre de la To4 peut faire appel au TMO pour un cas ou un incident, y compris le TMO.
- Ces appels au TMO sont classés comme des appels formels ou des appels pour contribution en direct.
- Appels officiels :
  - Lorsqu'un membre de l'OT4 souhaite soumettre officiellement un incident qui, à première vue, répond aux principes énoncés à la *Section 1 : Principes généraux*, l'arbitre ordonnera un arrêt de jeu formel, fera le signal « T » avec ses mains, suivi du signal pour l'appel au TMO, qui est de décrire un carré avec les mains, et appellera formellement le TMO.
  - Dans les cas où le recours au TMO concerne un essai potentiellement marqué, l'arbitre (et les assistants, le cas échéant) indiquera une décision sur le terrain et demandera au TMO de fournir des angles de diffusion spécifiques qui aident à la prise de la décision. Par souci de clarté, la décision sur le terrain peut comprendre l'un des deux scénarios suivants :
    - La décision sur le terrain est *Essai*, avec le raisonnement pour étayer celle-ci.
    - La décision sur le terrain est **Pas d'essai**, avec le raisonnement pour étayer celle-ci.
  - Si le diffuseur fournit un angle, après que la transformation a été bottée, mais avant que le renvoi n'ait été effectué, qui montre clairement qu'une infraction a eu lieu, le TMO/arbitre devrait utiliser le processus de recours à la vidéo pour traiter l'infraction.
  - Dans les cas où la To4 n'est pas en mesure d'établir une décision sur le terrain Essai ou **Pas d'essai**, l'arbitre a à sa disposition la possibilité d'indiquer que l'équipe sur le terrain n'est **pas sûre qu'un essai a été marqué ou non**, et demandera au TMO de fournir des angles à partir desquels ils peuvent collectivement prendre une décision plus précise.
- Appels en direct :
  - Si un membre de la To4 est en mesure de prendre une décision précise sans avoir à faire officiellement appel au TMO.
  - Cet appel est destiné à n'être utilisé que lorsqu'un incident se produit, conformément aux dispositions de la *Section 3 : Détails du protocole* relatives aux appels en direct, lorsqu'il est clair que l'équipe arbitrale sur le terrain a manqué un incident ou une décision claire et évidente qui n'a pas besoin d'un appel officiel.
  - Il peut s'agir d'un appel en direct par le TMO après avoir examiné ou revu des images vidéos rediffusées ou reprises.
- Les paramètres relatifs à chacun de ces appels sont détaillés plus en détail dans la *Section 3 : Détails du protocole* ci-dessous, où ces règles soulignées s'appliquent dans les cas où un appel en direct peut être effectué.

## Section 3 : Détails du protocole

- Un organisateur de match peut désigner un officiel connu sous le nom d'Officiel de Match TV (TMO) qui, avec l'arbitre et les arbitres assistants, utilise les dispositifs technologiques et les systèmes de rediffusion vidéo disponibles, dans le cadre des principes généraux, pour clarifier les situations concernant les domaines suivants :
- *Jeu courant :*

Lorsque les officiels de match pensent **qu'une infraction claire et évidente** peut s'être produite dans les deux dernières phases de jeu immédiates débouchant sur un essai marqué, ou avoir empêché que ne soit marqué un éventuel essai. Dans les appels classés comme *appels formels*, les clauses des Règles qui peuvent être vérifiées au cours de cette période comprennent :

- *Règle 8 : Établissement du Score*
  - Tous les incidents liés au touché à terre du ballon dans l'en-but, que ce soit par l'équipe attaquante ou en défense, y compris si un ballon est mort ou non.
  - Tous les incidents liés à l'acte de marquer un essai, y compris ;
    - Lorsqu'un joueur est plaqué près de la ligne et qu'il y a un doute quant à savoir si son mouvement pour atteindre l'en-but était continu ou non.
    - Lorsqu'un joueur est plaqué près de la ligne de but et qu'il y a un doute quant à savoir s'il a tendu immédiatement le bras et marqué/aplati le ballon.
  - Tous les incidents liés au fait qu'une tentative de but au pied a été réussie ou non.
  - Tous les incidents liés à la question de savoir si un essai de pénalité doit être accordé ou non.
  - Tous les incidents liés au fait qu'un joueur était en touche ou en touche de but conformément aux dispositions relatives au cadre dans lequel cela est applicable.
- *Règle 10 : Hors-jeu dans le jeu courant*
  - Toutes les infractions de hors-jeu *claires et évidentes* dans les deux dernières phases débouchant sur un éventuel essai.
- *Règle 11 : En-avant ou passe en avant*
  - Toutes les *infractions claires et évidentes* dans les deux dernières phases débouchant sur un éventuel essai.
  - Tout en-avant *clair et évident* si l'équipe arbitrale sur le terrain a accordé l'introduction de la mêlée à la mauvaise équipe.

- Règle 15.4 – 15.9 : *Hors-jeu lors d'un ruck*
  - Toutes les infractions de hors-jeu *claires et évidentes*, spécifiquement stipulées par la règle *Se joindre à un ruck*, et dans les deux dernières phases débouchant sur un éventuel essai.
  
- Règle 16.4-16.7 : *Hors-jeu lors d'un Maul*
  - Toutes les infractions de hors-jeu *claires et évidentes*, spécifiquement stipulées par les règles *Hors-jeu lors d'un Maul* et *Se joindre à un Maul*, et dans les deux dernières phases débouchant sur un éventuel essai.
  
- Règle 18.2 – 18.7: *Touche, touche rapide et alignement*
  - 18.2 – 18.7 :
    - Toutes les décisions sur la touche ou la touche de but relatives aux joueurs attaquants et défenseurs. Pour des raisons de clarté, cela inclut si un ballon est en touche ou non, ainsi que l'équipe qui devrait bénéficier du lancer en touche.
    - Cela comprend également l'acceptation d'une touche rapidement jouée et si celle-ci a été correctement effectuée ou non.
  - 18.8 :
    - Tous les appels concernant l'alignement, sur l'équipe qui devrait bénéficier du lancer en touche et la marque à laquelle l'alignement devrait avoir lieu.
  - 18.30 – 18.36 :
    - Toutes les infractions de hors-jeu *claires et évidentes* spécifiquement stipulées par la règle, et dans les deux dernières phases débouchant sur un éventuel essai.
  
- Règle 19.27-19.33 : *Hors-jeu lors d'une mêlée*
  - Toutes les infractions de hors-jeu *claires et évidentes*, spécifiquement stipulées par la règle *Hors-jeu lors d'une mêlée*, et dans les deux dernières phases débouchant sur un éventuel essai.
  
- Règle 21 : *En-but*
  - Tous les éléments relatifs à l'En-but pour l'équipe qui attaque et qui défend, y compris ;
    - Le touché à terre
    - Les actions menant à l'action licite de marquer un essai
    - La touche et la touche de but
    - Les décisions relatives aux poteaux porte-drapeaux
    - Les Renvois sur la ligne de but

**À n'importe quel moment de la rencontre (c.à.d. sans s'y limiter aux deux phases précédant un éventuel essai marqué), les éléments suivants de la Règle peuvent faire l'objet d'un appel au TMO par la To4, mais cet appel doit être effectué avant le début de la prochaine phase de jeu, et devrait s'inscrire dans le cadre des principes généraux définis à la Section 1 et s'y rapporter.**

### *Règle 9 : Jeu déloyal*

Tout acte de Jeu déloyal *clair et évident* (à l'exception de la *Règle 9.19 Jeu dangereux dans le cadre d'une mêlée*) peuvent faire l'objet d'un appel au TMO jusqu'à ce que le jeu reprenne (pour des raisons de clarté, cela inclut un alignement après un coup de pied de pénalité en touche, si les images ne deviennent disponibles qu'à ce moment-là), y compris, mais sans s'y limiter ;

- **Obstruction** (lorsque l'effet matériel est déterminé, et conformément au principe général *Clair et Évident*).
- Jeu déloyal et infractions répétées.
- Jeu dangereux (dans le cadre duquel il faut tenir compte des possibles processus stipulés par d'autres documents comme le Processus en cas de Contact avec la tête (HCP)).
- Antijeu, y compris tout en-avant intentionnel.
- Attribution de cartons jaunes et rouges.