



RÈGLES EXPÉRIMENTALES

WORLD RUGBY

MÀJ DU 13 SEPTEMBRE 2021

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE DE L'ARBITRAGE



1.

PRÉSENTATION



LES RÈGLES EXPÉRIMENTALES



5 règles expérimentales retenues par world Rugby

- « 50/22 »
- Drop de renvoi sur la ligne de but
- Coin volant
- 1 joueur pré-accroché
- Déblayage et sécurité du gratteur

QUAND ? POUR QUI ?



Quand ?

A partir du 1er Août (mises en place dès les premiers matchs amicaux)

Pour qui ?

Toutes les compétitions LNR et FFR sont concernées (A – B – C' - C – D et E*)

Toutes les catégories d'âge impactées

*Pour le SEVEN la règle du 50/22 et du drop de renvoi sur la ligne de but ne s'applique pas

2.

“50/22”



DESCRIPTIF



L'expérimentation

Si l'équipe en possession du ballon botte celui-ci de sa propre moitié de terrain indirectement en touche à l'intérieur des 22 mètres adverses, elle effectuera le lancer dans l'alignement qui en résulte

Les conditions

Soit l'équipe n'a pas amené le ballon dans sa moitié de terrain

Soit l'équipe a amené le ballon dans sa moitié de terrain puis un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de sa moitié de terrain

Soit l'équipe a amené le ballon dans sa moitié de terrain puis un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain

Cette variation ne s'applique pas sur un coup d'envoi ni à aucun type de renvois

Cette règle ne s'applique pas au SEVEN

DESCRIPTIF



Intention du législateur

Encourager l'équipe qui défend à placer plus de joueurs dans le fond du terrain, créant ainsi plus d'espace pour l'attaque et réduisant la vitesse de montée du rideau défensif

LA VIDEO

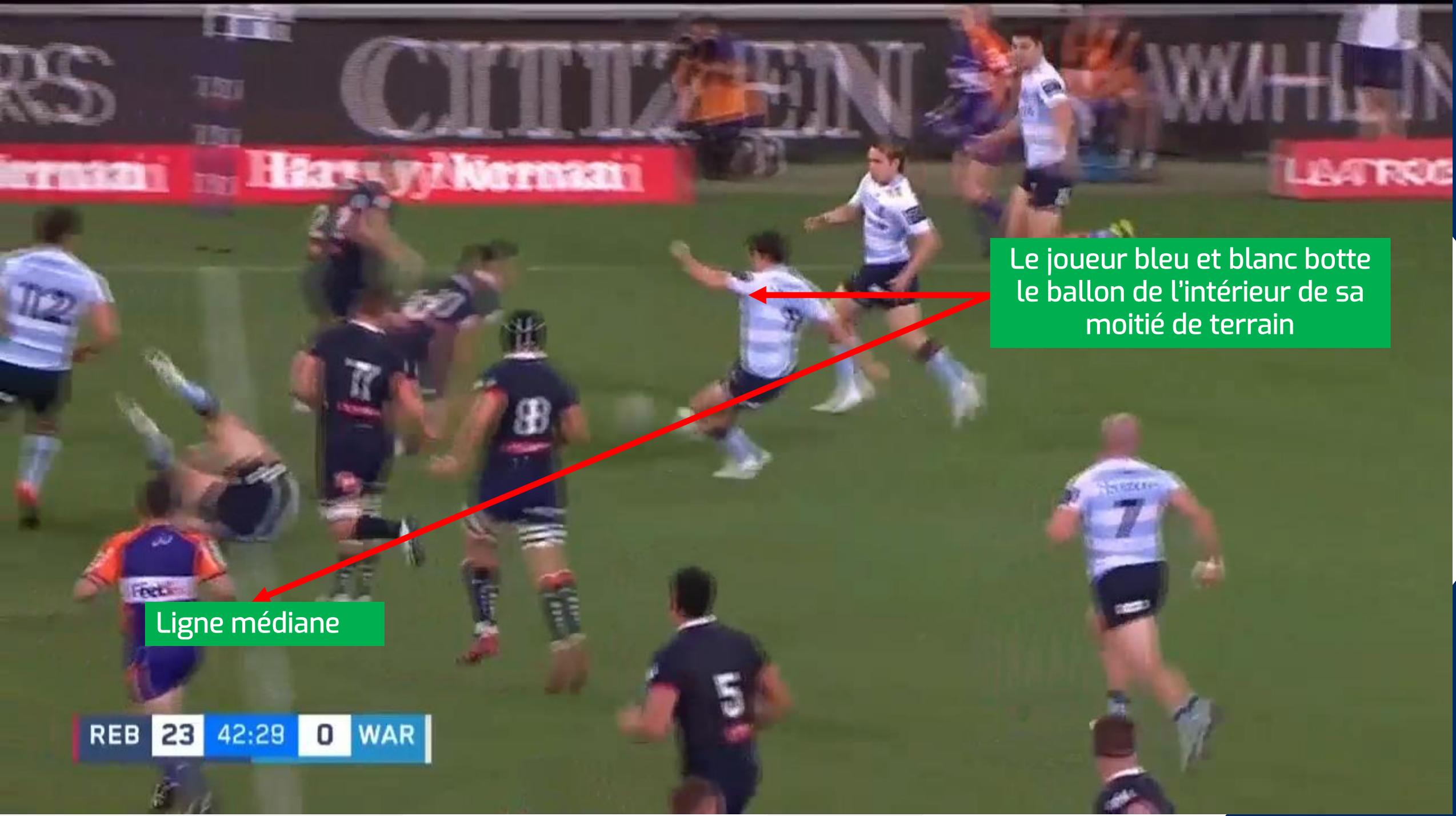
Commentaires

Forte densité sur le premier rideau défensif le joueur bleu et blanc botte le ballon indirectement en touche. Le ballon sort en touche dans les 22 mètres adverses

=

Lancer en touche au bénéfice de l'équipe bleue et blanche au point de sortie du ballon

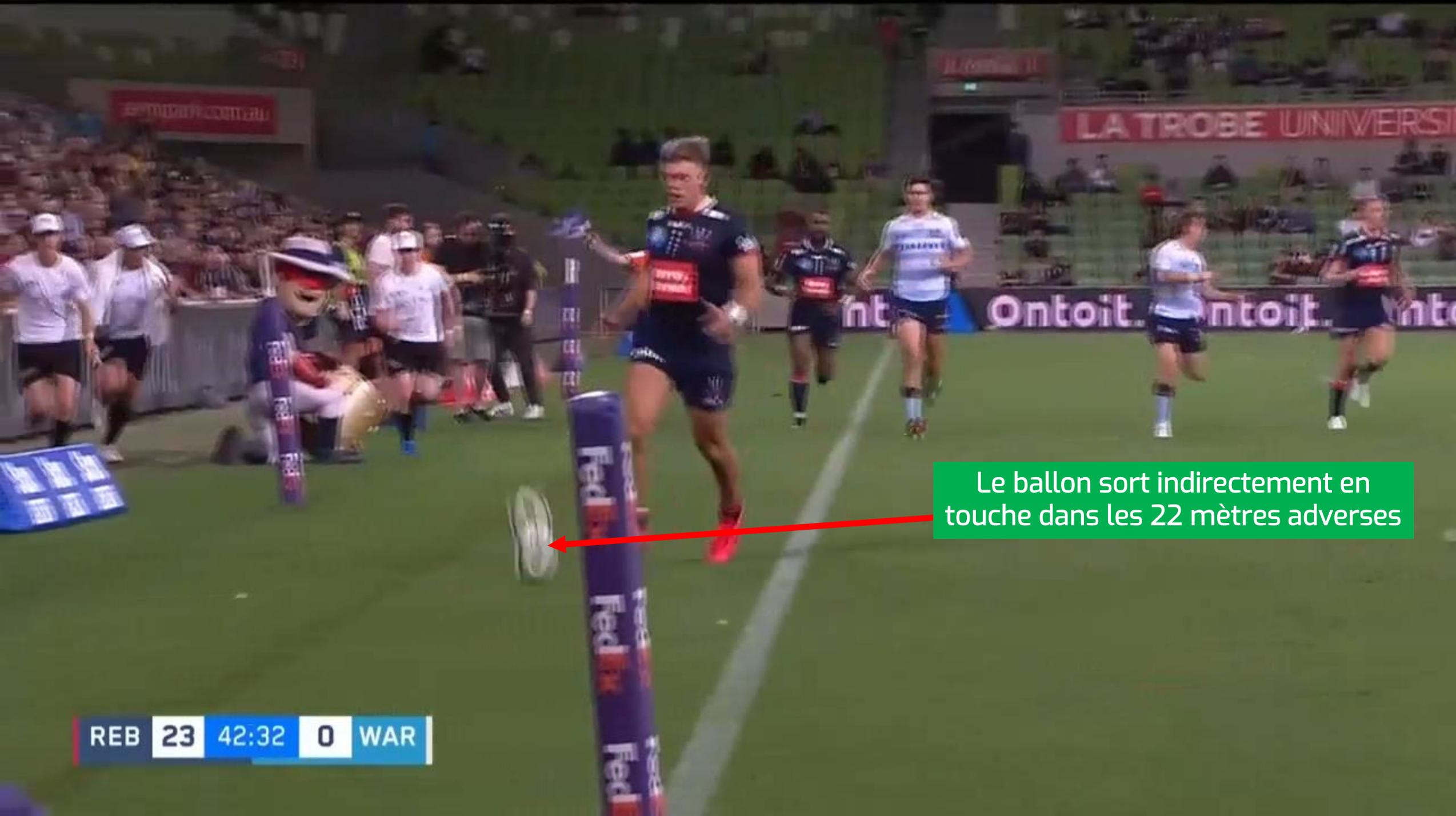




Le joueur bleu et blanc botte le ballon de l'intérieur de sa moitié de terrain

Ligne médiane

REB 23 42:29 0 WAR



Le ballon sort indirectement en touche dans les 22 mètres adverses

REB 23 42:32 0 WAR

PRÉCISIONS



Question 1

Dans quelle partie du terrain le coup de pied doit-il être donné ?

Réponse 1

Dans toute la moitié de terrain du botteur c'est-à-dire de la ligne médiane à la ligne de ballon mort

Question 2

Est-ce que l'équipe bénéficiant du lancer en touche peut effectuer une remise en jeu rapide ?

Réponse 2

OUI règlementairement mais techniquement difficile du fait de la plus grande facilité pour l'équipe adverse de récupérer le ballon et d'empêcher ce type de remise en jeu

PRÉCISIONS

Question 3

Si une équipe bénéficie d'un coup franc dans ses 50 mètres peut-elle tenter de trouver une touche indirecte dans les 22 mètres adverses pour bénéficier du lancer ?

Réponse 3

OUI la règle du 50/22 s'applique dans ce cas là

Question 4

Lors d'une mêlée qui se situe au milieu du terrain (exemple : suite à un coup d'envoi direct en touche) une des deux équipes gagne le ballon, peut-elle taper indirectement en touche et bénéficier du lancer en touche ?

Réponse 4

OUI tant que la mêlée n'est pas clairement dans une des deux moitiés de terrain

Question 5

Si la remise en jeu sur une mêlée ou une touche se situe sur la ligne médiane, doit-on considérer que l'équipe qui gagne le ballon l'a rentré dans sa moitié de terrain et ne peut donc pas bénéficier de l'application de la règle du 50/22 ?

Réponse 5

Dans cette situation les deux équipes sont considérées comme étant dans leur moitié de terrain et elles pourront donc bénéficier de la règle du 50/22 lorsqu'elles gagnent le ballon

POINTS DE VIGILANCE POUR LES ARBITRES

S'assurer que le ballon a été rentré ou non dans la moitié de terrain par l'équipe du botteur

Si OUI s'assurer qu'un plaquage, une mêlée spontanée ou un maul a eu lieu dans la moitié de terrain de l'équipe du botteur avant son coup de pied ou touché par un adversaire

S'assurer que la sortie du ballon est bien indirecte et que le ballon est bien sorti en touche dans les 22 mètres adverses

3.

DROP DE RENVOI SUR LA LIGNE DE BUT



L'expérimentation

Si le ballon est bloqué dans l'en-but,

Si un joueur attaquant commet un en-avant dans l'en-but adverse

Si un défenseur, dans son propre en-but, effectue un touché à terre ou rend le ballon mort après un jeu au pied d'un attaquant

=

Le jeu reprend par un drop de renvoi sur la ligne de but

Cette règle ne s'applique pas au SEVEN

DESCRIPTIF



Les conditions

Coup de pied tombé (drop)

Botté sans délai

N'importe où sur la ligne de but (ou en arrière de cette ligne)

Adversaires derrière la ligne de sanction (ligne des 5 mètres)

Le ballon doit franchir la ligne de sanction (ligne des 5 mètres)

Ne doit pas sortir en touche directement

Intention du législateur

Encourager la variété dans le jeu offensif près de la ligne de but et augmenter le temps de jeu en remplaçant une mêlée par un coup de pied exécuté sans délai. Une opportunité de contre-attaque est également ainsi créée

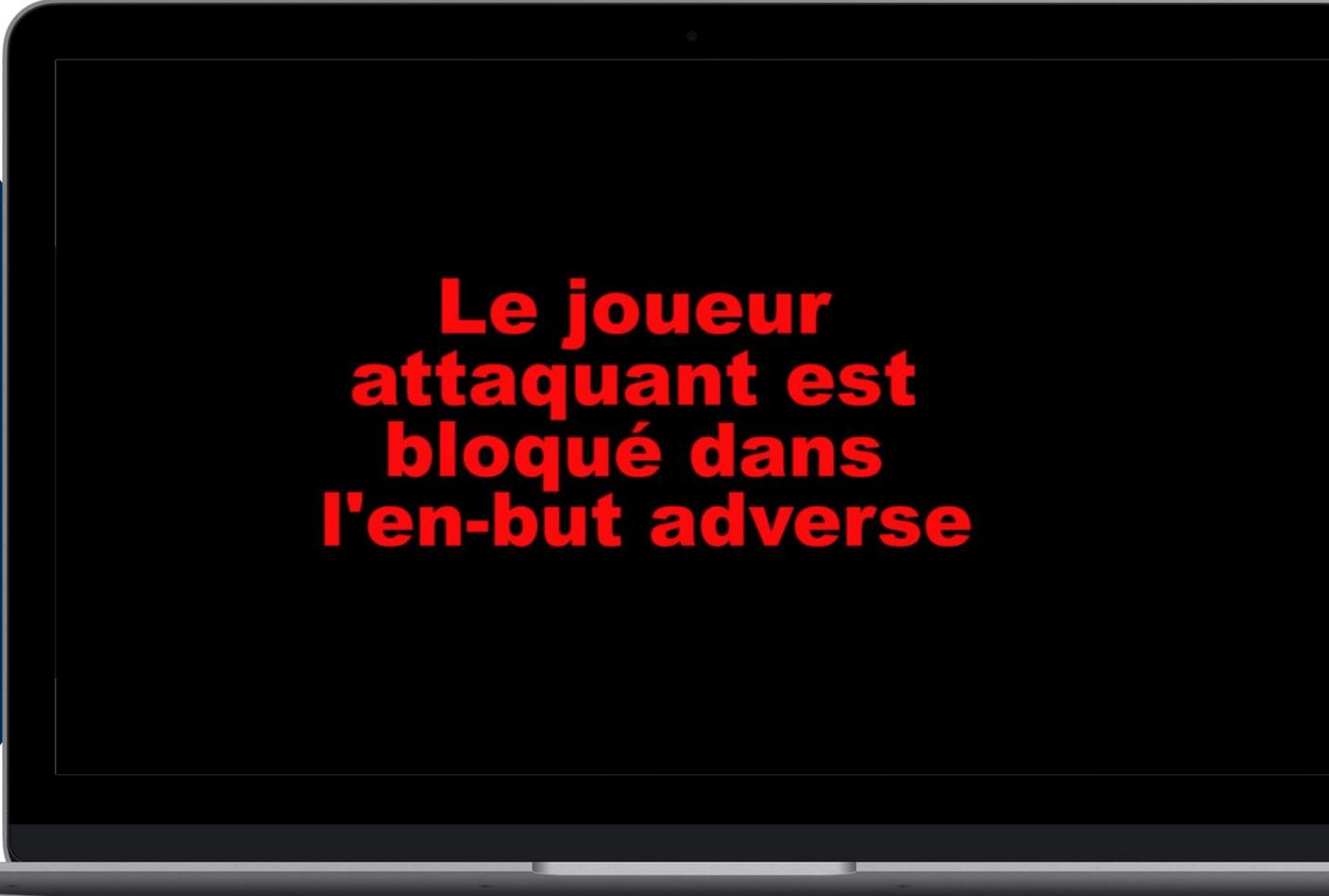
LA VIDEO

Commentaires

Illustration des deux premiers

cas :

- 1) Joueur attaquant bloqué dans l'en-but adverse
- 2) Joueur attaquant qui commet un en-avant dans l'en-but adverse

A laptop screen is shown, displaying the text 'Le joueur attaquant est bloqué dans l'en-but adverse' in a bold, red, sans-serif font. The screen is black, and the text is centered. The laptop is silver and is shown from a slightly elevated angle.

**Le joueur
attaquant est
bloqué dans
l'en-but adverse**

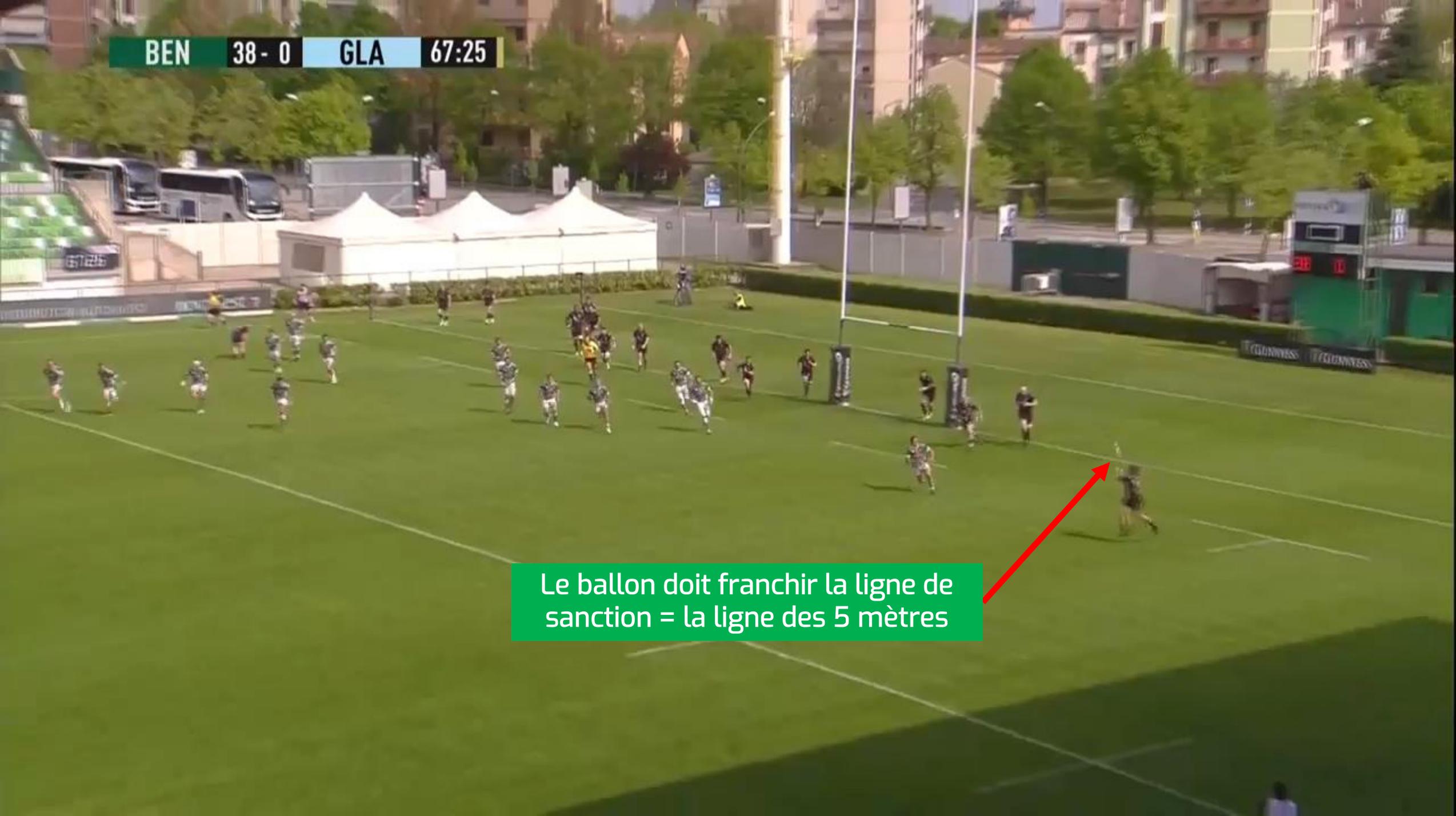
BEN 38 - 0 GLA 67:23

Le drop de renvoi peut être joué rapidement
n'importe où sur la ligne de but

Les adversaires doivent être
derrière la ligne de sanction
(ligne des 5 mètres)



BEN 38 - 0 GLA 67:25



Le ballon doit franchir la ligne de sanction = la ligne des 5 mètres

PRÉCISIONS

Le drop de renvoi doit être botté sans délai

Coup franc

Le ballon ne franchit pas la ligne de sanction (5 mètres)

Faire rejouer

Mêlée ordonnée

Le ballon sort directement en touche

Faire rejouer

Mêlée ordonnée

Alignement

Remise en jeu rapide

L'adversaire charge au-delà de la ligne de sanction (5 mètres) avant que le ballon soit botté

Coup franc

L'équipe attaquante retarde volontairement le drop de renvoi

Pénalité

PRÉCISIONS

Le ballon franchit la ligne de sanction mais est ensuite repoussé par le vent

Le jeu continue

Le ballon ne franchit pas la ligne de sanction

L'avantage peut être joué

Si sur un drop de renvoi le ballon atteint l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort

Faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée

Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Les coéquipiers du botteur qui se trouvent en avant du ballon lorsque celui-ci est botté peuvent être sanctionnés sauf s'ils se replient et n'interfèrent pas avec le jeu tant qu'ils n'ont pas été remis en jeu par les actions d'un coéquipier

Mêlée ordonnée

PRÉCISIONS

Question 1

L'équipe qui réceptionne le ballon suite à un drop de renvoi peut-elle tenter un drop goal ?

Réponse 1

OUI le ballon est « en vie » suite au drop de renvoi

Question 2

Existe t-il toujours le renvoi aux 22 mètres ?

Réponse 2

OUI par exemple lorsqu'un joueur attaquant botte le ballon et que ce dernier sort en ballon mort ou en touche de but (sans intervention d'un défenseur) ou lors d'une tentative ratée de pénalité ou un drop-goal et que le ballon est rendu mort

Question 3

Après une tentative manquée d'un coup de pied de pénalité ou d'un drop-goal, le ballon fait l'objet d'un touché à terre ou est rendu mort par l'équipe en défense dans son en-but, ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but à la suite de l'une de ces tentatives, comment reprend-on le jeu ?

Réponse 3

Le jeu reprendra par un coup de pied de renvoi aux 22 mètres, la règle du drop de renvoi sur la ligne de but ne s'applique pas dans ces cas là

POINTS DE VIGILANCE POUR LES ARBITRES

Valider rapidement la décision d'attribuer un drop de renvoi pour permettre à l'équipe bénéficiaire de ce coup de pied de pouvoir le jouer rapidement

Valider la réalisation de ce drop de renvoi (drop, adversaires derrière les 5 mètres, ballon franchissant la ligne des 5 mètres)

4.

LE COIN VOLANT



DESCRIPTIF

L'expérimentation

Sanctionner la mini-mêlée à trois joueurs pré-liés en redéfinissant le coin volant

Les conditions

Suppression de la charge de cavalerie

Cette pratique n'est pas permise, elle doit être traitée en vertu de la loi 9.11, WR a estimé que l'ancienne définition était désuète et que la pratique n'avait plus jamais lieu

Interdiction aux équipes de réaliser un coin volant

Nouvelle définition du coin volant

Une forme d'attaque interdite, qui se produit en général près de la ligne de but après que l'équipe attaquante bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc. Les partenaires se lient des deux côtés du porteur du ballon, formant un V. Souvent un ou plusieurs de ces partenaires sont devant le porteur du ballon.

Intention du législateur

Réduire le nombre d'actions dans le cadre desquelles le porteur du ballon et plusieurs joueurs de soutien sont en contact (liés au porteur de balle) avant le contact avec l'adversaire, et protéger le plaqueur qui peut être confronté à la force combinée de trois adversaires

LA VIDEO

Commentaires

Deux joueuses de l'équipe blanche se lient avec la porteuse du ballon avant le contact avec l'adversaire créant ainsi une « mini-mêlée »



53:32 ITA

La porteuse du ballon et deux soutiens
sont liés avant le contact avec l'adversaire
formant une « mini-mêlée »

La joueuse en défense va subir la
force combinée de trois adversaires
=
DANGER



PRÉCISIONS

Question 1

A quel moment doit-on sanctionner ce coin volant, à sa création ou bien au moment du contact avec l'adversaire ?

Réponse 1

La sanction, qui est une pénalité, doit être sifflée au moment du contact avec l'adversaire

Question 2

Lors d'une touche une équipe décide de ne pas s'opposer à l'équipe qui a gagné le ballon. L'équipe en possession du ballon forme un groupe de joueurs liés et qui avancent. Doit-on considérer cette formation comme un coin volant?

Réponse 2

NON cette action ne doit pas être considérée comme un coin volant

POINT DE VIGILANCE POUR LES ARBITRES

S'assurer que les joueurs sont bien liés avant le contact pour sanctionner

5.

1 JOUEUR PRÉ-ACCROCHÉ



DESCRIPTIF



L'expérimentation

Reconnaître qu'un joueur peut potentiellement être pré-accroché au porteur du ballon avant le contact, mais ce joueur doit respecter toutes les exigences stipulées pour le premier joueur qui arrive au plaquage, en particulier la notion de rester debout

Intention du législateur

Avoir une gestion plus cohérente du joueur pré-accroché (1 seul joueur)

LA VIDEO

Commentaires

Le joueur soutien (pré-accroché) du porteur de balle va immédiatement au sol au moment du contact avec l'adversaire



WAS 12 14 MON
2T 48:45 2T

Le joueur soutien est pré-accroché au porteur de balle avant le contact



WAS 12 14 MON
2T 49:20 2T

Ce joueur soutien (pré-attaché)
va directement au sol au
moment du contact avec
l'adversaire empêchant toute
intervention du premier
défenseur sur le ballon
=
Ce joueur doit être sanctionné



Question 1

Peut-on intervenir directement sur ce joueur pré-attaché pour le plaquer ?

Réponse 1

NON, la règle 9.14 l'interdit

« Un joueur ne doit pas plaquer un autre joueur qui n'est pas en possession du ballon »

POINT DE VIGILANCE POUR LES ARBITRES

Dès validation que le joueur pré-attaché est au sol siffler rapidement car peu de chance qu'un avantage puisse exister

6.

DÉBLAYAGE ET SÉCURITÉ DU GRATTEUR



DESCRIPTIF

L'expérimentation

Introduire une sanction pour les déblayages qui ciblent les membres inférieurs ou si un déblayeur laisse tomber son poids sur les membres inférieurs de l'adversaire

Conditions

1) Intégration dans les règles du jeu d'une définition du gratteur

Le gratteur est le premier coéquipier du plaqueur à arriver sur le lieu du plaquage. Il doit rester sur ses pieds et attaquer directement le ballon. S'il était déjà impliqué dans le plaquage, il doit d'abord clairement libérer le porteur du ballon avant de lutter pour la possession du ballon.

2) Intégration d'une sanction dans le jeu déloyal

Un joueur peut déblayer le gratteur hors du ruck mais ne doit pas laisser tomber son poids sur ce joueur ou cibler les membres inférieurs de ce joueur.

Sanction : Pénalité

Intention du législateur

Réduire le risque de blessure pour le joueur faisant l'objet du déblayage

LA VIDEO

Commentaires

Le gratteur respecte ses obligations.

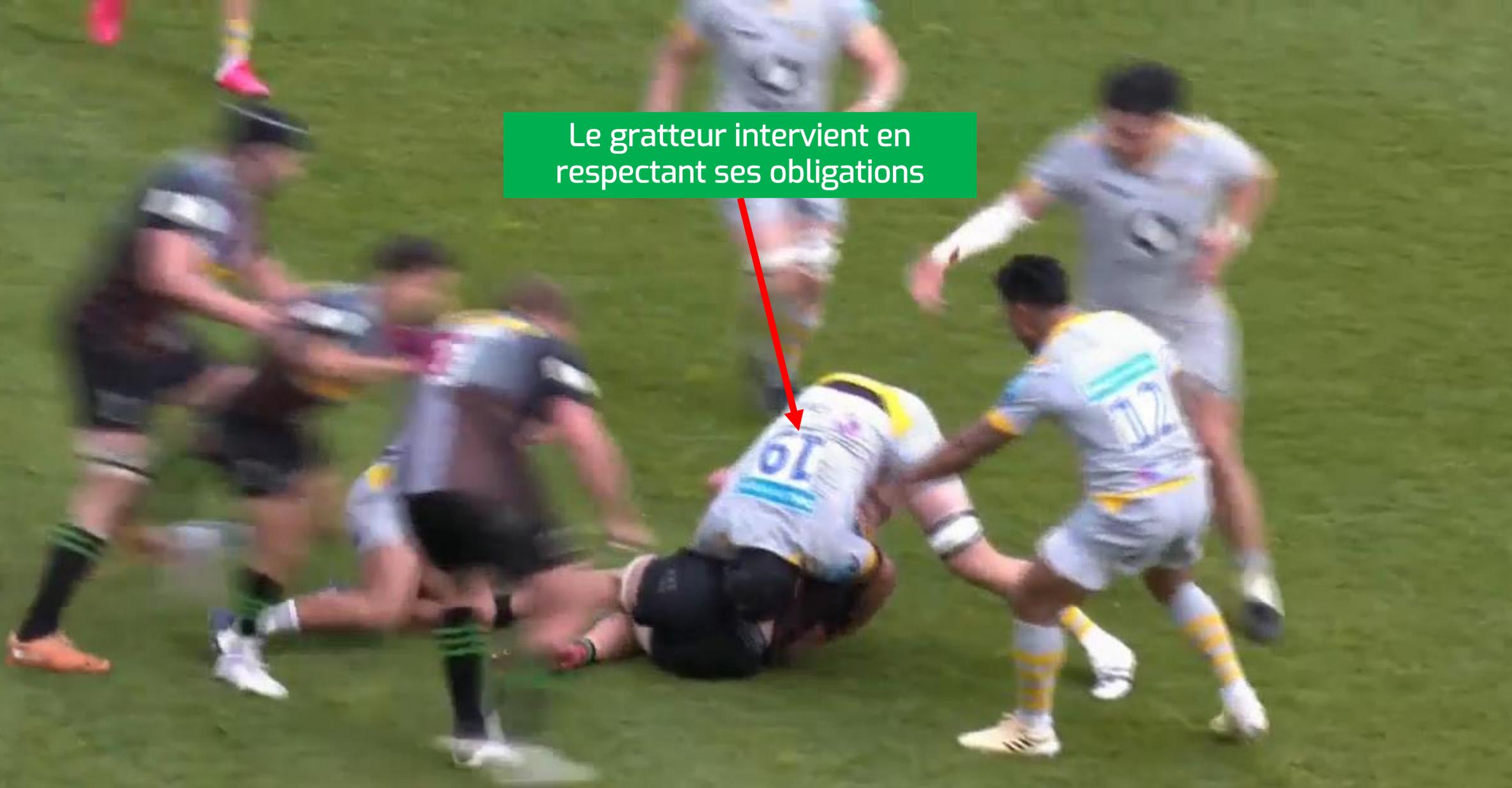
Les soutiens du joueur plaqué interviennent sur le gratteur en se laissant tomber de tout leur poids sur ses membres inférieurs

=

DANGER



Le gratteur intervient en respectant ses obligations



Un des soutiens du joueur plaqué intervient sur le gratteur en laissant tomber tout le poids de son corps sur la jambe du gratteur

=

Il doit être sanctionné (pénalité)



67:20

HAR

BP

BP

38 - 43

WAS

6th PHASE

LA PRISE « CROCODILE »

Commentaires

Le joueur soutien saisit le gratteur au niveau du torse et le sort de la zone de plaquage en le plaquant

=

Cette pratique est autorisée en catégorie A et B

Mais interdite en catégorie C' C et D



Le joueur est amené au sol en étant tenu = plaquage



POINT DE VIGILANCE POUR LES ARBITRES

Sanctionner sans faiblesse ces actions illicites sur le gratter qui peuvent être très dangereuses (avantage possible)



FFR

RÈGLES EXPÉRIMENTALES WORLD RUGBY