



Officiel de Match TV (TMO) Protocole de l'Expérimentation mondiale Janvier 2019

Introduction

La Règle 6 offre actuellement la possibilité aux officiels de match de faire appel au TMO pour les aider dans leur décision lorsque l'équipe en possession du ballon a ou a peut-être effectué un touché à terre dans la zone d'en-but adverse et qu'un des officiels de match pense qu'il y a peut-être eu une infraction dans l'en-but. L'Expérimentation mondiale de la règle liée au TMO étend les compétences du TMO de deux manières :

- La prise de décision, lorsque l'équipe en possession du ballon a effectué un touché à terre dans la zone d'en-but adverse et qu'un des officiels de match pense qu'il y a peut-être eu une infraction dans le champ de jeu, avec des restrictions.
- La révision d'actes potentiels de jeu déloyal « clairs et flagrants » ou pour aider la détermination de sanctions pour jeu déloyal.

Principes directeurs

- Le TMO sert à aider les arbitres et arbitres assistants. L'arbitre ne devrait pas être dépendant de ce système. L'arbitre est responsable de la gestion du processus du TMO.
- L'arbitre est le preneur de décision et doit rester en charge de la partie.
- Toute information pertinente prise en compte doit être CLAIRE et FLAGRANTE et dans un contexte de matérialité.
- Le recours au système du TMO doit être crédible et cohérent, protégeant ainsi l'image du rugby.

Expérimentation mondiale de la Règle 6.A.6 et 6.16 : TMO/AMENDEMENT EXPÉRIMENTAL DE LA RÈGLE

- (a) L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs, à la Règle relative au jeu déloyal ou au chronométrage et demander une assistance pour ce qui est d'autres aspects des devoirs de l'arbitre, dont le jugement d'un hors-jeu.
- (b) Un organisateur de match peut désigner un officiel désigné sous le titre d'Officiel de Match TV (TMO) utilisant des systèmes technologiques pour clarifier des situations telles que :
 - i. S'il y a un doute sur un essai qui a été marqué ou un touché à terre qui a été effectué dans l'en-but.
 - ii. S'il y a un doute sur la réussite ou non de tentatives de but.
 - iii. S'il y a un doute sur un joueur qui était ou non en touche ou en touche de but avant de faire un touché à terre ou si le ballon a été rendu mort.

- iv. Si les officiels de match pensent qu'une infraction a peut-être été commise pendant l'action qui a mené à un essai ou empêché un essai d'être marqué à condition que cette infraction potentielle ne se soit pas produite plus de deux phases (ruck ou maul) avant que le touché à terre du ballon dans l'en-but.
 - v. Si les officiels de match pensent que du jeu déloyal a peut-être été commis.
 - vi. La clarification de sanctions requises pour des actes de jeu déloyal.
- (c) Tout officiel de match, y compris le TMO, peut recommander une révision par le TMO. Ces révisions s'effectueront dans le respect du Protocole du TMO en vigueur, disponible sur le site worldrugby.org/laws
- (d) Un organisateur de match peut désigner un chronométreur qui signalera la fin de chaque mi-temps.
- (e) L'arbitre ne doit consulter aucune autre personne.
- (f) Si un officiel de match a demandé un recours au TMO et que le stade dispose d'écrans géants, l'arbitre peut raccourcir le processus lié au TMO (voir section 1 ci-dessous) tant que l'infraction est CLAIRE et FLAGRANTE et incluse à la liste des infractions (2.3).

1. Décisions relatives à l'en-but

- 1.1 Il peut être fait appel au TMO lorsque l'arbitre a besoin d'une confirmation si un essai a été ou non marqué. Les décisions relatives à une situation dans l'en-but devraient faire l'objet d'une décision sur le terrain pour laquelle l'arbitre a la responsabilité. L'arbitre devrait faire appel à la contribution de son équipe de 4 s'il y a des éléments concluants qui informent l'arbitre sur sa décision finale.
- 1.2 Le TMO peut également être consulté sur la réussite ou l'échec de tentatives de but.
- 1.3 L'arbitre sifflera pour arrêter le jeu et fera le signe « T » avec ses mains pour indiquer l'arrêt du chronomètre.
- 1.4 L'arbitre fera ensuite un « carré » avec ses mains et informera en même temps au TMO, par l'intermédiaire de son lien radio, qu'il a besoin de son avis.
- 1.5 L'arbitre indiquera alors sa décision sur le terrain et demandera au TMO de passer des images spécifiques soit pour confirmer sa décision ou la changer. Par exemple :
- « Ma décision sur le terrain est qu'il y a essai, mais peux-tu vérifier le touché à terre ? »
 - « Ma décision sur le terrain est qu'il y a un pied en touche et donc mêlée à 5 mètres pour l'équipe qui défend, mais peux-tu vérifier le pied en touche ? »
- Le TMO se mettra alors en relation avec le producteur TV et observera les images spécifiques afin d'aider l'arbitre par rapport à la question spécifiquement posée.
- 1.6 Le diffuseur doit alors fournir tous les angles requis par le TMO.
- 1.7 Une fois son analyse terminée, le TMO communiquera son avis et ses recommandations à l'arbitre qui devrait répéter les recommandations du TMO pour s'assurer que les recommandations ont été parfaitement comprises avant de prendre sa décision.
- 1.8 Le TMO indiquera alors à l'arbitre à quel moment ce dernier pourra signaler sa décision. (Ce point est très important en vue de laisser aux techniciens TV le temps d'orienter leurs caméras vers l'arbitre pour faire part de la décision).
- 1.9 L'arbitre communiquera alors sa décision de la manière appropriée et le jeu et le minutage reprendront en conséquence.

- 1.10 Si le stade dispose d'écrans géants, le Producteur TV pourra également communiquer la décision.
- 1.11 S'il n'y a pas d'écrans géants, certains stades peuvent utiliser des lumières Rouge ou Verte pour informer le public.
- 1.12 La méthode de communication première et essentielle relève toujours de l'arbitre qui indiquera de manière normale la décision après avoir reçu l'avis du TMO.
- 1.13 Le TMO devrait être « au microphone » pour toute demande formelle de révision.

2. Infraction potentielle de l'équipe effectuant le touché à terre dans l'en-but adverse

- 2.1 Si après qu'une équipe en possession du ballon a effectué un touché à terre dans la zone d'en-but adverse (y compris après avoir accordé un essai et avant que ne soit bottée la transformation) et qu'un des officiels de match (y compris le TMO) pense qu'il y a peut-être eu une infraction (voir 2.3) avant que le ballon ne soit porté dans l'en-but par l'équipe ayant effectué le touché à terre, il peut suggérer à l'arbitre de soumettre le cas à la révision du TMO.
- 2.2 L'infraction potentielle doit avoir été commise entre la dernière reprise du jeu (phase statique, coup de pied de pénalité/coup franc ou renvoi) et le touché à terre mais il n'est pas possible de revenir plus loin dans le jeu qu'aux deux rucks et/ou mauls précédents.
- 2.3 Si l'arbitre accepte de soumettre le cas au TMO, il indiquera quelle était l'infraction potentielle et l'endroit où elle a été commise. Les infractions potentielles qui doivent être CLAIRES et FLAGRANTES sont les suivantes :
 - Règle 8.1. Méthodes de marque
 - Règles 9.1 à 9.6 et 9.11 à 9.23. Jeu déloyal : obstruction, jeu dangereux, plaquer un joueur sans ballon
 - Règle 10.4. Hors-jeu : joueur devant le botteur
 - Règle 11. En-avant ou passe en avant
 - Règles 15.5 à 15.9. Ruck : Hors-jeu lors d'un ruck – joueurs se joignant à un ruck
 - Règle 16.5. Maul : Hors-jeu lors d'un maul – joueurs ne se joignant pas à un maul
 - Règles 18.1 et 18.2. Joueur en touche
 - Règles 18.3 à 18.7. Touche : touche rapide
 - Règle 21. En-but (y compris ballon touché à terre par un défenseur)
 - Règles 21.7 et 21.8. En-but : Touché à terre et Double mouvement
- 2.4 Les décisions de l'arbitre pour tous les autres aspects du jeu ne font pas partie du protocole et ne peuvent donc pas être soumises à la révision du TMO.
- 2.5 Dans sa révision de l'infraction potentielle, le TMO doit appliquer dans tous les cas le critère selon lequel l'infraction doit être claire et flagrante s'il a à indiquer à l'arbitre de ne pas accorder d'essai. En cas de l'un quelconque doute sur le fait qu'une infraction a été commise ou non, le TMO doit indiquer qu'aucune infraction n'a été commise.
- 2.6 En ce qui concerne les passes en avant, le TMO doit juger la direction du ballon qui quitte les mains du joueur qui a passé le ballon.
- 2.7 S'il y a eu une infraction, le TMO indiquera à l'arbitre la nature exacte de l'infraction, la sanction recommandée et/ou où le jeu reprendra.
- 2.8 Le TMO peut faire mention d'incidents observés en sus de ce qui a été demandé par l'arbitre si cela est approprié selon la situation examinée.

3. Infraction potentielle de l'équipe qui défend empêchant un essai d'être marqué

- 3.1 Si les officiels de match pensent qu'il y a peut-être eu une infraction dans le champ de jeu commise par l'équipe qui défend qui a peut-être empêché un essai d'être marqué, ils peuvent suggérer à l'arbitre de soumettre le cas à la révision du TMO.
- 3.2 L'infraction potentielle doit avoir été commise entre la dernière reprise du jeu (phase statique, coup de pied de pénalité/coup franc ou renvoi) et le touché à terre mais il n'est pas possible de revenir plus loin dans le jeu qu'aux deux rucks et/ou mauls précédents.
- 3.3 Si l'arbitre accepte de soumettre le cas au TMO, il indiquera quelle était l'infraction potentielle et l'endroit où elle a été commise. Les infractions seront normalement un acte de jeu déloyal comme une obstruction ou action sur un joueur non porteur du ballon.
- 3.4 Dans sa révision de l'infraction potentielle, le TMO doit appliquer dans tous les cas le critère selon lequel l'infraction doit être claire et flagrante et que sans l'infraction un essai aurait probablement été marqué s'il a à indiquer à l'arbitre d'accorder un essai de pénalité. En cas de doute sur le fait qu'un essai aurait pu être marqué, le TMO doit indiquer la sanction appropriée en vertu des Règles du Jeu.
- 3.5 Le TMO peut faire mention d'incidents observés en sus de ce qui a été demandé par l'arbitre si cela est approprié selon la situation examinée.

4. Actes potentiels de jeu déloyal

- 4.1 Les officiels de match peuvent suggérer à l'arbitre de soumettre le cas à la révision du TMO lorsqu'ils détectent un acte de jeu déloyal **clair et flagrant** (soit grave ou dangereux) :
 - S'ils n'ont peut-être vu que partiellement un ou des actes de jeu déloyal
 - S'ils ne sont pas sûrs des circonstances exactes
 - Si les vues des officiels de match rapportant le ou les actes de jeu déloyal diffèrent
 - S'il y a un doute sur les sanctions appropriées à appliquer
- 4.2 Les officiels de match peuvent réviser un acte de jeu déloyal jusqu'à la reprise du jeu – par exemple un alignement – quand un coup de pied de pénalité est botté en touche, et que les images du jeu déloyal deviennent disponibles.
- 4.3 Si l'arbitre accepte de soumettre le cas au TMO, il indiquera qu'il souhaite que le TMO révisé le ou les actes de jeu déloyal potentiels et fasse une recommandation en ce qui concerne la ou les sanctions appropriées.
- 4.4 Dans sa révision de l'infraction potentielle, le TMO doit appliquer dans tous les cas le critère selon lequel l'infraction doit être claire et flagrante, surtout lorsque des sanctions pouvant s'appliquer signifient l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur du champ de jeu.
- 4.5 Les autres officiels de match peuvent se servir des écrans dans le stade (le cas échéant) pour former un jugement sur le cas.

Conformément à la Règle 6.5.a, l'arbitre reste seul juge des faits et des Règles pendant un match.

La discussion d'avant match de « l'équipe de 4 » doit souligner l'approche ci-dessus et ne pas inclure de domaines de décisions non stipulés par ce protocole.