



Guide des
**Variantes expérimentales des
Règles du Jeu de l'IRB**

Août 2008





Avant-propos de Bernard Lapasset, président de l'IRB

J'ai accueilli avec intérêt la décision du Conseil de l'IRB en 2004 de revoir les règles du jeu, suite aux recommandations de la Conférence sur la pratique du jeu qui s'est tenue à Auckland après la Coupe du monde de Rugby 2003. L'IRB a créé un Groupe de Projet des Règles du Jeu dont la mission était d'étudier un ensemble de Variantes expérimentales des règles du jeu (ELV) avec l'aide d'un certain nombre de nos Fédérations membres. Cette coopération continue est très appréciée.

À la suite de ce travail sans précédent, le Conseil a approuvé la mise à l'essai mondiale à tous les niveaux du jeu de certaines règles expérimentales à compter du 1er août 2008. Cette décision représente une étape clé pour l'avenir du rugby.

La mise à l'essai impliquera 13 règles expérimentales qui ont été testées sur le terrain lors de tournois homologués dans le monde entier ces deux dernières années. Ce guide a pour objectif de présenter ces 13 règles expérimentales.

Le Groupe de projet surveillera étroitement l'expérimentation mondiale lors des 12 prochains mois avec l'aide des Fédérations membres. Ensuite, l'année prochaine, le Conseil passera en revue l'ensemble des règles expérimentales testées et décidera si tout ou partie de celles-ci doivent être acceptées en tant que règles à part entière.

Bernard Lapasset

Président, International Rugby Board

Remarques importantes :

- les Règles du jeu restent inchangées, à moins qu'elles ne fassent l'objet d'une modification par les Règles expérimentales
- les Règles expérimentales s'appliquent également au rugby à VII et au rugby des moins de 19 ans

Résumé des Variantes expérimentales des règles du jeu

Règle 6 - Officiels de match	
1	Les arbitres assistants peuvent aider l'arbitre par tout moyen nécessité par l'arbitre.
Règle 17 - Maul	
2	Supprimer de la règle l'obligation de maintenir la tête et les épaules au-dessus des hanches.
3	Les joueurs sont autorisés à défendre un maul en l'effondrant.
Règle 19 - Touche et alignement	
4	Si une équipe renvoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il n'y a pas gain de terrain.
5	Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but.
6	Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs de chaque équipe pouvant participer à un alignement.
7	Le réceptionnaire doit se tenir à 2 mètres de l'alignement.
8	Le joueur opposé au lanceur doit se tenir dans la zone comprise entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche, mais doit se tenir à 2 mètres de la ligne des 5 mètres.
9	Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de pré-gripping sur un sauteur avant le lancement du ballon.
10	Il est autorisé de soulever un joueur dans l'alignement.
Règle 20 - Mêlée ordonnée	
11	Introduction d'une ligne de hors-jeu 5 mètres derrière les pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée.
12	Identification des lignes de hors-jeu pour le demi de mêlée.
Règle 22 - Poteaux de coin	
13	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.

Décharge de responsabilité

Le Guide des Variantes expérimentales des Règles du Jeu de l'IRB a été développé dans le contexte des lois appliquées à la prévention des accidents et des blessures et aux pratiques médicales en Irlande. Les informations et indications sur le sujet sont uniquement disponibles sur la base que l'IRB (dont son entité opérationnelle IRFB Services (Irlande) et autres entités associées) ne peut en aucun cas accepter d'être tenu responsable de qui que ce soit ou de toute entité pour toute perte, coût ou dommage qui pourrait survenir pour toute dépendance et/ou utilisation des informations contenues dans le Guide des Variantes expérimentales des Règles du Jeu de l'IRB.

Règle expérimentale 1

Règle 6 - Officiels de match

Les arbitres assistants peuvent aider l'arbitre par tout moyen nécessité par l'arbitre.

Ce que cela signifie pour le jeu

Lorsque désignés par un organisateur de match, c'est-à-dire une Fédération de rugby, la SANZAR, ERC, etc., les juges de touche qualifiés seront reconnus en tant qu'arbitres assistants et peuvent, à la discrétion de l'arbitre, se voir attribuer des responsabilités supplémentaires.

Cette Règle expérimentale est conçue pour permettre aux arbitres assistants de fournir des informations complémentaires à l'arbitre afin de l'aider dans sa prise de décisions.



Règle

Règle 6 OFFICIELS DE MATCH

Chaque match est sous le contrôle des **Officiels de match**, c'est-à dire d'un arbitre et de deux juges de touche ou arbitres assistants. **Les Personnes supplémentaires**, autorisées par les organisateurs du match, peuvent comprendre l'arbitre et/ou le juge de touche de réserve, juge de touche de réserve et/ou arbitre assistant, un officiel utilisant les systèmes technologiques pour aider les arbitres dans la prise de certaines décisions, le chronométreur, le médecin officiel du match, les médecins des équipes, les membres non joueurs des équipes et les ramasseurs de ballon.

Un juge de touche peut être désigné par un organisateur de match ou une équipe impliquée dans un match et est responsable du signalement des touches, des touches de but et de la réussite ou non des tentatives de but.

Un arbitre assistant peut être désigné par un organisateur de match et est responsable du signalement des touches, des touches de but, de la réussite ou non des tentatives de but et du signalement du jeu déloyal. Un arbitre assistant assistera également l'arbitre dans l'exercice de ses fonctions et selon ses instructions.



Règle expérimentale 2

Supprimer de la règle l'obligation de maintenir la tête et les épaules au-dessus des hanches.

Ce que cela signifie pour le jeu

Un joueur ne maintenant pas la tête et les épaules au-dessus des hanches pendant le maul ne sera plus considéré comme en infraction.

Cette Règle expérimentale est nécessaire en raison de la Règle expérimentale 3 (voir page 5).

Règle 17 - Maul



RÈGLE ACTUELLE :

ILLÉGAL 

RÈGLE EXPÉRIMENTALE :

LÉGAL 

Règle

Règle 17.2 JOUEURS SE JOIGNANT À UN MAUL

Clause (a) supprimée :

(a) Les joueurs se joignant à un maul ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

~~Sanction : coup de pied franc~~



Règle expérimentale 3

Règle 17 - Maul

Les joueurs sont autorisés à défendre un maul en l'effondrant.

Ce que cela signifie pour le jeu

Une équipe défendante est autorisée à effondrer le maul.

Pour cela, le défenseur doit saisir un adversaire dans le maul n'importe où dans la zone entre les épaules et les hanches, puis le mettre au sol.

Si le maul est effondré par une autre action, l'effondrement est considéré comme illégal.



Règle

Règle 17.5 FIN NORMALE D'UN MAUL

- (a) Un maul prend fin normalement lorsque le ballon ou un joueur porteur du ballon quitte le maul. Il se termine quand le ballon est au sol ou sur ou au-delà de la ligne de but.
- (b) Un joueur peut effondrer un maul à condition de plaquer un autre joueur du maul en le saisissant entre les épaules et les hanches.

Sanction : coup de pied de pénalité

Règle 17.6 MAUL PRENANT FIN ANORMALEMENT

- (a) Un maul prend fin anormalement si le ballon devient injouable, si le maul s'effondre ou si le ballon ne sort pas du maul suite à un effondrement. Une mêlée ordonnée est alors accordée.



Règle expérimentale 4

Règle 19 - Touche et alignement

Si une équipe renvoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il n'y a pas gain de terrain.

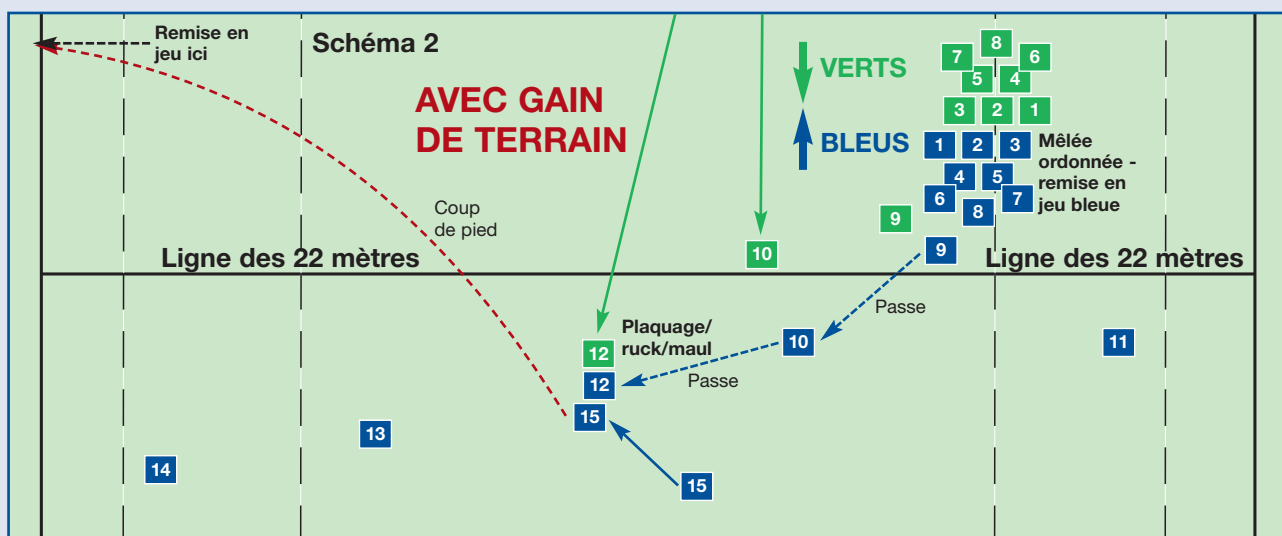
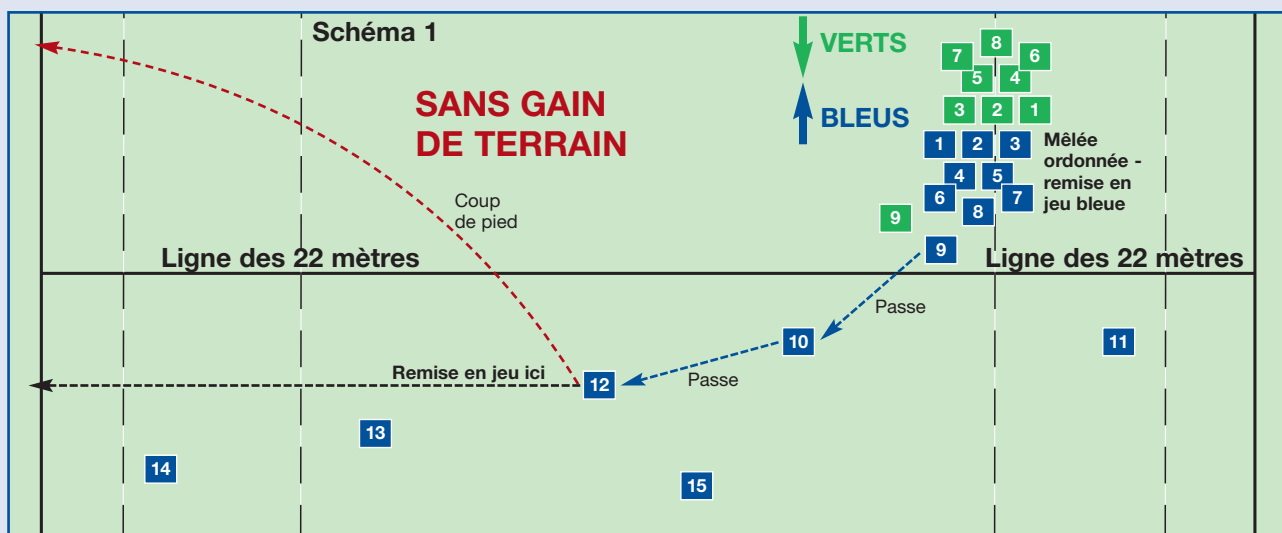
Ce que cela signifie pour le jeu

Les équipes ne pourront plus passer ou jouer le ballon dans leurs 22 mètres puis le botter directement en touche afin de gagner du terrain.

Dans le schéma 1, le ballon a été renvoyé dans les 22 mètres. Après avoir été passé deux fois et botté directement en touche, le ballon n'a pas touché d'adversaire, et il n'y a eu ni plaquage, ni ruck, ni maul. L'alignement s'effectuera donc en face de l'endroit où le ballon a été botté.

Dans le schéma 2, le ballon a été renvoyé dans les 22 mètres, un plaquage, un ruck ou un maul s'en est suivi, puis le ballon a été botté directement en touche. L'alignement s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Cette Règle expérimentale a été conçue afin de s'assurer que les équipes défendantes ne possèdent pas un avantage déloyal sur les équipes attaquantes. Elle encourage les coups de pied tactiques et les contre-attaques.



Règle

Règle 19.1 REMISE EN JEU



SANS GAIN DE TERRAIN

- (a) **A l'extérieur de ses 22 mètres, un joueur botte directement en touche.** A l'exception d'un coup de pied de pénalité, quand un joueur situé en un point quelconque du champ de jeu à l'extérieur de ses 22 mètres botte directement en touche, il n'y a pas de gain de terrain. La remise en jeu aura lieu soit en face de l'endroit où le ballon a été botté, soit à l'endroit où il est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de ce joueur.
- (b) **Une équipe renvoie le ballon dans ses 22 mètres.** Lorsqu'un joueur défendant situé à l'extérieur de ses 22 mètres envoie le ballon dans ses 22 mètres ou dans la zone d'en-but sans que celui-ci ne touche un adversaire, et que ce joueur ou un de ses coéquipiers botte le ballon directement en touche avant qu'il ne touche un adversaire, ou qu'un plaquage, un ruck ou un maul s'ensuit, il n'y a pas gain de terrain. Cela s'applique lorsqu'un joueur défendant retourne derrière la ligne des 22 mètres pour effectuer une remise en jeu rapide et que le ballon est ensuite botté directement en touche.
- (c) **Une équipe défendante envoie le ballon dans ses 22 mètres pendant une mêlée spontanée ou un alignement.** Lorsqu'une équipe défendante introduit le ballon dans une mêlée spontanée ou un alignement en dehors de ses 22 mètres, que le ballon franchit sa ligne des 22 mètres sans toucher un adversaire, et qu'un joueur de l'équipe défendante botte le ballon directement en touche avant qu'il ne touche un adversaire, ou qu'un plaquage, un ruck ou un maul s'ensuit, il n'y a pas gain de terrain.

AVEC GAIN DE TERRAIN

- (d) **Un joueur envoie le ballon dans ses 22 mètres.** Lorsqu'un joueur défendant situé à l'extérieur de ses 22 mètres envoie le ballon dans ses 22 mètres ou dans la zone d'en-but, que le ballon touche un adversaire, ou qu'un plaquage, un ruck ou un maul s'ensuit, et que le ballon est ensuite botté par un joueur de cette équipe directement en touche, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti en touche.
- (e) **Ballon envoyé dans les 22 mètres par l'équipe adverse.** Lorsque le ballon est envoyé dans les 22 mètres d'une équipe par l'équipe adverse, sans que celui-ci ne touche (ou ne soit touché par) un joueur de l'équipe défendante avant de franchir la ligne des 22 mètres et qu'il est ensuite botté en touche par l'équipe défendante, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti en touche.
- (f) **Coup de pied indirect en touche.** Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu, botte indirectement en touche, c'est à dire que le ballon rebondit dans le champ de jeu avant de sortir en touche, la remise en jeu est effectuée à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu botte le ballon et que celui-ci touche un adversaire ou est touché par un adversaire et rebondit dans le champ de jeu avant de sortir en touche, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon est sorti en touche.

Lorsqu'un joueur, en un point quelconque de l'aire de jeu, botte et que le ballon touche un adversaire ou est touché par un adversaire et sort ensuite directement en touche, la remise en jeu s'effectue en face de l'endroit où l'adversaire a touché le ballon ou de l'endroit où le ballon est sorti en touche si ce point est plus proche de la ligne de but de l'adversaire.

Règle expérimentale 5

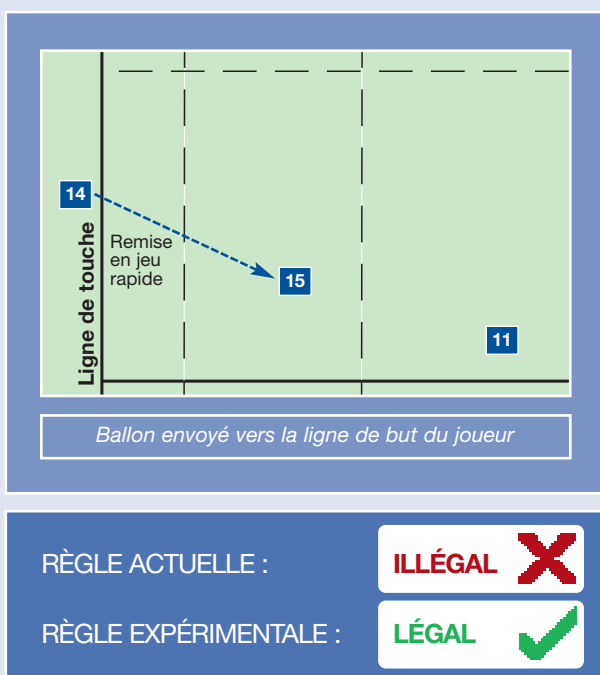
Règle 19 - Touche et alignement

Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but.

Ce que cela signifie pour le jeu

Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur ne sera plus obligé de lancer le ballon perpendiculairement à la ligne de remise en jeu. Un joueur peut lancer le ballon directement à un coéquipier se trouvant derrière la ligne de remise en jeu si cela représente un avantage pour son équipe. Le ballon doit toujours parcourir au moins 5 mètres avant de toucher le sol ou un autre joueur.

Cette Règle expérimentale a été créée pour augmenter le nombre de remises en jeu rapides et donner ainsi la possibilité à l'équipe bénéficiant de la remise en jeu de continuer à faire vivre le ballon plutôt que d'opter pour l'alignement.



Règle

Règle 19.2 REMISE EN JEU RAPIDE

- (e) Lors d'une remise en jeu rapide, si le joueur lance le ballon vers la ligne de but adverse ou si le ballon ne parcourt pas au moins cinq mètres le long ou derrière la ligne de remise en jeu avant de toucher le sol ou un joueur, ou si le joueur pénètre dans le champ de jeu au moment de la remise en jeu, la remise en jeu rapide ne sera pas acceptée. L'équipe adverse aura le choix entre une remise en jeu face à un alignement, à l'endroit où la remise en jeu rapide a été tentée, et une mêlée ordonnée face à cet endroit sur la ligne des 15 mètres. Si cette dernière équipe a également mal lancé le ballon dans l'alignement, une mêlée ordonnée sera accordée sur la ligne des 15 mètres. L'équipe ayant effectué la première remise en jeu bénéficie de l'introduction.
- (f) Lors d'une remise en jeu rapide, un joueur peut lancer le ballon perpendiculairement à la ligne de remise en jeu ou vers sa ligne de but.



Règle expérimentale 6

Règle 19 - Touche et alignement

Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs de chaque équipe pouvant participer à un alignement.

Ce que cela signifie pour le jeu

Lors d'un alignement, le nombre de joueurs de l'équipe ne lançant pas le ballon ne sera plus fonction du nombre de joueurs choisis par l'équipe qui effectue la remise en jeu. Tant qu'il y a au moins deux joueurs de chaque équipe pour former un alignement, et que tous les joueurs de l'alignement se trouvent entre les lignes des 5 mètres et des 15 mètres, il n'existe aucune autre restriction sur le nombre de joueurs.

Cette Règle expérimentale est conçue pour offrir davantage de flexibilité aux équipes pour leurs tactiques lors de l'alignement.



L'équipe n'effectuant pas la remise en jeu a davantage de joueurs que l'équipe adverse

RÈGLE ACTUELLE :	ILLÉGAL 
RÈGLE EXPÉRIMENTALE :	LÉGAL 

Règle

Règle 19.7 FORMATION D'UN ALIGNEMENT

- (a) **Minimum.** Au moins deux joueurs de chaque équipe doivent former un alignement. Une équipe ne doit pas délibérément retarder la formation d'un alignement.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

- (b) **Maximum.** Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs de chaque équipe participant à un alignement. Chaque équipe peut décider du nombre de joueurs qui participeront à l'alignement et le nombre de joueurs des deux équipes peut être différent.



Règle expérimentale 7 & 8

Règle 19 - Touche et alignement

Le réceptionnaire doit se tenir à 2 mètres de l'alignement.

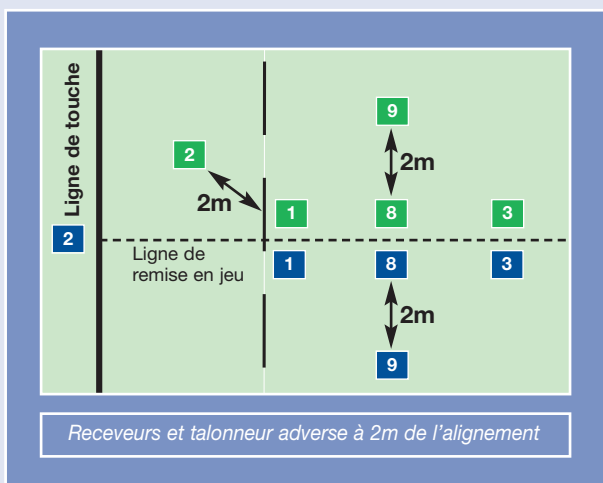
Le joueur opposé au lanceur doit se tenir dans la zone comprise entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche, mais doit se tenir à 2 mètres de la ligne des 5 mètres.

Ce que cela signifie pour le jeu

Si une équipe désigne un réceptionnaire (c'est-à-dire le joueur relayeur en position d'attraper le ballon lorsque les joueurs de l'alignement passent le ballon ou renvoient le ballon depuis l'alignement), celui-ci doit se situer à 2 mètres de l'alignement.

De même, l'équipe défendante doit avoir un joueur juste en face du lanceur, et ce joueur doit se situer à 2 mètres de la ligne des 5 mètres.

Ces Règles expérimentales sont conçues pour aider l'arbitre à définir clairement une zone de 2 mètres autour de l'alignement. L'arbitre sera en mesure d'identifier clairement quel joueur est le réceptionnaire et de déterminer clairement que le joueur juste en face du lanceur n'est pas un joueur de l'alignement.



Règle

Règle 19.7 FORMATION D'UN ALIGNEMENT

- (e) **Endroit où le réceptionnaire doit être placé.** Le réceptionnaire doit se tenir à au moins deux mètres de ses coéquipiers en position d'alignement, vers sa ligne de but, et entre cinq et quinze mètres de la ligne de touche.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

- (f) **Joueur entre la ligne de touche et la ligne des cinq mètres.** L'équipe n'effectuant pas la remise en jeu doit avoir un joueur se tenant entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres de son côté de la ligne de remise en jeu lorsque l'alignement est formé. Ce joueur doit se trouver à au moins deux mètres de la ligne des cinq mètres.



Règle expérimentale 9

Règle 19 - Touche et alignement

Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de pré-gripping sur un sauteur avant le lancement du ballon.

Ce que cela signifie pour le jeu

Les joueurs n'auront plus l'obligation d'attendre que le joueur effectuant la remise en jeu ait lancé le ballon pour saisir le joueur qui sautera pour attraper le ballon.



Joueurs effectuant une action de « pré-gripping » avant le lancer du ballon

RÈGLE ACTUELLE :

ILLÉGAL 

RÈGLE EXPÉRIMENTALE :

LÉGAL 

Règle

Règle 19.9 OPTIONS POSSIBLES LORS D'UN ALIGNEMENT

(e) **Le pré-gripping est autorisé.** Les joueurs s'apprêtant à soulever ou soutenir un coéquipier qui saute pour attraper le ballon peuvent effectuer une action de pré-gripping sur ce coéquipier, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau du short sur l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses sur l'avant.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres



Règle expérimentale 10

Règle 19 - Touche et alignement

Il est autorisé de soulever un joueur dans l'alignement.

Ce que cela signifie pour le jeu

Les joueurs pourront soulever des coéquipiers de l'alignement. Cependant, les joueurs de soutien doivent attendre que le ballon ait quitté les mains du lanceur avant de soulever leur coéquipier.



Joueur soulevé par ses coéquipiers après le lancement du ballon par le lanceur

RÈGLE ACTUELLE :

ILLÉGAL 

RÈGLE EXPÉRIMENTALE :

LÉGAL 

Règle

Règle 19.9 OPTIONS POSSIBLES LORS D'UN ALIGNEMENT

- (f) **Soulèvement et soutien.** Les joueurs peuvent aider un coéquipier à sauter pour attraper le ballon en le soulevant et le soutenant, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau du short sur l'arrière ou au-dessous du niveau des cuisses sur l'avant.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres

- (h) **Saut, soutien ou soulèvement avant le lancer du ballon.** Un joueur ne doit pas sauter ou être soulevé ou soutenu avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.

Sanction : coup de pied franc sur la ligne des 15 mètres



Règle expérimentale 11

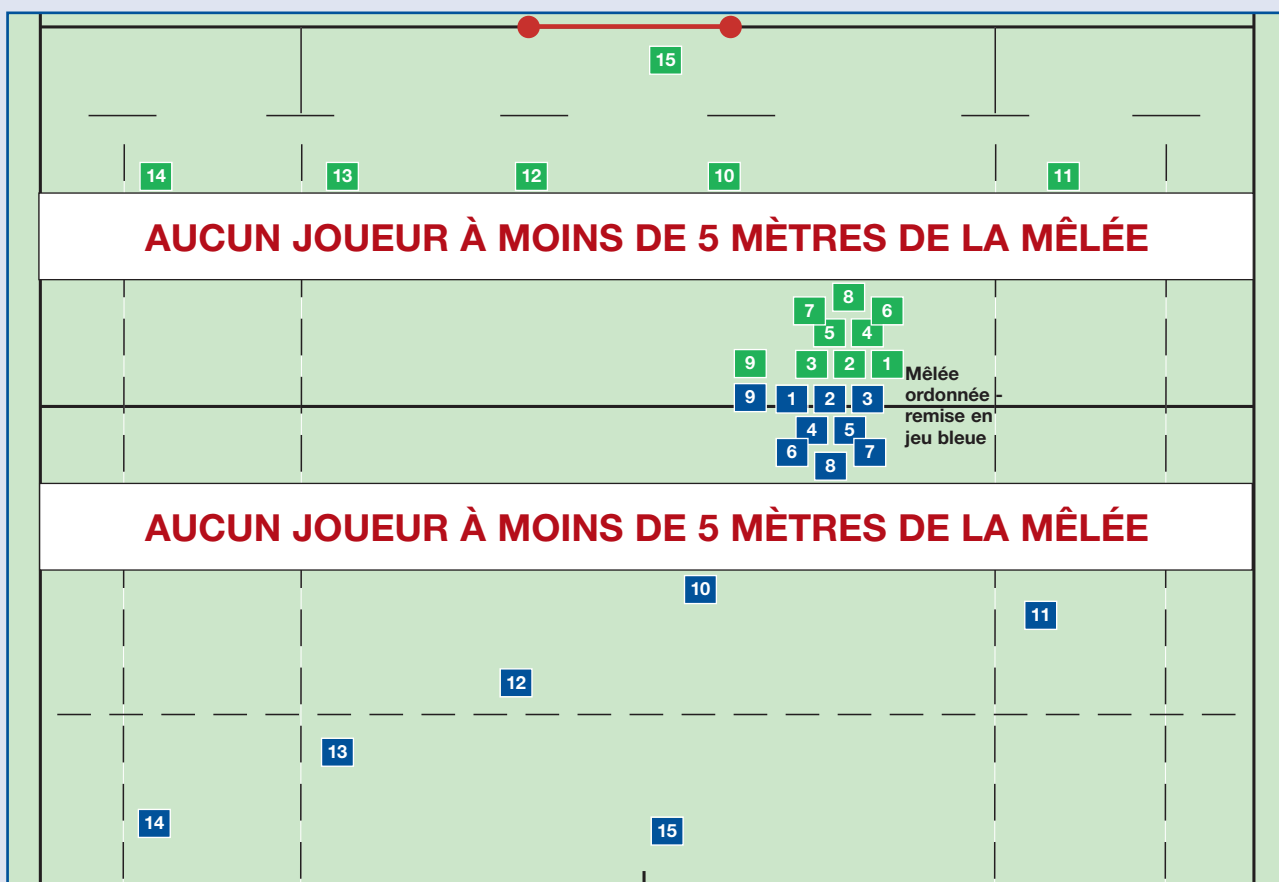
Règle 20 - Mêlée ordonnée

Introduction d'une ligne de hors-jeu 5 mètres derrière les pieds du coéquipier le plus en arrière de la mêlée.

Ce que cela signifie pour le jeu

Pendant la mêlée, les deux lignes arrière (joueurs ne participant pas à la mêlée) doivent se trouver à 5 mètres derrière les pieds du dernier coéquipier dans la mêlée.

L'objectif de cette Règle expérimentale est de donner plus d'espace à l'équipe qui récupère le ballon dans la mêlée. Avec tous les avants en mêlée, et 10 mètres entre les deux lignes arrière, un espace important est ainsi créé pour attaquer.



Règle

Règle 20.12 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE

- (g) **Hors-jeu des joueurs qui ne sont pas dans la mêlée ordonnée.** Les joueurs qui ne sont pas dans la mêlée et qui ne sont pas les demis de mêlée de l'une ou l'autre équipe sont hors-jeu s'ils restent en avant de leur ligne de hors-jeu ou franchissent cette ligne qui est parallèle aux lignes de but et se situe à 5 mètres derrière les pieds du dernier joueur dans la mêlée de chaque équipe.

Sanction : coup de pied de pénalité sur la ligne de hors-jeu



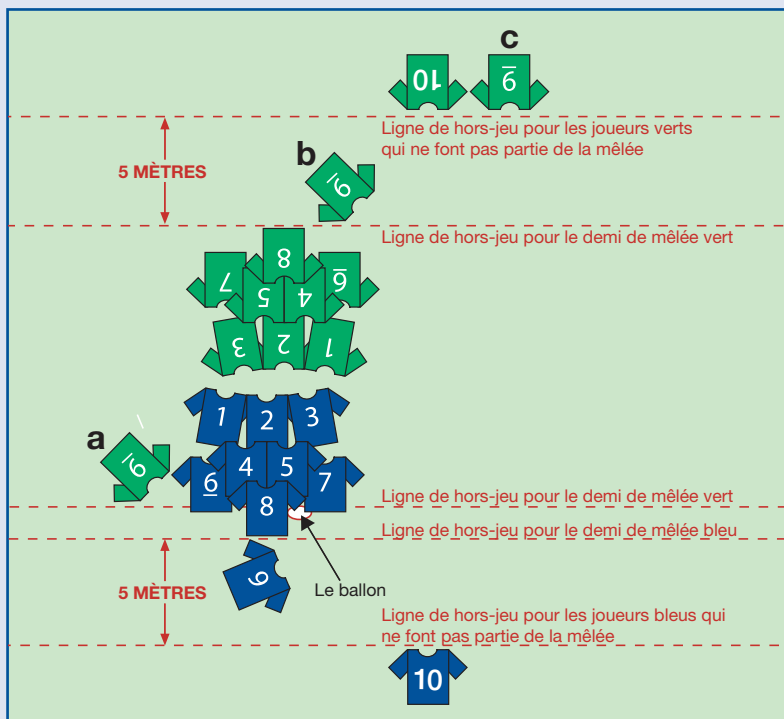
Règle expérimentale 12

Règle 20 - Mêlée ordonnée

Identification des lignes de hors-jeu pour le demi de mêlée.

Ce que cela signifie pour le jeu

Suite à l'introduction de la ligne de hors-jeu à 5 mètres derrière la mêlée, il faut également instaurer des lignes de hors-jeu pour le demi de mêlée.



Exemple a

Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut suivre le ballon. Le demi de mêlée doit rester derrière le ballon qui représente la ligne de hors-jeu.

Exemple b

Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut également se rendre jusqu'à la ligne de hors-jeu derrière les pieds du joueur le plus en arrière de la mêlée mais ne doit pas s'éloigner de la mêlée ni franchir la ligne de hors-jeu. Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer entre les positions a et b.

Exemple c

Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer jusqu'à la ligne de hors-jeu

ou franchir cette ligne située à 5 mètres derrière les pieds du dernier coéquipier dans la mêlée. Une fois à cet endroit, il doit rester derrière la ligne de hors-jeu jusqu'à la fin de la mêlée.

Règle

Règle 20.12 HORS-JEU LORS D'UNE MÊLÉE

(d) Le demi de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon ne doit pas se diriger vers le côté opposé à l'introduction et franchir la ligne de hors-jeu. Pour ce demi de mêlée, la ligne de hors-jeu passe par le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

Sanction : coup de pied de pénalité

(e) Le demi de mêlée de l'équipe qui n'a pas gagné le ballon ne doit pas s'écarter de la mêlée puis rester en avant de la ligne de hors-jeu. Pour ce demi de mêlée, la ligne de hors-jeu passe par le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

Sanction : coup de pied de pénalité



Règle expérimentale 13

Règle 22 - Poteaux de coin

Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.

Ce que cela signifie pour le jeu



Le joueur touche le poteau de coin avant d'aplatir le ballon

L'essai sera désormais accordé si le porteur du ballon touche le poteau de coin avant de faire un touché à terre, à condition que ce joueur ne soit pas sorti en touche.

Un essai sera toujours refusé si le touché à terre est effectué contre le poteau de coin.

Si le ballon touche le poteau de coin et rebondit dans l'aire de jeu, le jeu continue.

Cette Règle expérimentale est conçue afin d'éviter que des essais soient refusés simplement parce qu'un joueur est entré en contact avec le poteau de coin. Elle servira également à simplifier le rôle des juges vidéo qui n'auront plus besoin de déterminer si le joueur a touché le poteau de coin avant d'aplatir le ballon.

RÈGLE
ACTUELLE :

ESSAI REFUSÉ



RÈGLE
EXPÉRIMENTALE :

ESSAI ACCORDÉ



Règle

Règle 22.12 BALLON OU JOUEUR TOUCHANT UN DRAPEAU OU UN POTEAU (DE COIN)

Si le ballon ou un joueur porteur du ballon touche un drapeau ou un poteau (de coin) situé à l'intersection de la ligne de touche de but et la ligne de but ou à l'intersection de la ligne de touche de but et la ligne de ballon mort, sans être en touche ou en touche de but, le ballon est toujours en jeu, sauf si le touché à terre est effectué contre un poteau de coin.



Décharge de responsabilité

Le Rugby est un sport de contact dont la pratique ou les activités liées à sa pratique comportent des risques inhérents. Des accidents peuvent survenir dont vous pouvez être la victime. L'IRB (dont son entité opérationnelle IRBF Services (Irlande) Limited et ses entités associées) ne peut accepter la responsabilité ou être tenue responsable pour négligence ou tout autre fait en relation avec une blessure, une perte ou un dommage subi par des personnes qui veulent reproduire des activités indiquées dans le cadre de ce Guide des Variantes expérimentales des règles du jeu de l'IRB, ou participer en général à des activités liées au Rugby.

Guide des Variantes expérimentales des Règles du Jeu de l'IRB

Remerciements

Groupe de Projet des Règles du Jeu : Bill Beaumont, Bruce Cook, Richie Dixon, Rod Macqueen, Ian McIntosh, Syd Millar, Mick Molloy, Graham Mourie, Bill Nolan, Paddy O'Brien, Pierre Villepreux

Équipe éditoriale : Steve Griffiths, Mark Harrington

Experts : Jean-Luc Barthes, Bernd Gabbei, Keith Hole, Tom Jones, Douglas Langley, Clive Leeke, Mike Luke, Mike Miller, Lee Smith, Greg Thomas

International Rugby Board, Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-240-9200 **Fax.** +353-1-240-9201 **Web.** www.irb.com

Copyright © 2008 IRB, 2008

