

Règle 6.16 : Protocole TMO

Mise en vigueur à titre de Règle expérimentale : 1^{er} janvier 2025

*L'intention de ce protocole est de permettre au TMO d'aider et de permettre à l'équipe arbitrale sur le terrain de prendre des décisions meilleures et plus précises lorsqu'elle en a besoin.
 Il ne s'agit pas de permettre au TMO de diriger la prise de décision.*

Section 1 : Principes directeurs

- L'arbitre reste le principal décisionnaire de l'équipe arbitrale. L'objectif du Protocole est de fournir à l'arbitre, aux arbitres assistants et au TMO (arbitre vidéo) (communément appelé l'équipe de 4) une solution technologique pour prendre collectivement des décisions qui sont meilleures et plus précises.
- Le Protocole s'applique dans un cadre communément défini comme « **clair et évident** ». Par souci de clarté, il s'agit d'un incident qui ne sera probablement pas arbitré d'une autre manière.
- L'application du Protocole TMO doit être crédible et cohérente et, ce faisant, contribuer au maintien de l'intégrité du jeu.
- Le protocole permet à l'équipe de 4 de faire des appels au TMO formels lorsque des discussions sont nécessaires pour décider de la meilleure décision de jeu, mais permet également de faire des appels en direct lorsqu'il y a un doute sur la décision pour un incident particulier.

Section 2 : Types d'appels au TMO

Il y a deux types d'appels au TMO : soit un appel au TMO formel soit un appel au TMO en direct.

1. Appel au TMO formel :

- Lorsqu'un membre de l'équipe de 4 souhaite signaler officiellement un incident dans le cadre du protocole, l'arbitre fera un appel au TMO formel, avec arrêt du jeu et du chronomètre.
- La fenêtre temporelle pour tout processus initié à la suite d'un essai marqué continue jusqu'au coup de pied de reprise du jeu suivant, et non au coup de pied de transformation.

2. Appel au TMO en direct :

- Si un membre de l'équipe de 4 peut prendre une décision précise sans avoir à faire formellement appel au TMO.
- Les appels au TMO en direct ne sont destinés à être utilisés que lorsque l'équipe arbitrale sur le terrain a manqué un incident ou une décision claire et évidente qui **ne** nécessite **pas** d'appel au TMO formel.
- Il peut s'agir d'un appel en direct de l'arbitre vidéo, après avoir visionné la diffusion ou rediffusion d'images vidéo à l'écran.
- Les Règles couvertes sont indiquées dans la section ci-dessous.

Fenêtre temporelle pour tout appel au TMO

Figure 1 : Fenêtres temporelles

Depuis la dernière reprise du jeu	Jeu déloyal
Action de jeu offensive*	En-avant
	Passe en avant
	Touche & Alignement
Deux phases maximum/Action de marquer	Hors-jeu
	Obstruction sur maul
	Plaquage terminé

* Ou 2 phases si une action de jeu offensive comporte moins de 2 phases

Section 3 : Détails du Protocole

Définitions :

- **Une Action de jeu offensive** : l'action depuis la dernière reprise du jeu (s'il n'y a pas eu de changement dans la possession du ballon), ou l'action depuis le dernier changement de possession. Ce qui entre dans cette période en termes d'appel au TMO est stipulé à la figure 1.
- **Deux phases de jeu** : une phase de jeu est définie dans les Règles du Jeu comme une mêlée ordonnée, un alignement, un ruck ou un maul – voir le schéma à l'Annexe 1 en fin de document.

Appels au TMO :

Lorsque l'un des officiels de match estime qu'une infraction **claire et évidente** a peut-être été commise.

Les aspects du jeu dans les règles suivantes peuvent être examinés si une infraction claire et évidente a eu lieu et qu'elle s'est produite dans les **deux phases** précédant un essai marqué, mais avant le coup de pied de reprise du jeu qui s'ensuit :

Règle 8 : Établissement du score
Règle 10 : Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant
Règles 14.1-14.3 : Le Plaquage
Règles 15.4-15.9 : Hors-jeu lors d'un ruck
Règles 16.4-16.7 : Hors-jeu lors d'un maul
Règles 18.30-18.36 : Touche, remise en jeu rapide et alignement
Règles 19.27-19.33 : Hors-jeu sur mêlée ordonnée
Règle 20 : Pénalité et coup franc
Règle 21 : L'En-but

Les éléments suivants peuvent être examinés dans la dernière **action de jeu offensive** avant qu'un essai ne soit marqué :

	Cadre dans lequel sont permis les appels en direct
Règle 11 : En-avant	Un en-avant clair et évident, et si l'équipe arbitrale sur le terrain n'a pas accordé l'introduction en mêlée à la bonne équipe.
Règle 11 : Passe en avant	Une passe en avant claire et évidente.
Règles 18.1-18.8 : Touche, remise en jeu rapide et alignement	Si le ballon était en touche et quelle équipe devrait effectuer le lancer.

Les éléments suivants peuvent être examinés à n'importe quel moment du jeu, **depuis la dernière reprise du jeu** et avant que le jeu ne reprenne à nouveau :

	Cadre dans lequel sont permis les appels en direct
Règle 9 : Jeu déloyal	Jeu dangereux dans les cas où la décision ne serait qu'une pénalité.

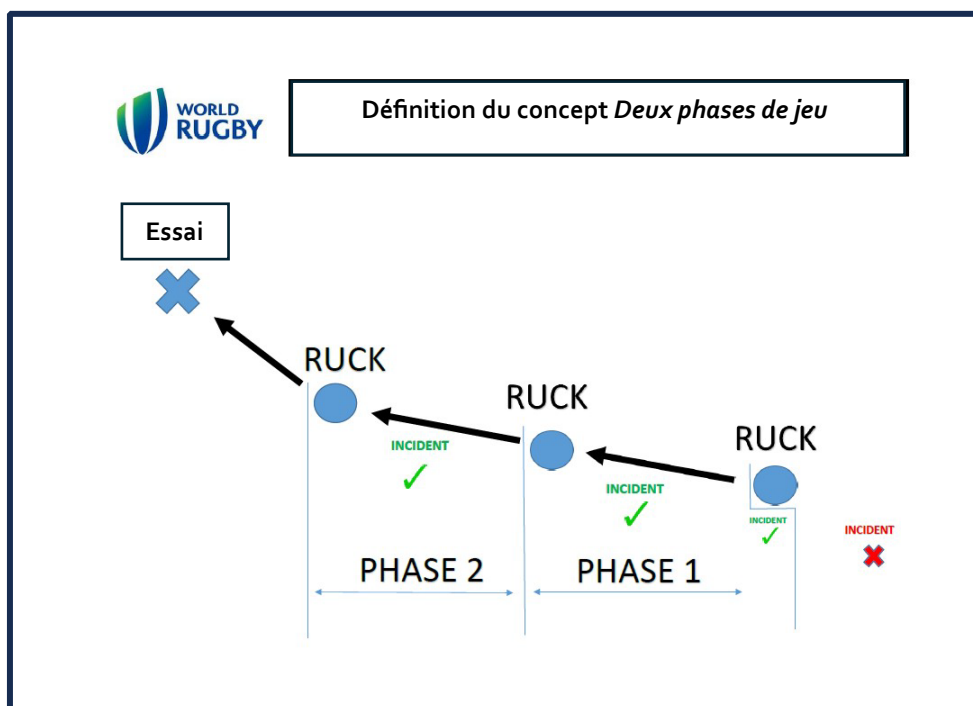
Points de clarification

Pour l'une ou l'autre de ces infractions :

- Cela inclut jusqu'au début d'un alignement après un coup de pied en touche sur une pénalité ainsi qu'un coup franc.
- Si une pénalité ou une remise en jeu rapide est effectuée et que le TMO n'est pas en mesure d'intervenir avant cela, le TMO peut intervenir à la prochaine occasion.

Annexe 1 : Définition graphique des 2 phases du jeu

Schéma



* une phase de jeu est définie dans les Règles du Jeu comme une mêlée ordonnée, un alignement, un ruck ou un maul.