

PRÉCISIONS NOUVELLES RÈGLES 24-25

Dans son programme de réflexion intitulé « Shape Of The Game » et lancé au cours de la saison 2023-2024, World Rugby avait annoncé plusieurs échéances d'évolution ou de changement des règles de notre Jeu.

Dans cette logique, à compter du 1er août 2024 (rencontres amicales comprises) trois modifications des règles sont désormais applicables.

Il ne s'agit pas de règles expérimentales mais bien de modifications des règles du jeu qui affectent toutes les variantes : XV, 7s et X aussi bien en catégories séniors qu'en moins de 19 ans.

1 – Suppression de l'option « mêlée » sur Coup Franc (CF)

Objectif :

Accélérer la reprise du jeu après des infractions techniques. La recommandation « Shape Of The Game » a été de supprimer l'option de la mêlée après un Coup Franc. Demander une mêlée reste une option pour les infractions sanctionnées par une Pénalité.

Dans les faits :

Il n'est désormais plus autorisé de choisir une mêlée ordonnée en lieu et place d'un Coup Franc. Ce dernier pourra être joué rapidement, botté ou donner place à un alignement si la faute avait été commise lors d'un alignement. Précision : Lors d'un « Marque » (arrêt de volée dans ses 22m lors d'un jeu au pied dans le jeu courant), si le joueur est blessé lorsqu'il effectue le marque et n'est pas en mesure de jouer ce marque dans la minute qui suit, un coéquipier pourra jouer le coup franc.

2 – Prise crocodile (ou « Croc Roll », en anglais)

Objectif :

Favoriser la sécurité des joueurs et dynamiser les phases de grattage. Bien que peu nombreuses, ces actions continuent de causer des graves blessures chez de nombreux joueurs. « Shape Of The Game » a clairement exprimé son soutien en faveur de l'interdiction ferme et définitive de cette action spécifique.

Dans les faits :

Un joueur peut déblayer un gratteur dans une zone de plaquage en le repoussant mais il ne doit pas ni tirer, ni tordre, ni provoquer une torsion d'une partie du corps d'un adversaire. Dans cette situation, le joueur effectuant cette action retombe souvent sur un membre inférieur de l'adversaire. La sanction afférente est, à minima, une Pénalité.

- Précision : Cette action relève du jeu déloyal. Elle peut donc, selon le degré de gravité (facteur aggravant telle que : force, vitesse, violence notamment), être sanctionnée d'une Pénalité, d'un Carton Jaune, voire d'un Carton Rouge.
- Précision 2 : La « prise crocodile » est désormais officiellement définie dans les Règles du Jeu.

PRÉCISIONS NOUVELLES RÈGLES 24-25

3 – Hors-jeu dans le jeu courant

Objectif :

Les équipes et les joueurs ont reconnu que dans le cadre de ces duels au pied avec l'adversaire, l'équipe qui botte - à condition qu'elle soit à plus de 10m du lieu de chute du ballon - peut être mise en jeu par les actions du receveur qui parcourt 5m, passe ou botte le ballon. Cela a fait que les joueurs étaient libres de trainer au milieu du terrain et d'attendre la fin de cet échange « ping-pong ». C'est ce que l'on a communément appelé la « Loi Dupont ». L'objectif de la modification de la rédaction de cette règle est de contrer cette adaptation à la règle dont on fait preuve les joueurs et, ainsi, de libérer de l'espace pour l'équipe en possession du ballon.

Dans les faits :

La nouvelle rédaction de la règle indique clairement que tout joueur qui est hors-jeu dans le jeu courant doit agir pour se remettre en jeu (faire action de repli) et non plus seulement rester immobile ou s'écarter. Il n'est, de fait, plus possible pour un joueur d'être remis en jeu lorsqu'un joueur adverse attrape le ballon et court sur cinq mètres, ou passe le ballon.

- Précision : un joueur hors-jeu dans le jeu courant ne pourra être remis en jeu par un adversaire que si ce dernier effectue un jeu au pied ou à un contact intentionnel avec le ballon (par exemple, tente de se saisir du ballon sans y parvenir) ; et ce, à condition que le joueur ne soit pas situé dans la « zone des 10m ».
- Précision 2 : la règle de la « zone des 10m » ne disparaît pas. Sur un jeu au pied, tout joueur hors-jeu dans le jeu courant à moins de 10m du point de chute du ballon ne pourra en aucun cas être remis en jeu par un adversaire ou par un coéquipier tant qu'il n'aura pas fait l'effort de sortir de cette « zone des 10m ».
- Précision 3 : lors d'un jeu au pied, l'arbitre ordonnera à tous les joueurs hors-jeu de se replier. Sans cette action de leur part, tous les joueurs hors-jeu dans le jeu courant seront passibles d'une Pénalité.
- Précision 4 : La remise en jeu par « relais » et désormais permise. Un joueur en jeu dans le jeu courant (par exemple le botteur ou un joueur situé en arrière de ce dernier) peut remettre en jeu un joueur hors-jeu si ce dernier faisait action de repli. Une fois remis en jeu, ce second joueur peut à son tour remettre en jeu un autre joueur hors-jeu, si ce dernier faisait également action de repli.