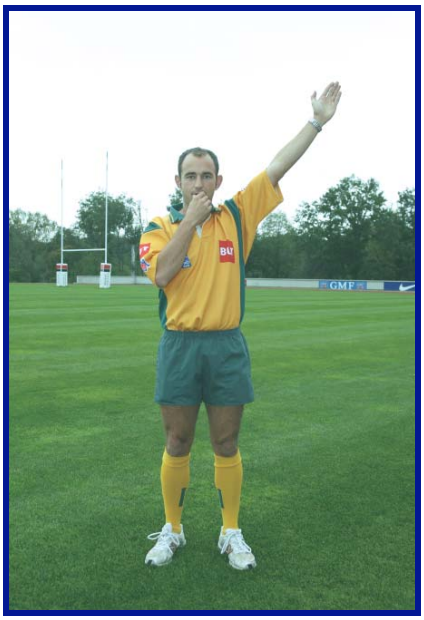
L'utilisation des signaux par l'arbitre est recommandée pour aider ce dernier à mieux communiquer avec les joueurs et informer les spectateurs.

1. Coup de pied de pénalité
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras vers le haut pointant vers l'équipe non fautive.

2. Coup de pied franc
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive.



3. Essai et essai de pénalité
L'arbitre dos à la ligne de ballon mort. Les épaules parallèles à la ligne de but. Bras levé à la verticale.

4. Avantage
Bras tendu pointé vers l'équipe non fautive durant environ 5 secondes.

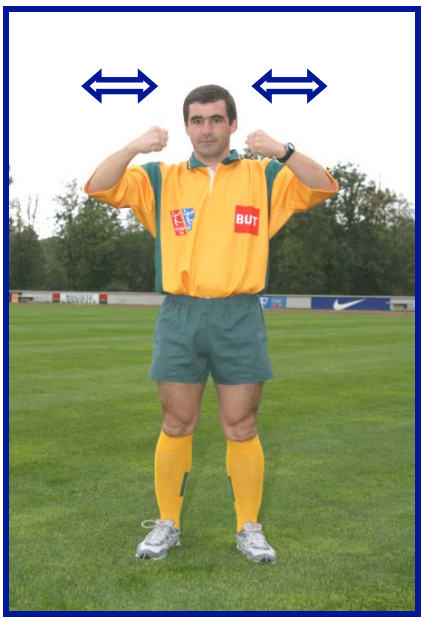
5. Mêlée ordonnée
Epaules parallèles à la ligne de touche.
Un bras tendu à l'horizontale pointé vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction.

6. Formation de la mêlée
Les coudes pliés, mains au-dessus de la tête, les doigts se touchant.

7. Passe en avant
Les mains font le geste de passer le ballon en avant.

8. En-avant
Mouvement de va-et-vient avec une main tendue au-dessus de la tête.

9. Le ballon n'a pas été immédiatement libéré
Les deux mains repliées sur la poitrine, comme pour tenir le ballon.



10. Le plaqueur n'a pas lâché le plaqué
Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour libérer le joueur.

11. Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés
Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras.

12. Arrivée sur le plaquage du mauvais côté
Bras tendu à l'horizontale puis mouvement de balayage par un demi-cercle.

13. Tomber intentionnellement sur un joueur
Le bras courbé fait une simulation d'un joueur qui tombe. Signal fait dans la direction de la chute du joueur fautif.

14. Plonger à terre près du plaquage
Bras tendu, pointant vers le bas pour simuler l'action de plonger

15. Ballon injouable lors d'un plaquage ou d'un « ruck »
Mêlée accordée à l'équipe qui avançait au moment de l'arrêt de jeu. Epaules parallèles à la ligne de touche, le bras tendu horizontalement en direction de l'équipe qui introduira le ballon puis tendre le bras et la main en direction de la ligne de but de l'équipe adverse et faire un mouvement de balayage (avant-arrière) avec le bras.

16. Ballon injouable lors d'un maul
Bras tendu pour accorder la mêlée à l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul. Tenir l'autre bras vers l'extérieur comme lors de l'indication d'un avantage et le plier pour toucher l'épaule opposée avec la main.

17. Joueurs se joignant au maul ou au « ruck » en avant du dernier pied ou sur le côté.
Bras et main positionnés horizontalement avec un mouvement latéral du bras.

18. Effondrement volontaire d'un « ruck » ou d'un maul
Les deux bras à hauteur des épaules comme liés à l'adversaire. Abaissement et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas.

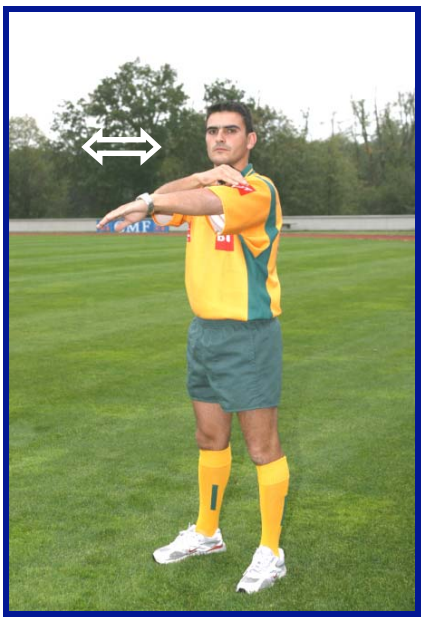
19. Pilier mettant un adversaire à terre
Poing fermé, bras plié. Le geste simule le « tirage » d'un adversaire vers le sol.

20. Pilier tirant un adversaire
Poing fermé, bras tendu à hauteur de l'épaule. Le geste simule le « tirage » d'un adversaire.

21. Mêlée tournée de plus de 90°
Rotation de l'index à hauteur
de l'épaule.

22. Pied levé d'un joueur de
première ligne
L'arbitre lève un pied et le touche
avec sa main.

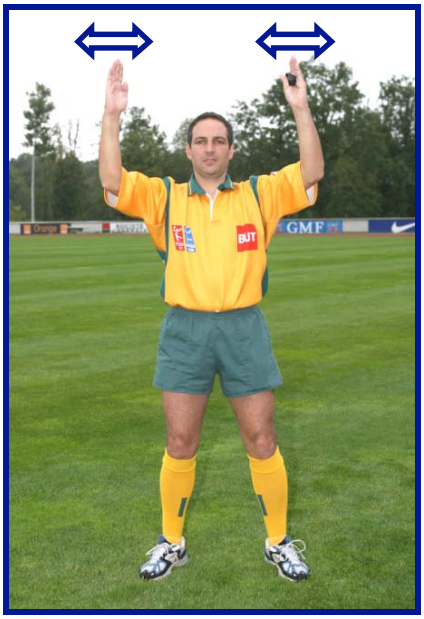
23. Introduction du ballon
« non droit » en mêlée
Mains à hauteur de la taille simulant
l'action de mauvaise introduction.



24. Mauvaise liaison
Un bras replié comme pour se lier.
L'autre main faisant un mouvement de
va-et-vient le long du bras pour indiquer
une liaison correcte.

25. Talonnage à la main dans un « ruck » ou une mêlée ordonnée
Main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage comme pour talonner à la main.

26. Lancer lors d'un alignement en touche « non droit »
Epaules parallèles à la ligne de touche. La main au-dessus de la tête indique le tracé du ballon non perpendiculaire à la ligne de touche.



27. Non respect du couloir lors d'un alignement en touche
Les deux mains à hauteur des yeux, pointées vers le haut, les paumes à l'intérieur. Les mains faisant un mouvement de resserrement.

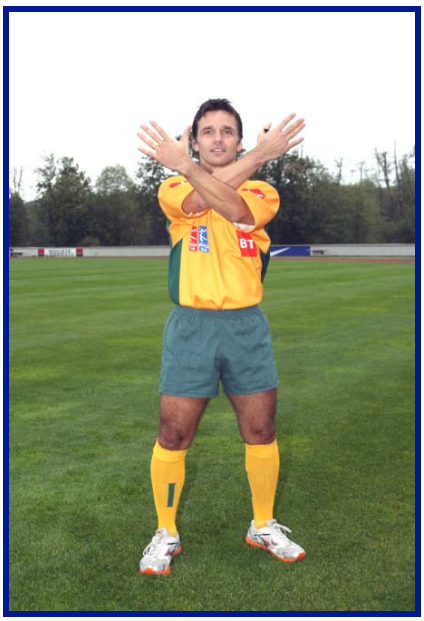
28. Obstruction dans l'alignement
Bras replié à l'horizontale, coude pointé vers l'extérieur. Bras et épaule effectuant un mouvement simulant une obstruction.

29. Appui sur un joueur de l'alignement
Bras horizontal, plié au coude, paume vers le bas. Mouvement vers le bas.

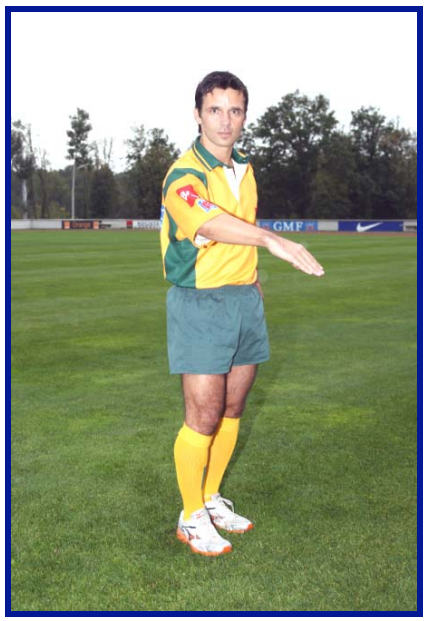
30. Pousser un adversaire dans un alignement
Les deux mains à hauteur des épaules, paumes vers l'extérieur faisant le mouvement de pousser un adversaire.

31. Soulever un joueur lors d'un alignement
Les deux poings fermés à hauteur de la taille simulant le geste de soulever.

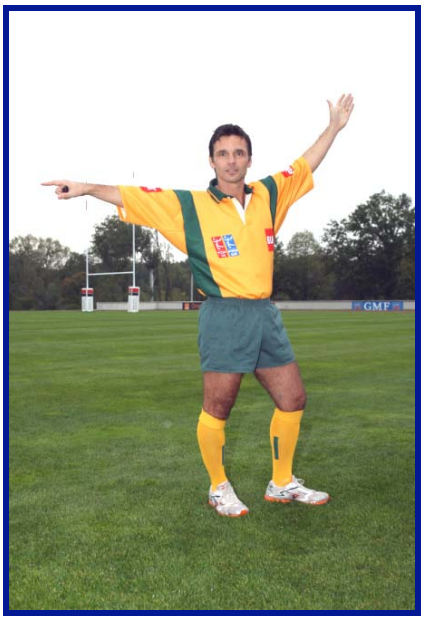
32. Hors-jeu lors d'un alignement
Bras et main bougent à l'horizontale sur la poitrine en direction de l'équipe fautive.



33. Obstruction dans le jeu courant
Bras en croix devant la poitrine à angle droit, comme des ciseaux ouverts.



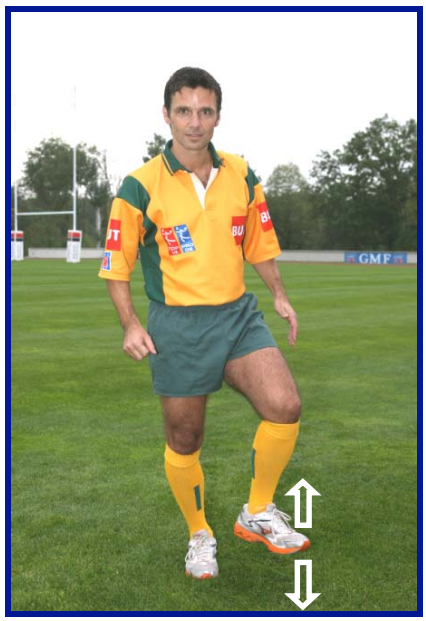
34. Hors-jeu sur « ruck » et maul
Epaules parallèles à la ligne de touche. Bras tendu, doigts pointés vers le le bas, la main faisant un cercle.



35. Choix après hors-jeu : C.P.P. ou mêlée
Un bras indiquant C.P.P., l'autre pointé vers l'endroit où pourrait être jouée la mêlée.

36. Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non-respect des 10 mètres sur un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc
Tenir les deux mains ouvertes, doigts écartés, au-dessus de la tête.

37. Plaquage haut (jeu déloyal)
La main se déplace à l'horizontale devant le cou.



38. « Stamping » (jeu déloyal : utilisation illégale du pied)
Action de piétiner ou geste similaire pour montrer la faute.

39. Coup de poing (jeu déloyal)
Poing fermé tapant dans la paume ouverte.

40. Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)
Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour simuler les mouvements des lèvres d'une personne qui parle.

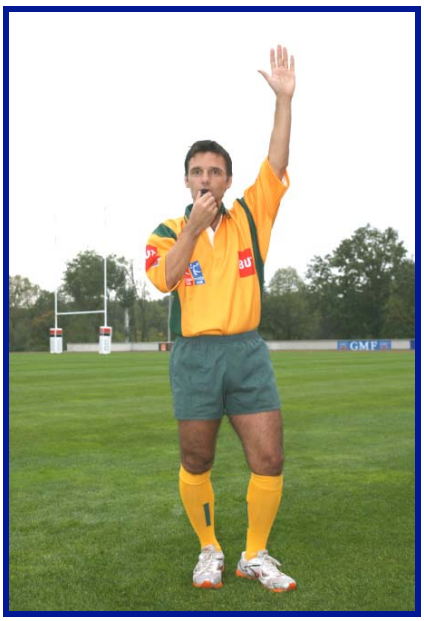
41. Accorder un renvoi aux 22 mètres
Le bras pointé vers le centre de la ligne des 22 mètres.

42. Ballon tenu en en-but
L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas touché terre.

43. Demande de soigneur
Un bras levé indique qu'un soigneur est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.

44. Demande du médecin
Les deux bras levés indiquent que l'intervention d'un médecin est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.

45. Blessure qui saigne
Bras en croix au-dessus de la tête indiquent qu'un joueur a un saignement et doit être temporairement remplacé.



46. Arrêt ou reprise du chronométrage du temps de jeu
Tendre le bras à la verticale et siffler lorsque le décompte devrait être commencé ou terminé.