



Les nouvelles règles



Placement du 9 en mêlée :

1) Avant introduction : 2 placements autorisés

- Du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane et à proximité du demi de mêlée adverse.
- À au moins 5 mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée. Il ne peut plus franchir cette « *ligne* » tant que la mêlée n'est pas terminée

2) Après introduction : 3 placements autorisés

- **Rester près de la mêlée (1 mètre) sans franchir la ligne médiane.**
- Reculer derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée et ne plus franchir cette « ligne » avant la fin de la mêlée.
- Reculer à au moins 5 mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée et ne plus franchir cette "ligne" avant la fin de la mêlée.

Sanction : CPP



Les nouvelles règles



Protection du relayeur autour des rucks et des mauls :

1) Si le joueur en position de demi de mêlée est à **moins d'un mètre du ruck/maul et se saisit du ballon :**

- Seuls les joueurs en jeu peuvent intervenir.
- Les joueurs hors-jeu ou liés au ruck/maul ne peuvent pas intervenir sur lui.

2) Dès que le joueur en position de demi de mêlée se saisit du ballon **et se déplace à au moins 1 mètre du ruck/maul :**

- Les joueurs en jeu et les joueurs liés au ruck/maul peuvent intervenir sur lui.
- Les joueurs hors-jeu ne peuvent toujours pas intervenir.

Sanction : CPP



Les nouvelles règles



Cas de la touche « non contestée » :

1) Les éléments à retenir :

- Dans le cas d'un alignement non contesté, le jeu continue même si le lancer n'est pas droit.

2) Cas d'application :

- Le lancer doit être **crédible** : il doit être sur un joueur de l'alignement
- Si le lancer sort du couloir, on considère qu'il n'est clairement pas droit
- Si le lancer est sur le premier joueur de l'alignement ou bien au-delà des 15m, le lancer doit impérativement être droit (« comme avant »)
- ❖ Précision directe de WorldRugby : tout sauteur doit être lifté pour qu'on considère qu'il y ait un contest / Si un joueur saute en acte isolé, pas de contest, on applique la nouvelle règle.
- ❖ **Sanction : option mêlée ou à refaire (FFSE)**



Les nouvelles règles



Le chronométrage de certaines phases :

- ❖ Le botteur dispose de 60 secondes pour botter le ballon lors des transformations à **partir du moment où l'essai est marqué.**
- ❖ **Les équipes doivent former un alignement/une mêlée dans les 30s après l'indication de la marque par l'arbitre.**
- ❖ Et toujours 5 secondes maximum à la sortie d'un ruck.

Sanction : CPF (ou transformation refusée)