

Règles Expérimentales Mondiales 2017



Conformément au calendrier pour la révision des Règles du Jeu, les expérimentations débuteront le **1^e août 2017** dans l'hémisphère Nord et **soit le 1^e janvier 2017 soit le 1^e janvier 2018 (pour la mêlée et les règles sur le plaquage/ruck)** dans l'hémisphère Sud et cela pour une période initiale d'un an.

Règle 3

3.6 Nombre de joueurs par équipe

Les mêlées simulées provoquées par une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueurs de chaque côté.

Règle 5

5.7 (e) Durée de la partie

Si, après que la durée fixée a expiré, une pénalité est bottée en touche sans toucher un autre joueur, l'arbitre autorisera la remise en jeu et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que le ballon devienne mort.

Pour mettre fin à la mi-temps, un joueur doit effectuer un coup de pied visible, le ballon quittant nettement ses mains, avant de botter en touche.

Règle 8

8.1 (a) Avantage

Quand une même équipe commet plusieurs infractions sanctionnables d'une pénalité, l'arbitre peut autoriser le capitaine de l'équipe non fautive à choisir la marque de la pénalité la plus avantageuse pour son équipe.

Règle 9

9.A.1 Établissement du score

Essai de pénalité. Un essai de pénalité est accordé lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire. Le coup de pied de transformation n'est pas botté.

Valeur : 7 points

Règle 15

Plaquage - Modification a 15.4 (c)

Le plaqueur doit se remettre sur ses pieds avant de jouer le ballon et ne peut ensuite jouer ce ballon que de son côté de la porte du plaquage.

Règle 16

Amendement de la Règle 16 sur le Ruck

Un ruck commence quand au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (joueur plaqué, plaqueur). C'est à ce moment-là que se crée la ligne de hors-jeu. Un joueur sur ses pieds peut utiliser ses mains pour ramasser le ballon tant que cette action est immédiate. Dès qu'un joueur adverse arrive, il est interdit de se servir des mains pour jouer le ballon.

Règle 16.4 : Autres infractions dans le ruck

Un joueur ne doit pas botter le ballon hors d'un ruck.

Sanction: CPP

Le joueur ne peut que talonner le ballon, dans un mouvement vers l'arrière.

Règle 18

Règle 18 Définition du Marque

Pour effectuer un marque (arrêt de volée), un joueur doit avoir un ou les deux pieds sur ou derrière sa propre ligne des 22 mètres et attraper un ballon qui a atteint le plan de la ligne des 22 mètres.

Règle 19

Règle 19 Définition de la Touche

Si le ballon a franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.

Si le ballon n'a pas franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou stationnaire.

Si le joueur saute et dévie le ballon dans l'aire de jeu (ou si ce joueur attrape le ballon et le renvoie dans l'aire de jeu) avant d'atterrir en touche ou touche de but, le jeu se poursuivra même si le ballon avait atteint le plan de la touche.

Règle 19.1(c) Sans gain de terrain

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne des 22 mètres, ramasse le ballon qui était à l'extérieur des 22, ou attrape le ballon devant la ligne des 22 mètres et le botte directement en touche de l'intérieur de ses 22, ce joueur a mis le ballon à l'intérieur de ses 22 et il n'y a donc pas de gain de terrain.

Supprimer 19.1(e) et amender les numéros des paragraphes suivants en conséquence.

Règle 20

20.5 Introduction du ballon dans la mêlée

Aucun signal de l'arbitre.

La mêlée ordonnée doit être stable et l'introduction doit être effectuée sans délai une fois que le ballon a été présenté à la mêlée.

20.6 (d) Introduction du ballon par le demi de mêlée

L'introduction du ballon par le demi de mêlée doit être droite mais le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie par conséquent qu'il peut se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane.

Règle 20 Talonnage après l'introduction

Une fois que le ballon touche le sol dans le tunnel, n'importe quel joueur de première ligne peut utiliser un pied pour essayer de gagner la possession du ballon. Un joueur de l'équipe qui introduit le ballon doit talonner le ballon.

Sanction : CPF

20.9 (b) Manipulation du ballon dans la mêlée – exception

Autoriser le N. 8 à ramasser le ballon dans les pieds des joueurs de deuxième ligne.

Règle 22

Règle 22.9 (b) Joueur défendant dans l'en-but

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de but ramasse le ballon qui était dans le champ de jeu, ou attrape le ballon devant la ligne de but, ce joueur a pris possession du ballon dans le champ de jeu.

Supprimer 22.9(c) et amender les numéros des paragraphes suivants en conséquence.

Règle 22.9 (d) Joueur défendant dans l'en-but

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de ballon mort ramasse ou attrape le ballon qui n'a pas atteint la ligne de ballon mort ou la ligne de touche de but, ce joueur est considéré avoir rendu le ballon mort.

Supprimer 22.9(e).

TEXTE + VIDEOS (lien) : <http://laws.worldrugby.org/?domain=20>

