

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

### Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
3.4	30	Joueurs désignés comme Substituts	Ruling 6 2008	Ce point signifie que dans les compétitions domestiques/nationales, le nombre maximum de substitutions est de sept sous réserve d'une nouvelle disposition des Règles à la page 34 (Règle 3.14).
3.13 (f) (g) (h)	34	Nombre de joueurs par Equipe – Mêlées simulées	Ruling 2 2003 et Ruling 2 2008	Les arbitres doivent maintenant rapporter les cas où ils ont dû faire jouer des mêlées simulées et NE DOIVENT PAS commencer un match avec des mêlées contestées (normales) s'il n'y a pas suffisamment de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés disponibles. Dans certains cas, le règlement d'une compétition peut empêcher un match de commencer avec des mêlées simulées ce qui signifie que le match ne commencera pas.
3.14	34	Substitutions libres	ELV applicable par une Fédération	Une Fédération peut appliquer un système de substitutions libres, à des niveaux de Jeu domestiques, à condition de ne pas dépasser 12 substitutions par match. Le règlement et l'application de la procédure sont décidés par la Fédération. Un exemple de règlement utilisé par la SRU est joint en annexe 1 pour information.
5.2	38	Mi-temps	ELV applicable par une Fédération	Ce point donne la possibilité aux Fédérations d'augmenter la période de la pause à la mi-temps à 15 minutes maximum dans le cadre de leurs matches domestiques/nationaux. Cette possibilité permet la tenue d'activités commerciales dans le Rugby professionnel mais NE S'APPLIQUE PAS aux matches internationaux.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
<b>6B 1 – 6B 4</b>	46	Arbitres Assistants	ELV globales	Les Arbitres Assistants peuvent aider l'arbitre de la manière que l'arbitre jugera nécessaire.
<b>10.4 (e)</b>	61	Plaquage Dangereux	Ruling 6 2006	Ce point clarifie la situation lorsque le plaquage commence en dessous du niveau des épaules mais se termine plus haut et est considéré illégal.
<b>10.4 (i)</b>	61	Soulever et laisser tomber un joueur	Ruling 5 2005	Le plaquage-cathédrale est dorénavant décrit dans le cadre des Règles à la suite d'un Ruling et considéré comme du Jeu déloyal.
<b>14 2 (d)</b>	85	Un Joueur au sol n'a pas le droit de plaquer	Ruling 1 2004	Les joueurs au sol ne doivent pas plaquer un joueur. Même si cette action était généralement sanctionnée, elle n'était pas couverte par la Règle.
<b>15.4 (c)</b>	87	Le Plaqueur	Ruling 13 2003, 3 2004, 8 2004	Un plaqueur qui, par définition, est allé au sol peut, s'il est sur ses pieds, jouer le ballon de n'importe quelle direction. Cette action est arbitrée ainsi mais est maintenant clairement exprimée dans les Règles.
<b>15.6 (c)</b>	91	Joueurs sur leurs pieds lors d'un plaquage	Ruling 13 2003, 3 2004, 8 2004	Le joueur qui met un joueur au sol et reste sur ses pieds doit lâcher ce joueur et ne peut jouer le ballon qu'après avoir libéré ce joueur et s'il arrive dans la direction de sa propre ligne de but, en arrière du ballon et du joueur au sol le plus proche de sa ligne de but. Prière de voir le diagramme à l'annexe 2.
<b>16.3 (f)</b>	96	Rucking	Ruling 1 2005	Les joueurs ne doivent pas utiliser leurs pieds dans un mouvement de rucking sur des joueurs au sol.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
17	99	Définition du Maul	Ruling 5 2008	Le changement important concerne le mot « commence » dans la définition car lorsque le maul se développe, celui-ci ne respecte peut-être pas la définition, notamment si les adversaires qui ne sont pas en possession du ballon quittent volontairement le maul.
17.4 (f) (g)	103	Joueurs s'enlevant du maul	Ruling 5 2008	La Règle définit désormais les lignes de hors-jeu lorsque tous les adversaires quittent volontairement le maul (voir le diagramme à l'annexe 3). Cela est également applicable lorsque ces joueurs viennent rejoindre le maul depuis une position en jeu (ou légale).
19.1 (b)	110	Pas de gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Si une équipe envoie le ballon dans ses propres 22 et que le ballon est ensuite directement botté en touche, il n'y a pas de gain de terrain. La page 111 du livret des Règles du Jeu montre des diagrammes qui expliquent cette Règle.
19.1 (c)	110	Joueur dans ses 22 mètres – Ballon stationnaire	Ruling 14 2003	Cette règle clarifie la situation d'un joueur dans ses 22 mètres qui ramasse le ballon stationnaire en dehors des 22 mètres et le fait rentrer dans les 22 mètres avant de le botter directement en touche. Il n'y a pas gain de terrain.
19.1 (d)	110	Pas de gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Lorsqu'une équipe introduit le ballon dans une mêlée ordonnée ou un alignement en dehors de ses 22 mètres, que le ballon rentre alors dans les 22 mètres avant d'être botté directement en touche, il n'y a pas gain de terrain, comme expliqué dans le diagramme page 111 du livret des Règles du Jeu.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
<b>19.1 (e)</b>	110	Joueur dans ses 22 mètres - Ballon en mouvement	Ruling 14 2003	Cette règle clarifie la situation d'un joueur dans ses 22 mètres qui ramasse le ballon qui est encore en mouvement en dehors des 22 mètres et le fait rentrer dans les 22 mètres avant de le botter directement en touche. Il y a gain de terrain et l'alignement aura lieu en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche.
<b>19.1 (f)</b>	111	Gain de terrain depuis les 22 mètres	ELV globales	Lorsqu'une équipe envoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon touche un adversaire, ou qu'un plaquage, qu'un ruck ou qu'un maul s'ensuit, et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il y aura gain de terrain. La touche aura lieu en face de l'endroit où le ballon est sorti comme le montre le diagramme page 112 du livret des Règles du Jeu.
<b>19.1 (g)</b>	111	Gain de terrain – Ballon envoyé dans les 22 mètres adverses	ELV globales	Si une équipe envoie le ballon dans les 22 adverses sans que celui-ci ne soit touché par un adversaire, l'adversaire a le droit de botter le ballon directement en touche et l'alignement aura lieu en face de l'endroit où le ballon est sorti en touche comme le montre la page 111 du livret des Règles du Jeu.
<b>19.2 (e) and (f)</b>	115	Remise en jeu rapide	ELV globales	Lors d'une remise en jeu rapide, le ballon doit être lancé droit, le long de la ligne de remise en jeu, ou en direction de sa propre ligne de but, à condition qu'il franchisse la ligne des 5 mètres de la touche, comme montré sur le diagramme page 115 du livret des Règles du Jeu.
<b>19.5 (a) and (b)</b>	116	Joueur ayant un pied en touche et attrapant le ballon	Ruling 1 2008	Lorsqu'un joueur qui a un pied en touche ramasse le ballon qui est stationnaire dans l'aire de jeu, il a mis lui-même le ballon en touche. Lorsqu'un joueur qui a un pied en touche ramasse le ballon qui est en mouvement dans l'aire de jeu, c'est l'adversaire qui a mis le ballon en touche.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
<b>19.8 (i)</b>	119	Relayeur	ELV globales	Lorsqu'une équipe a un relayeur, il doit se tenir à au moins 2 mètres de ses partenaires de l'alignement, et ne peut pas se rapprocher de l'alignement avant que la touche commence, c'est-à-dire avant que le ballon soit lancé. Il sera très difficile pour un relayeur de se lancer dans une brèche de l'alignement. Le relayeur peut permuter sa position avec un joueur de l'alignement (règle 18 – k) à condition que ce dernier se trouve à la place du relayeur, à 2 mètres de l'alignement, lorsque le ballon est lancé. La position du relayeur est montrée sur le diagramme page 120 du livret des Règles du Jeu.
<b>19.8 (j)</b>	119	Position de l'adversaire direct du lanceur	ELV globales	Il DOIT y avoir un adversaire direct du lanceur et ce joueur DOIT se tenir à 2 mètres de la ligne de touche et de la ligne des 5 mètres comme le montre le diagramme de la page 120 du livret des Règles du Jeu.
<b>19.8 (k)</b>	119	Changement de position des joueurs dans l'alignement	Ruling 9 2002, 1 2003, 4 2004. 7 2004	Ce point confirme que les joueurs qui participent à l'alignement peuvent changer de position avant que le ballon ne soit lancé ce qui comprend le réceptionnaire et l'adversaire direct du lanceur. Ce point avait été confirmé par le biais du Ruling 7 2004.
<b>19.10 (f)</b>	122	Lifting et Soutien	ELV globales	Ce point confirme la pratique actuelle : les joueurs de soutien peuvent soulever un joueur du sol (lifting) avec leurs mains pas plus bas qu'au niveau des cuisses devant et pas plus bas qu'au niveau du short derrière.
<b>19.10 (g)</b>	123	Pré-gripping	ELV globales	Ce point autorise les joueurs à saisir le sauteur au niveau des cuisses et shorts avant le lancer du ballon (pré-gripping).

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
<b>19.15</b>	127	Conséquence du point 19.8 (j)	ELV globales	Du fait du changement de règle pour l'opposé au lanceur, cette règle ne peut désormais s'appliquer que pour le lanceur, et non plus pour son opposé.
<b>20.3 (f)</b>	134	Liaison de tous les joueurs avant l'engagement	Ruling 3 2008	Tous les joueurs de la mêlée doivent être liés au commencement de la mêlée, avant l'engagement. Cela empêche le numéro 8 de se lever, de tirer vers lui les deuxièmes lignes, puis de s'engager en poussant vers l'avant au moment de l'engagement des autres joueurs, pratique utilisée par certaines équipes.
<b>20.11</b>	140	Mêlée tournée	Confirmation de la règle dite « expérimentale » depuis plusieurs années	Ce point apparaît désormais comme règle définitive. Lorsqu'une mêlée est tournée à plus de 90°, l'arbitre siffle et accorde une nouvelle mêlée, avec introduction pour l'équipe non en possession du ballon au moment du coup de sifflet.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
<b>20.12 (d) (e) and (g)</b>	142	Hors-jeu en mêlée (y compris pour les demis de mêlée)	ELV globales	<p>La ligne de hors-jeu pour les non participants en mêlée se trouve à 5 mètres en arrière des pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée.</p> <p>Les deux demis de mêlée doivent se placer du même côté de la mêlée lorsque le demi de mêlée introduit le ballon dans la mêlée (le demi de mêlée qui n'introduit pas peut aussi se tenir derrière la ligne de hors-jeu des non participants et dans ce cas, doit y rester jusqu'à la fin de la mêlée).</p> <p>Lorsque le ballon a été gagné, le demi de mêlée de l'équipe qui ne l'a pas gagné et qui était placé à côté du demi de mêlée qui a introduit peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) : suivre le ballon en restant en jeu</li> <li>(ii) Reculer directement derrière les pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée, et se placer n'importe où derrière cette ligne de hors-jeu.</li> </ul> <p>Le demi de mêlée de l'équipe qui a gagné le ballon doit également se retirer derrière sa ligne de hors-jeu et peut se déplacer n'importe où derrière sa ligne de hors-jeu.</p>
<b>20.12 (h)</b>	142	Ligne de hors-jeu de la mêlée sur la ligne de but	Ruling 7 2005	Ce point clarifie la situation dans le cadre de laquelle les pieds de joueurs en mêlée vont sur ou au-delà de la ligne de but et confirme que la ligne de but devient alors la ligne de hors-jeu de cette équipe.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

Règle N.	Page	Thème	Source	Explication
<b>20.13</b>	142	Règles applicables aux Moins de 19 ans et seniors	ELV applicable par une Fédération	Une Fédération peut appliquer les Variations U 19 des Règles du Jeu concernant la mêlée ordonnée, pour les compétitions et niveaux de jeu relevant de sa propre juridiction.
<b>22.9 (b) (c) (d) (e)</b>	156	Joueur défendant en but – Ballon stationnaire ou en mouvement	Ruling 1 2008	Lorsqu'un joueur dans son en but ramasse un ballon stationnaire en dehors de l'en but, ce joueur est considéré comme ayant lui-même rentré le ballon dans son propre en but. Si ce joueur ramasse le ballon qui est mouvement, on considérera qu'il le ramasse en but.
<b>22.11 (a) (b) 22.12</b>	157	Ballon mort dans l'en-but – Enlever la référence aux poteaux de coin – Ballon ou Joueur en contact avec le Poteau de coin	ELV globales	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme étant en touche de but et si un joueur porteur du ballon ou le ballon touche un poteau de coin, le jeu continue.
<b>Avant-propos</b>	3	Responsabilités des Joueurs		L'avant-propos révisé indique les responsabilités qu'ont les joueurs de se préparer pour la pratique du Jeu d'une manière qui assure leur respect des Règles du Jeu et des pratiques de sécurité.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

### Annexe 1

#### Exemple

#### Règles et Processus liés aux Substitutions libres de la Fédération écossaise de rugby

1. Un maximum de 12 substitutions par équipe et par match seront autorisées [s'il y a 5 joueurs ou moins autorisés sur le banc et un maximum de 15 substitutions s'il y a 6 ou 7 joueurs autorisés sur le banc].
2. Les Substitutions en vertu de la présente Exception 3 comprendront les remplacements pour saignement et blessure, en fait **tout cas où un joueur remplace un autre partenaire** qui n'est pas un remplacement de première ligne requis après un carton jaune (voir le point 8 ci-dessous).
3. Chaque cas où un joueur, qui a une blessure qui saigne et est remplacé par un autre joueur, revient sur le champ de jeu dans le délai autorisé correspondra à 2 substitutions.
4. Le cas d'un joueur est exclu du champ de jeu pour carton rouge ne compte pas comme une substitution.
5. Le cas d'un un joueur temporairement suspendu (carton jaune) qui quitte le champ de jeu ne compte pas comme une substitution.
6. Lorsqu'une mêlée est ordonnée pendant qu'un joueur de première ligne (Joueur A) purge une suspension temporaire et que par conséquent un joueur (Joueur B) doit quitter le terrain pour permettre l'entrée d'un autre joueur de première ligne (Joueur C), cette situation NE COMPTE PAS comme une substitution. Si, à la fin de la période d'exclusion temporaire, le Joueur A reprend le jeu et que le Joueur C quitte donc le terrain, on NE COMPTE PAS de substitution. De même le retour sur le terrain du Joueur B NE COMPTE PAS comme une substitution. Par contre, si l'équipe décide de laisser le Joueur C sur le terrain après la fin de la période d'exclusion temporaire, au lieu de faire revenir le Joueur A, cela COMPTE comme une substitution.
7. Une fois que les 12 substitutions ont été effectuées, aucune autre substitution ne sera autorisée pour quelque raison que ce soit, y compris pour blessure. Si, après que ces 12 substitutions ont été effectuées, un joueur, pour toute raison, quitte le champ de jeu, son équipe devra jouer avec un joueur en moins. Des mêlées simulées seront jouées si cela concerne un joueur de première ligne.
8. Toute substitution d'un joueur de première ligne doit se faire sur une base « poste pour poste » dans le respect de la Règle 3.5 sauf si le joueur concerné a déjà quitté le champ de jeu sur blessure et qu'il ne serait pas raisonnable pour lui de continuer de jouer.
9. Tout substitut qui entre sur le champ de jeu immédiatement après que son équipe a bénéficié d'un coup de pied de pénalité n'aura pas le droit de tenter cette pénalité. Il sera autorisé à tenter toute pénalité suivante.

## Explications sur les Amendements des Règles du Jeu 2009

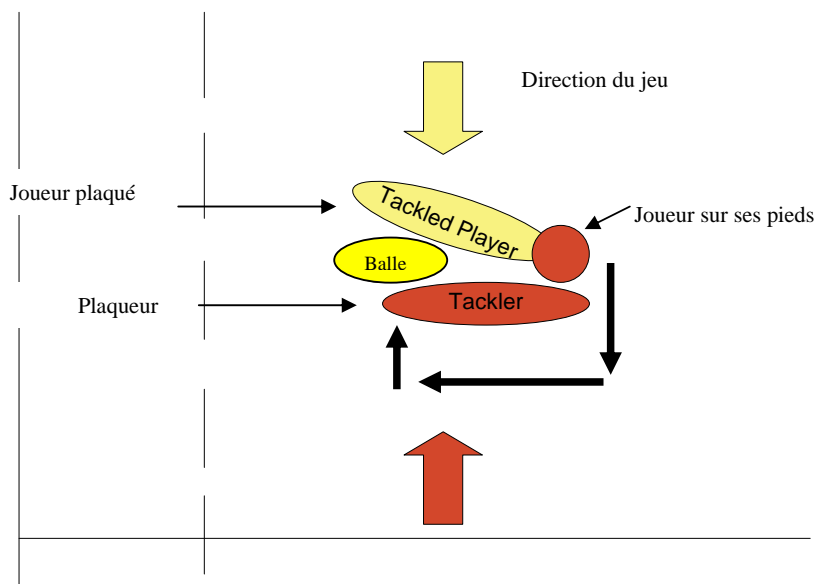
10. Il incombe à la Fédération de déterminer qui aura la responsabilité de la gestion et du décompte des substitutions. Voir une option de Directive procédurale ci-dessous.
11. Sauf contre indication à la présente Exception 3, la Règle 3 dans son intégralité s'appliquera aux substitutions libres.

### **Option de Directive Procédurale pour la Gestion et le Contrôle des Substitutions libres en match :**

- (A) La Fédération envoie électroniquement à tous les clubs deux jeux de cartes numérotées de 1 à 12 (LOCAUX 1 à LOCAUX 12 sur un jeu et VISITEURS 1 à VISITEURS 12 sur l'autre) avant leur premier match dans le cadre duquel les substitutions libres seront autorisées.
- (B) Chaque club doit ensuite imprimer et distribuer les jeux de cartes selon ses besoins pour chaque match auquel participe une de ses équipes.
- (C) Chaque équipe désigne son responsable (par ex. le manager de l'équipe) qui devra remettre la carte de substitution appropriée dans l'ordre correct au 4<sup>ème</sup> officiel de match ou juge de touche local avant chaque entrée en jeu du substitut. Il n'est pas nécessaire d'inscrire quoi que ce soit sur les cartes mais seulement de les donner dans l'ordre numérique.
- (D) Le 4<sup>ème</sup> officiel de match ou juge de touche local recevra les cartes pendant le match et devra les conserver ainsi que surveiller les substitutions de chaque équipe de manière à pouvoir informer l'arbitre le cas échéant ; si par exemple une équipe a effectué la dernière substitution autorisée. Il n'est pas nécessaire d'écrire quoi que ce soit sur les cartes mais celles-ci devront être conservées jusqu'après la fin du match. Les cartes ne devront pas être rendues à l'équipe concernée (ou jetées) avant que l'arbitre n'ait été informé du nombre final de substituts utilisés par chaque équipe et que l'arbitre ait donné son accord pour rendre les cartes (ou les jeter).
- (E) Lors des matches où l'arbitre doit soumettre un rapport officiel ou un formulaire de résultats, l'arbitre devra noter le nombre final de substituts utilisés par chaque équipe.
- (F) Lors des matches où il n'y a pas de médecin disponible, l'arbitre conserve la responsabilité de déterminer si un joueur quitte le champ de jeu pour blessure et qu'il ne serait pas raisonnable qu'il continue de jouer.
- (G) Les équipes savent le nombre de substitutions autorisées restant grâce aux cartes qu'il leur reste en main.

Annexe 2

Règle 15.6 (c) Page 91 Joueurs sur leurs pieds lors d'un plaquage



Annexe 3

Règle 17.4 (f) (g) Page 103 Lignes de hors-jeu après que les joueurs quittent un maul

