



CONSEIL :	Compter les SEPT plaquages-touchés et communiquer avec les deux équipes au fur et à mesure que le jeu se poursuit	
ACTION DE JEU		DÉCISION DE L'ARBITRE
Lorsque le 7ème plaquage-touché est effectué	→	Récupérer le ballon, renvoi avec tape et passe
Deux joueurs poursuivent un coup de pied	→	L'arbitre désigne le joueur qui doit gagner le ballon
Plaquage-touché trop agressif	→	Pénalité, renvoi avec tape et passe
CONSEIL :	À chaque phase post-plaquage, il y a deux attaquants et trois défenseurs, la ligne de hors-jeu est le pied arrière du triangle.	
ACTION DE JEU		DÉCISION DE L'ARBITRE
Le joueur continue de courir après un plaquage-touché	→	Ramener le joueur à l'endroit où il a été touché
Le joueur effectue un plaquage-touché haut (au-dessus de l'épaule)	→	Pénalité, renvoi avec tape et passe
Ballon envoyé vers l'avant	→	(Si pas d'avantage) ballon à l'opposition, reprise avec mêlée
CONSEIL :	Jouer l'avantage et maintenir la fluidité du jeu autant que possible	
ACTION DE JEU		DÉCISION DE L'ARBITRE
Passe en avant	→	Ballon à l'opposition, reprise avec mêlée
Le ballon ou le joueur sort du jeu (ligne de touche)	→	Ballon à l'opposition, reprise avec alignement
Aucun effort de la part de la défense pour pénétrer le post-plaquage	→	Avertissement d'abord, si poursuite pénalité
CONSEIL :	Avec les trois défenseurs au post-plaquage, dire toujours bras extérieur pour se lier, créant ainsi un triangle	
ACTION DE JEU		DÉCISION DE L'ARBITRE
L'arracheur fait plus de trois pas pour jouer le ballon vers l'extérieur	→	Avertissement d'abord, si poursuite pénalité
L'arracheur marque un essai (l'arracheur ne peut pas marquer)	→	Récupérer le ballon, renvoi avec tape et passe
Sur une pénalité, le joueur tape et court	→	Récupérer le ballon, reprise avec mêlée (il faut taper et passer)