



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL**

Commission des Arbitres  
referee@suisserugby.com

# Explication des règles expérimentales

## *Global Law Trials explanation*

World Rugby 2017/2018

05.08.2017

### Règles Expérimentales Mondiales – Définitions

A partir du document présenté sous le lien World Rugby:

<http://laws.worldrugby.org/?domain=20>

### Global Law Trials – Definitions

From the document presented under World rugby link:

<http://laws.worldrugby.org/?domain=20>

#### ➤ Définition - Possession

La possession se produit lorsqu'un joueur porte le ballon (ou tente de le contrôler) ou lorsque l'équipe a la balle sous son contrôle ; par exemple une équipe est en possession du ballon si le ballon se trouve du côté d'une mêlée ordonnée ou d'un ruck de cette équipe.

**Explication :** Le but est de clarifier la règle en précisant qu'un joueur tentant de contrôler le ballon est considéré comme porteur du ballon.

#### ➤ Definition – Possession

This happens when a player is carrying the ball (or attempting to bring it under control) or the team has the ball in its control; for example, the ball in one half of a scrum or ruck is in that team's possession.

**Explanation:** The goal is to clarify that a player juggling, or attempting to control the ball is considered in possession of that ball.



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL**

## ➤ 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.

**Explication:** Ceci a pour but d'éviter que des équipes soient tentées par des mêlées simulées en les obligeant à enlever un joueur de la défense pour le mettre dans la mêlée.

## ➤ Law 3

### 3.6 Number of Players - The Team

Uncontested scrums as a result of a sending off, temporary suspension or injury must be played with eight players per side.

**Explanation:** To prevent teams from forcing uncontested scrums by obliging them to remove back line players in order to keep their number of players in the scrum at 8.

## ➤ 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.*

**Explication:** Il s'agit surtout d'équilibrer l'équité dans le choix du jeu de la pénalité. Avant des équipes étaient « obligées » de choisir une mêlée pour que le match ne se termine pas alors que le temps était dépassé.

Si la pénalité est bottée en ballon mort ou en touche de but, la fin du temps pourra être sifflée.

## ➤ Law 5

### 5.7 (e) Time

If a penalty is kicked into touch after time has elapsed without touching another player, the referee allows the throw-in to be taken and play continues until the next time the ball becomes dead.

*To end the half, the ball must be tapped before the kick to touch.*

**Explanation:** To discourage unfair play at the end of the game, the non-offending team is given the full range of options at a penalty on full time. Previously only a scrum (21.4 [a]) or lineout (21.4 [b]) request could continue play.

If, the ball is kicked past the dead-ball line or into touch-in-goal, the half is over.



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL**

## ➤ 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.

**Explication:** Les équipes sont maintenant libres de choisir le lieu où doit être jouée la pénalité suite à des avantages consécutifs.

## ➤ Law 8

### 8.1 (a) Advantage

When there are multiple penalty infringements by the same team, the referee may allow the captain of the non-offending team to choose the most advantageous of the penalty marks.

**Explanation:** In this instance, the non-offending team is now free to choose which penalty is more beneficial to them.

## ➤ 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

**Explication:** Ceci pour éviter de perdre du temps.

## ➤ Law 9

### 9.A.1 Method of Scoring

Penalty Try. If a player would probably have scored a try but for foul play by an opponent, a penalty try is awarded. No conversion is attempted.

Value: 7 points

**Explanation:** To avoid losing time.

## ➤ Règle 15

### Tackle - Modification 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.



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL** ➤

## Law 15

**Explication :** Ceci pour clarifier les situations de soutiens et éviter de « faux contests » du plaqueur.

### Amended Tackle 15.4 (c)

The tackler must get up before playing the ball and then can only play from their side of the tackle gate.

**Explication:** To fall in line with the rest of the tackle law, removing the gate exception for the tackler.

## ➤ 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.

**Explication :** ATTENTION, cette situation ne s'applique que dans les situations de plaqueur/plaqué ! Dans le jeu courant, un ballon au sol et un joueur qui viendrait l'enjamber ne crée pas une situation de ruck donc de ligne de hors-jeu.

L'idée ici est de répondre à la tactique italienne utilisée face à l'Angleterre et de simplifier le concept précédent de contact entre deux joueurs pour la création du ruck. Donc dorénavant, un joueur sur ses pieds, au-dessus du ballon et suite à une situation de plaqueur plaqué crée une ligne de hors-jeu. Un joueur adverse ne pourra plus s'intercaler dans l'attaque pour perturber / intercepter l'attaque.

\* La ligne de hors-jeu de l'équipe en possession du ballon (celle dont le joueur crée le ruck) passe par le pied le plus en arrière du joueur le plus en arrière dans le ruck. Celle de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon passe par les épaules du joueur qui a créé le maul si aucun opposant ne rejoint le ruck. Dès qu'un opposant arrive (rejoint le ruck), cette ligne de hors-jeu passe par le dernier pied du dernier joueur du ruck de son équipe.

\*\* Qui fait contact avec le ruck existant.

### 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.*

## ➤ Law 16

### Law 16: Amended Ruck Law

A ruck commences when at least one player is on their feet and over the ball which is on the ground (tackled player, tackler). At this point the offside line is created\*. A player on their feet may use their hands to pick up the ball as long as this is immediate. As soon as an opposition player arrives\*\* no hands can be used.

**Explanation:** ATTENTION, the above situation only applies to rucks which are formed after a tackle. This is a qualifying statement, not a complete replacement of the previous definition of the ruck. Therefore, in open play, a ruck may only form when two opposing players are in contact while on their feet over the ball on the ground, not simply one player over the ball as stated above.

The idea behind this is likely a response to Italy's tactic against England in the Six Nations last season. From now on, one player on their feet above the ball after a completed tackle creates an offside line. No players may cross it to interrupt play

\* The team-in-possession's (that is to say, the team whose player formed the ruck) offside line is made through the hindmost foot of the hindmost player. The team-not-in-possession's offside line is made through the shoulders of the player who formed the ruck if none of their players are participating in it. Once an opposition player arrives, that line is through the hindmost foot of their hindmost player.

\*\*Makes contact with the player who formed the ruck

#### Law 16.4: Other Ruck Offences

A player must not kick the ball out of a ruck.

Sanction: Penalty kick

*The player can only hook it in a backwards motion.*

### ➤ 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.

**Explication :** Ce qui est nouveau ici, c'est le concept le plan vertical de la ligne des 22 mètres. Le ballon doit l'avoir franchi pour que le marque soit accepté. En d'autres termes, un joueur ne peut plus mettre un pied dans les 22, l'autre au-delà et demander un marque si le ballon n'a pas dépassé le plan vertical de la ligne des 22m.

On rappelle qu'il est possible de faire un marque dans son en-but. On repart alors par un coup de pied à 5m face au point de marque.

### ➤ Law 18

#### Law 18 Definition Mark

To make a mark a player must have one or both feet on or behind that player's 22-metre line and catch a ball that has reached the plane of the 22-metre line.

**Explication:** New here is the concept that the position of the ball with regards to the vertical plane of the 22-metre line determines whether a player in the 22-metre area can make a mark.

It's worth noting that it is possible to make a mark in the in-goal area. In that case, the free kick awarded for the mark is made on the 5-metre line, in line with where the mark was made.

## ➤ 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.

**Explication :** ATTENTION : beaucoup de choses fausses ont circulé dans les media sur cette modification de définition (même dans des media « spécialistes » du rugby... Les points importants :

- Si un joueur (réceptionnaire) a un pied en touche, l'autre dans l'aire de jeu :
  - Si le ballon a franchi le plan vertical de la ligne de touche, c'est le botteur qui a mis le ballon en touche
  - Si le ballon n'a pas franchi le plan vertical de la ligne de touche, c'est le réceptionnaire qui a mis le ballon en touche
- Si un joueur (réceptionnaire) saute depuis le terrain pour ramener (en volleyant) le ballon dans l'aire de jeu, c'est possible, même si le ballon a dépassé le plan vertical de la ligne de touche et ce quel que soit le point de chute du joueur qui a ramené le ballon.

### Règle 19.l(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.l(e) et amender les numéros des paragraphes suivants en conséquence.

**Explication :** Ceci rejoint l'idée concernant le point sur le marke. Il faut comprendre ici que c'est le réceptionnaire qui est considéré avoir fait entrer le ballon dans ses 22. Par conséquent, si le ballon est tapé directement en touche, elle considérée comme « directe », donc sans gain de terrain (touche en face du point où a été botté le ballon).

Pour que le réceptionnaire soit considéré avoir récupéré le ballon dans ses 22, il faut que le ballon ait franchi le plan vertical des 22 (et qu'il ait au moins un pied sur ou dans ses 22).



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL**

## ➤ Law 19

### Law 19 Touch Definition

If the ball has passed the plane of touch when it is caught, then the catcher is not deemed to have taken the ball into touch.

If the ball has not passed the plane of touch when it is caught or picked up, then the catcher is deemed to have taken the ball into touch, regardless of whether the ball was in motion or stationary.

If a player jumps and knocks the ball back into the playing area (or if that player catches the ball and throws it back into the playing area) before landing in touch or touch-in-goal, play continues regardless of whether the ball reaches the plane of touch.

**Explanation:** ATTENTION: Not every online explanation has gotten this right. Please only refer to World Rugby, or this document, for clarification.

If the ball catcher has a foot in touch, the relation between the ball and the vertical plane of touch determines the result of the kick. No more is there a question of whether the ball was in motion or not. Therefore, in the case of general play:

1. If the ball is caught before it crosses the plane of touch, the ball is deemed to have been taken out by the catcher's team. (i.e. Red kicks, Blue catches before the ball crosses the plane of touch, line out goes to Red.)
2. If the ball is caught after it crosses the plane of touch, the ball is deemed to have been taken out by the kicker's team. (i.e. Red kicks, Blue catches after the ball crosses the plane of touch, line out goes to Blue).

### Law 19.(c) No Gain in Ground

If a player, with one or both feet on or behind the 22-metre line, picks up the ball, which was outside the 22, or catches the ball in front of the 22-metre line and kicks it directly into touch from within the 22, then that player has taken the ball back inside the 22, so there is no gain in ground.

Delete 19.(e) and re-letter subsequent paragraphs accordingly\*

**Explanation:** \*no longer does it matter whether the ball was in motion.

This aligns with the above changes regarding the plane of touch and the mark. Here the relationship between the ball and the plane of the 22-metre line are key in determining whether a player with one or both feet brought the ball into the 22-metre area.

## ➤ 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.

**Explication :** L'arbitre ne fait plus de signal au demi de mêlée pour l'introduction du ballon. C'est de la responsabilité du demi de mêlée.



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL**

#### 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.

**Explication :** Avant, le demi de mêlée devait être face à l'axe de la mêlée, une épaule côté adverse, une épaule dans son camp. Maintenant, il peut se décaler vers son camp à hauteur d'une largeur d'épaule par rapport à l'axe de la mêlée.

#### 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

**Explication :** Tous les joueurs de lères lignes pouvaient déjà talonner après introduction. Ce qui change, c'est l'obligation de l'équipe qui introduit le ballon à le faire sous peine de prendre un coup franc.

#### 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.

**Explication :** Le N.8 peut maintenant ramasser le ballon dans les pieds des joueurs de 2<sup>ème</sup> ligne. Mais c'est pour le jouer sans délais. Et il faudra par conséquent modifier la 20.9 (c). Dans ce cas, la mêlée ne prend fin que lorsque le N.8 se délie et que le ballon est dans ses pieds ou porté (20.10 (c))

### ➤ Law 20

#### 20.5 Throwing the ball into the scrum

No signal from referee.

The scrum must be stable and there must be no delay once the ball has been presented to the scrum.

**Explanation:** The referee no longer tells the scrum half when to put the ball in.

#### 20.6 (d) How the scrum-half throws in the ball

The scrum-half must throw the ball in straight, but is allowed to align their shoulder on the middle line of the scrum, therefore allowing them to stand a shoulder width towards their side of the middle line.

**Explanation:** Under previous law, the scrum half had to throw in the ball straight along the middle line. While they can now stand a shoulder-length towards their side of the scrum, the ball must still be thrown in straight.



### Law 20 Striking after the throw-in.

Once the ball touches the ground in the tunnel, any front row player may use either foot to try to win possession of the ball. One player from the team who put the ball in must strike for the ball.

Sanction: Free-kick

**Explanation:** Under previous law, the team putting in had the option to hook the ball or not. Now, the team putting is obliged to hook the ball. This is likely a safety issue.

### 20.9 (b) Handling in the scrum - exception

Allow the number eight to pick the ball from the feet of the second-rows.

**Explanation:** It is important to note that, in this circumstance, the scrum only ends when the number eight picks up the ball. If the number eight unbinds while the ball is directly under him/her, then the scrum ends.

## ➤ 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\*.

**Explication:** \* Il n'y a plus de notion de ballon immobile ou en mouvement

Ceci rejoint les modifications vues pour les règles 18 et 19. Ceci pour éviter d'aplatir abusivement le ballon pour un retour au 22 et de favoriser le jeu.

### 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)\*.

**Explication:** \* Il n'y a plus de notion de ballon immobile ou en mouvement

Ceci rejoint les modifications vues pour les règles 18 et 19. Ceci pour éviter de sortir abusivement le ballon pour une mêlée au point d'un coup de pied par exemple. Si cela se passe, joueur défendant mettant le ballon mort -> mêlée à 5 pour équipe adverse (avant retour au 22). Pour qu'il soit en ballon mort, le ballon doit avoir franchi la ligne de ballon mort. Avoir un pied au-delà ne suffit plus. Cela quel que soit le mouvement du ballon : arrêté ou en mouvement.



SUISSE RUGBY

**MATCH  
OFFICIAL**

➤ **Law 22**

**Law 22.9 (b) Defending Player in In-goal**

If a player with one or both feet on or behind the goal line picks up the ball from within the field of play, or catches the ball in front of the goal line, that player has taken possession of the ball in the field of play.

Delete 22.9(c) and re-letter subsequent paragraphs accordingly\*

**Explanation:** \*no longer does it matter whether the ball was in motion.

Once again, this aligns with the above trials regarding the plane of touch and the plane of the 22-metre line. What matters is simply the relationship between the ball and the plane of the goal line when the player has one or both feet behind the goal line.

**Law 22.9 (d) Defending Player in In-goal**

If a player with one or both feet on or behind the dead ball line picks up or catches a ball that has not reached the dead ball line, or touch-in-goal line, that player is deemed to have made the ball dead.

Delete 22.9(e)\*

**Explanation:** \*no longer does it matter whether the ball was in motion.

Once again, this aligns with the above trials regarding the plane of touch and the plane of the 22-metre line. What matters is simply the relationship between the ball and the plane of the dead ball line, or touch-in-goal line, when the player has one or both feet behind the dead ball line, or touch-in-goal line.