

## COMITÉ DIRECTEUR DE LA LIGUE NATIONALE DE RUGBY

### Relevé de décisions de la réunion du 28 novembre 2022

#### 1. COMPETITIONS

##### 1.1 TOP 14 et PRO D2 - Homologation des résultats et classements

Conformément à l'article 306 bis des Règlements Généraux de la LNR, le Comité Directeur a homologué le résultat des matches de :

- TOP 14 à l'issue de la 10ème journée de la saison 2022/2023, et
- PRO D2 à l'issue de la 11ème journée de la saison 2022/2023.

##### 1.2 Fonds de report de matches (2021/2022)

Sur proposition du Bureau, le Comité Directeur a acté l'activation du fonds de report de matches (2021/2022) pour les clubs visiteurs suivants :

- USM au titre de la J14 et de la J17 pour un montant total de 7 166,7 € ;
- RC Vannes au titre de la J18 pour un montant total de 9 865 €.

##### 1.3 Phase finale TOP 14 : commercialisation et quota clubs participants

Le Comité directeur a acté les quotas ainsi que les règles de commercialisation des billets pour les clubs participants :

###### Finale TOP 14 2023

- Réservoir attribué et lien de vente direct à hauteur de 4 500 places (hors quota invitations inchangé) ;
- Exclusivité du réservoir jusqu'à J-4 à 12h00 ;
- Reprise de 50% des places non vendues (par catégorie) J-4 à 12h00 ;
- Exclusivité du solde restant du réservoir jusqu'à J-3 à 12h00 ;
- Réservoir commun avec le grand public à partir de J-3 à 12h00.

###### Demi-finales 2023

- Réservoir attribué et lien de vente direct à hauteur de 1 700 places (hors quota invitations inchangé) ;
- Exclusivité du réservoir jusqu'à J-4, 12h ;
- Reprise de 50% des places non vendues (par catégorie) J-4 à 12h00 ;
- Exclusivité du solde restant jusqu'à J-3 à 12h00 ;
- Réservoir commun avec le Grand Public à partir de J-3 à 12h00.

## 1.4 Porteurs d'eau – Water break

Le Comité Directeur a pris acte et entériné l'application de la règle expérimentale relative au water-break mise en place par World Rugby à compter des journées à compter de la J14 de PRO D2 et de la J13 de TOP 14.

Cf Règle 6 - Officiels de Match (Règles du Jeu de World Rugby) – (page 5 du document joint en annexe).

Une communication explicative spécifique a été communiquée aux clubs par la Direction des Compétitions le 2 décembre.

## 1.5 In Extenso Supersevens : dates et lieux des étapes de l'édition 2023

Le Comité Directeur de la LNR a validé les dates et sélectionné les villes-hôtes des étapes de classement de l'IN EXTENSO SUPERSEVENS 2023 :

- 15 septembre 2023 à Clermont-Ferrand ;
- 22 septembre 2023 à Lyon ;
- 29 septembre 2023 à Pau.

L'étape finale aura lieu le dimanche 22 octobre (dimanche du weekend des demi-finales de la Coupe du Monde programmées les vendredi et samedi soir) à Paris La Défense Arena.

## 2. LABEL STADES

---

Le Comité Directeur de la LNR a pris acte de l'attribution par la Commission Stades de la LNR du Label Stades PRO\* au SU Agen Lot-et-Garonne pour le Stade Armandie. En conséquence de cette attribution intervenue à la suite du programme de travaux engagé par le club et validé par la Commission Stades, le Comité Directeur a validé le versement au club des sommes non perçues au titre du Fonds Stades lors des 5 dernières saisons depuis 2017-18.

## 3. FINANCES

---

Le Comité Directeur a approuvé les comptes de la LNR et voté les résolutions correspondantes soumises à son approbation, relatives à la distribution aux clubs complémentaire à celle prévue au budget préliminaire et à l'estimé présenté en mai 2022.

Le rapport de gestion a également été adopté.

Les comptes tels qu'approuvés par le Comité Directeur seront soumis à l'Assemblée Générale du 14 décembre pour être définitivement arrêtés après lecture du rapport des Commissaires aux Comptes.

## 4. COMPOSITION DES COMMISSIONS

---

- Commission Marketing / Partenariats : remplacement de Nicolas Roux par Matthieu Maignal (Racing 92) ;
- Commissaires à la citation – désignation de Madame Lise M'FOUDI et de Monsieur Philippe LENNE.

## 5. COMMUNICATION / MARKETING

---

- Commission développement économique et innovation  
Parmi les 17 initiatives proposées par la Commission développement économique et innovation (cf Assemblée Générale du 6 juillet) à l'issue des travaux menés en 2021/2022, 5 devaient être en application en 2022/2023.  
Le projet NFT, qui figurait parmi ces 5 initiatives, a été lancé à l'issue de la consultation menée par la LNR.  
Le Comité Directeur a validé le lancement de 3 autres initiatives et les budgets associés :
  - Partenariats influenceurs sur l'ensemble de la saison
  - Mise en place de tests sur le déploiement de zones mixtes lors des matches de TOP 14 (clubs pilotes) : une communication spécifique sera adressée par la Direction de la communication aux clubs concernés
  - Recensement de contenus extra-sportifs liés à l'actualité/activité des clubs proposés à de nouveaux médias : une communication spécifique sera adressée par la Direction de la communication aux clubs concernésLa 5<sup>ème</sup> initiative portant sur l'explication des décisions de l'arbitre et des règles du jeu reste en instruction.
- Opérateur TOP 14 Rugby Tour  
A l'issue de la consultation lancée par la LNR pour désigner l'opérateur du village du TOP 14 Rugby Tour, le Comité Directeur a retenu l'offre de Live by GL (accord de 3 saisons).

## 6. POINTS DIVERS

---

- EPCR : le Comité Directeur a pris acte et débattu des réflexions en cours au sein de l'EPCR sur l'évolution du format de la phase de poules en Champions Cup en 2023/2024. Des informations complémentaires (règles sportives, position des diffuseurs) sont sollicitées et le débat sera donc repris en janvier.
- Plan Stratégique n°2 : une synthèse des consultations menées avec les syndicats et du séminaire des clubs des 22-23 novembre a été présentée ; les prochaines étapes seront proposées à l'occasion de l'Assemblée Générale de San Sébastien
- Démarche d'un collectif d'anciens joueurs : un collectif d'anciens joueurs ayant subi des Commotions pendant leur carrière a adressé à la LNR un courrier préalable à l'exercice de recours à l'encontre de la FFR et de la LNR ;
- Le Comité Directeur est informé du recours engagé devant le Tribunal administratif par Montauban contre la décision de retrait de points prononcée par la Commission d'appel, ainsi que de la procédure de conciliation devant le CNOSF engagée par le Stade Toulousain relative au report du match Stade Toulousain / Stade Français lors du Boxing Day 2021
- Billetterie Coupe du Monde 2023 : une communication sera faite à l'Assemblée Générale sur l'utilisation des billets réservés par la LNR
- Assemblée Générale du 14 décembre 2022 : le Comité Directeur approuve l'ordre du jour.

## MODIFICATIONS DES RÈGLES DU JEU – 1<sup>er</sup> JUILLET 2022

Suite à la réunion du Conseil de World Rugby en mai 2022, un certain nombre de modifications de Règles du Jeu ont été apportées. Celles-ci entrent toutes en vigueur pour **l'ensemble du jeu le 1er juillet 2022**.

Les cinq Règles expérimentales globales en cours – Renvoi sur la ligne de but, 50:22, protection des gratteur, interdiction des joueurs pré-liés dans le jeu courant (coin volant) et **approbation d'un seul** joueur lié au porteur du ballon – deviendront chacune une règle à part entière.

Il y a deux nouvelles Règles expérimentales globales

- Pied-frein - À la mêlée, les talonneurs doivent placer au sol un pied-frein pendant les phases « Flexion » et « Liez », et le retirer à la commande « Jeu ». **Il s'agit de réduire** la charge axiale pour les talonneurs.
- Porteurs d'eau - **De nouvelles restrictions pour les médecins et les porteurs d'eau ont** été introduites ainsi que la formalisation des zones techniques dans la règle. Ceci est principalement lié au rugby de l'élite, mais les principes s'appliquent à tous les niveaux du jeu.

Ces règles deviendront des Règles expérimentales globales **au moins jusqu'à la fin de l'année 2023**. Il y a aussi un certain nombre de modifications mineures de règles découlant de Précisions antérieures sur les Règles du Jeu.

### Règles expérimentales globales

Règle	Résumé	Résumé du changement	Raison pour ce changement
Règle 19	Ajouter Pied-frein à la section sur l' <b>entrée en mêlée</b>	Les talonneurs devront avoir un pied en avant lorsque la mêlée se forme (19.10c), qui agit comme un <b>frein sur la mêlée jusqu'à la</b> commande 'Jeu', dans la séquence de l'entrée en mêlée (19.12)	Supprimer la charge axiale sur les cous et les têtes des joueurs de première ligne
Règle 6	Nouvelles restrictions sur les <b>porteurs d'eau et les</b> médecins, y compris une sanction de pénalité sur le terrain	<p><b>Les porteurs d'eau sont limités à</b> deux par équipe et doivent rester <b>dans la zone technique lorsqu'ils ne</b> sont pas sur le terrain.</p> <p>Dans le rugby de l'élite, deux <b>pauses d'eau seront introduites</b> par mi-temps, déterminées par l'arbitre.</p> <p>Les médecins peuvent se tenir de chaque côté du terrain et se déplacer.</p> <p>Sanction de pénalité introduite <b>pour les médecins / porteurs d'eau</b> qui interfèrent avec le jeu en cours.</p>	Réduire le <b>nombre d'arrêts</b> de jeu et sanctionner les mauvais comportements

**Sommaire des modifications – Précisions sur les Règles du Jeu/Directives sur l'application des Règles**

Règle	Résumé	Résumé du changement	Raison pour ce changement
Règle 8	Charge des joueurs adverses sur une transformation	Les joueurs ne doivent pas charger avant que le botteur <b>ne se déplace dans n'importe quelle direction pour commencer son élan</b> pour le coup de pied	Intégrer dans la Règle la Précision 2020-1
Règle 9	Sauter dans/au-dessus d'un plaquage	Rajout explicite à la Règle 9.11	Intégrer dans la Règle la Précision 2022-3
Règle 12	Résultats de renvois sur la ligne de but <b>pour d'autres scénarios</b>	Indiquer clairement qu'il y a un Renvoi sur la ligne de but lorsque les attaquants font rentrer le ballon dans l'en-but et les défenseurs le rendent mort	Cohérence avec les résultats du Renvoi sur la ligne de but pour la même séquence.
Règle 15	Plonger sur le ballon sortant d'un ruck	Ajouter le mot défini « près » <b>pour l'action de plonger</b> sur un ballon lorsque celui-ci sort du ruck (c'est-à-dire à moins de 1 m)	Intégrer dans la Règle la Précision 2022-1
Règle 16	Sanction pour le porteur de balle <b>glissant vers l'arrière</b> dans un maul	<b>Introduction d'une sanction</b> de pénalité	Intégrer dans la Règle la Directive d'application 2016
Règle 16	Sanction pour le joueur qui <b>arrache le ballon n'étant pas lié</b> dans un maul formé après un alignement	<b>Introduction d'une sanction</b> de pénalité	Intégrer dans la Règle la Directive d'application 2016
Règle 21.16	<b>Ballon bloqué</b> dans l'en-but	<b>Ajout d'une reprise</b> avec une mêlée à 5 m si un ballon est bloqué (après qu'un défenseur a fait rentrer le ballon dans l'en-but), <b>plutôt qu'un simple Renvoi</b> sur la ligne de but, comme cela est rédigé actuellement	Intégrer dans la Règle la Précision 2022-1

**Modifications mineures**

Règle	Résumé	Résumé du changement	Raison pour ce changement
Règle 3.16	Mêlées simulées : moment de la conversation entre arbitres et capitaines	Une conversation sur les mêlées <b>simulées et l'impact ultérieur</b> sur les joueurs <b>n'a pas besoin d'avoir lieu</b> lorsqu'un joueur de première ligne est temporairement ou définitivement exclu, mais devrait avoir lieu lors de la prochaine mêlée.	Processus logique

Règle 3.34 – Rugby à 7	Remplacements libres pour le 7	Permettre aux Fédérations/organismes de déterminer si les remplacements libres peuvent être utilisés dans le 7 et le 15	Actuellement exclusion inutile pour le 7
Règle 4	Collants rembourrés	4.5 Un joueur ne peut pas porter : De short <b>ou collant</b> comportant un rembourrage cousu à l'intérieur.	Modification ultérieure à la <b>suite d'un</b> changement de règle en 2021
Règle 4	Amendement dans les équipements des joueurs	Amender pour ajouter des foulards/couvre-chefs, plastrons rembourrés approuvés et des dispositifs de surveillance des joueurs, à la liste des articles autorisés.	Demande de la part des représentants des joueurs
Règle 13.3	Joueurs au sol dans le jeu courant : implications dans l'en-but	Rendre plus clair que les joueurs au sol <b>dans l'en-but</b> peuvent jouer ou essayer de jouer le ballon pour un touché à <b>terre, même s'ils sont au sol</b>	Clarifier une pratique ancienne et mettre à jour une modification de simplification
Règle 18.25	Sanction contre un joueur qui empêche un lancer de parcourir 5 m	Rendre plus clair que la sanction du coup franc couvre tous les joueurs, pas <b>seulement l'équipe qui ne bénéficie</b> pas du lancer	Simplification 2018
Règle 21.10	Déloger le ballon des mains <b>d'un adversaire dans l'en-</b> but	<b>Rendre plus clair qu'un défenseur peut</b> déloger le ballon des mains d'un adversaire qui essaie de marquer	Précision sur les actions des défenseurs dans l'en-but

## Les changements des Règles du Jeu dans le détail - 2022

### Nouvelles Règles expérimentales globales

#### 1) Pied-frein en mêlée

##### Ajout aux définitions

Pied-frein : Les talonneurs doivent placer un pied-frein au sol pour aider à la stabilité et pour éviter la charge axiale. Le placement de ce pied-frein est adopté pendant toute la **séquence d'entrée** en mêlée « Flexion » et « Liez ». **Le pied ne peut être retiré qu'après la commande « Jeu »** et avant le talonnage du ballon.

##### Règle 19 – Entrée en mêlée

10. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, et que leur talonneur a toujours son pied frein au sol, l'arbitre donnera l'instruction « flexion ».

- a) a. Les premières lignes adoptent ensuite une position fléchie si ce n'était pas déjà le cas. Leurs têtes et leurs épaules ne doivent pas être plus basses que leurs hanches. Cette position doit être maintenue pendant toute la durée de la mêlée.
- b) Les joueurs des deux premières lignes sont en flexion, chacun ayant la tête à gauche de son adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire.
- c) Les talonneurs doivent placer un pied-frein au sol pour aider à la stabilité et pour éviter la charge axiale.

Sanction : Coup franc.

11. La séquence concernant les liaisons ne change pas.

12. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, et que leur talonneur a toujours son pied-frein au sol, l'arbitre donnera l'instruction « jeu ».

- a. C'est seulement à cet instant que le talonneur peut enlever son pied-frein et que les équipes entrent en contact, achevant ainsi la formation de la mêlée et créant un tunnel dans lequel le ballon sera introduit.
- b. Tous les joueurs doivent être en position et prêts à pousser en avant.
- c. Chaque joueur de première ligne doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps reposant fermement sur au moins un pied.
- d. Les deux pieds du talonneur doivent être alignés, ou en arrière, du pied le plus avancé des piliers de son équipe.

Sanction : Coup franc.

## Porteurs d'eau et médecins

### Définitions

Zone/Aire technique : Une zone désignée stipulée par la Règle 1, dans laquelle les remplaçants, les porteurs d'eau et les entraîneurs doivent rester jusqu'à ce que leur sortie de cette zone soit requise. Dans le cadre des matches avec un groupe de 23 joueurs, seuls les porteurs d'eau sont autorisés dans la Zone Technique.

Inconduite : une infraction au Règlement 18 de World Rugby ou à un règlement équivalent stipulé par un organisateur de Match.

## Règle 6 – Officiels de Match

### Responsabilités de l'arbitre pendant le match

7. L'arbitre autorise les joueurs à quitter l'aire de jeu. Toutefois, un joueur peut se fournir en eau depuis sa zone technique, ou derrière la ligne de ballon mort après qu'un essai a été accordé, sans avoir besoin d'une autorisation.

### Personnes supplémentaires

Toute personne supplémentaire qui ne respecte pas les Règles peut être avertie ou expulsée, et une plainte pour inconduite peut être déposée par l'organisateur du Match.

28. Les personnes ayant une formation et une accréditation appropriées dans le domaine des premiers secours ou soins immédiats (sur le bord du terrain) peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pour soigner des joueurs blessés quand cela n'est pas dangereux.
- a. Il peut y avoir jusqu'à deux médecins, un de chaque côté du terrain, qui peuvent suivre le jeu.
  - b. Ces médecins peuvent uniquement porter et donner de l'eau au joueur qu'ils soignent.
  - c. Les médecins ne peuvent pas attraper ou toucher le ballon pendant que celui-ci est en jeu

Sanction : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris

29. ~~Au moment approprié~~, Les personnes suivantes peuvent pénétrer sur l'aire de jeu ~~sans la permission de l'arbitre~~ à condition qu'elles n'interfèrent pas avec le jeu :
- a. Deux porteurs d'eau désignés, lors d'un arrêt de jeu pour une blessure d'un joueur ou lorsqu'un essai a été marqué.
    - i. Dans le cadre de Matches avec un groupe de 23 joueurs, ils ne peuvent entrer que pendant les pauses pour s'hydrater approuvées, et pas plus de deux fois par période, avec l'approbation du Responsable Ligne de touche/4e Arbitre. Un porteur d'eau ne doit pas être un entraîneur-



chef ou directeur de rugby. Remarque : les directives relatives à la chaleur peuvent justifier une pause supplémentaire par période.

- b. Une personne qui apporte **seulement** le tee pour botter et une bouteille d'eau (uniquement à l'attention du botteur), après qu'une équipe a indiqué son intention de tenter un but, ou qu'un essai a été.
- c. Les entraîneurs pour être avec leur équipe à la mi-temps.
- d. **Ces personnes supplémentaires doivent tout le temps rester dans leur zone technique avant de pénétrer sur le champ de jeu comme les règles ci-dessus l'autorisent. Elles ne doivent pas attraper ou toucher le ballon pendant que celui-ci est en jeu, y compris lorsqu'elles se trouvent dans la zone technique.**

Sanction : **Pénalité** à l'endroit où le jeu aurait repris

- 30. Aucune autre personne ne doit s'approcher, s'adresser ou faire des commentaires aux officiels de match, à l'exception des médecins en relation avec le traitement d'un joueur.

La règle actuelle 6.30 est renumérotée 6.31.

les termes "Zone technique" et "Inconduite" seront ajoutés aux définitions dans les Règles.

**Modifications apportées aux Règles à la suite de Précisions sur les règles ou de Directives pour l'application des règles**

### Règle 8.14 – L'équipe adverse lors d'une transformation

La règle 8.14 est amendée et le nouveau libellé est : « Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne de but et ne pas franchir cette ligne avant que le botteur ne ~~commence sa course~~ ne se déplace dans quelque direction que ce soit pour commencer son élan pour botter. Quand le botteur commence sa course, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas être physiquement soulevés par d'autres joueurs dans le cadre de ces actions. »

*Explication : pour intégrer dans la Règle la Précision sur les règles 2020-1*

### Règle 9 – Jeu déloyal

Règle 9.11. Les joueurs ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui, y compris faire une charge avec le coude ou l'avant-bras en avant, ou sauter sur, ou au-dessus d'un plaqueur.

*Explication : pour intégrer dans la Règle la Précision sur les règles 2022-3*

### Règle 12 – Coup d'envoi et renvois

Règle expérimentale globale. 12.12. Le jeu reprendra par un renvoi sur la ligne de but si :

- a. Le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur attaquant et est ensuite bloqué, touché à terre ou rendu autrement mort légalement par un adversaire.
- b. Un coup de pied d'un attaquant, autre qu'un coup d'envoi, qu'un renvoi après un score, qu'un drop-goal, qu'un renvoi sur la ligne de but ou une tentative de but sur pénalité, fait l'objet d'un touché en but par l'équipe en défense dans son en-but.
- c. Un attaquant commet un en-avant dans l'en-but adverse.

*Explication : Clarifier l'incohérence entourant les situations dans l'en-but. Actuellement, si le ballon est botté dans l'en-but par l'équipe qui attaque et touché à terre par un défenseur, c'est un Renvoi sur la ligne de but. S'il est porté dans l'en-but, puis arraché par un défenseur, puis touché à terre, ce serait un renvoi aux 22 car ce scénario n'est pas couvert par les clauses actuelles sur le renvoi sur la ligne de but. Cela couvre également un contre sur un jeu au pied effectué dans le champ de jeu après lequel le ballon va dans l'en-but et est ensuite rendu mort.*

### Règle 15 – Ruck

15.16. Les joueurs ne doivent pas :

- d. Tomber sur, ou au-dessus d'un ballon sortant du ruck quand ce ballon est au sol près du ruck.

*Explication : pour intégrer dans la Règle la Précision sur les règles 2022-2*

## Règle 16 - Maul

### Forming a maul

16.2. Un maul implique un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés ensemble et sur leurs pieds. **Un joueur qui arrache le ballon des mains du porteur de balle doit rester en contact avec ce joueur jusqu'à ce qu'il ait transféré le ballon.** Sanction : Pénalité

### Pendant un maul

16.10. Tous les joueurs participant au maul doivent être pris dans ou liés au maul et pas seulement à côté du maul. **Un joueur en possession du ballon ne doit pas reculer ou glisser vers l'arrière, dans le maul.** Sanction : Pénalité

*Explication : Intégrer dans les Règles la Directive pour l'application des règles de 2016. Cela a entraîné de nouvelles sanctions pour le maul qui ont été arbitrées depuis, mais qui n'ont jamais été intégralement intégrées dans les Règles.*

## Règle 21 – En-but : Ballon **bloqué dans l'en-but** (Règle expérimentale globale)

21.16. **Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but** et ne peut pas effectuer de touché à terre ou jouer le ballon, le ballon est mort. Le jeu est repris par un drop de renvoi sur la ligne de but **ou une mêlée à 5m, selon la façon dont le ballon est entré dans l'en-but.** (Règle 12.12a, et règle 19.1, ligne 5)

*Explication : Cohérence avec les situations préexistantes des règles 19.1 et 12.12. Un défenseur portant / jouant le ballon dans l'en-but et étant ensuite bloqué, entraîne une mêlée à 5m (règle existante). Pour intégrer dans la Règle la Précision sur les règles 2022-1.*

## Autres amendements mineurs

### Règle 3.16 – Mêlées simulées

Quand un joueur de première ligne quitte l'aire de jeu, que ce soit à cause d'une blessure ou d'une exclusion temporaire ou définitive, l'arbitre se renseignera auprès de l'équipe de ce joueur, **lors de la prochaine mêlée**, si cette équipe peut continuer le jeu avec des mêlées contestées. Si une équipe informe l'arbitre qu'elle ne peut pas continuer le jeu avec des mêlées contestées, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées. Si le joueur revient sur l'aire de jeu ou si un autre joueur de première ligne entre, le jeu pourra reprendre avec des mêlées contestées.

*Explication : Après un CJ ou un CR, la reprise du jeu peut être une tentative de but sur pénalité, ou une pénalité rapidement jouée à la main. Cette conversation sur les mêlées simulées, et toute substitution/sortie ultérieure de joueur, n'a pas besoin de se produire à moins et jusqu'à ce qu'il y ait une mêlée.*

### Règle 3.34 – Remplacements libres

Un organisateur de match peut mettre en vigueur des remplacements tactiques libres à des niveaux définis du jeu dans sa juridiction. Le nombre de changements ne doit pas dépasser 12. L'administration et les règles relatives à ces remplacements libres relèvent de la responsabilité de l'organisateur du match.

Supprimer **"3.34 supprimé" des Variantes pour le rugby à 7**, et permettre ainsi aux fédérations de déterminer si elles doivent mettre en œuvre ces variantes dans leur juridiction.

*Explication : Permettre aux organisateurs de matchs de déterminer si des remplacements libres peuvent être mis en vigueur dans les tournois à 7. Le nombre de changements fait actuellement partie d'une expérimentation de la compétition des World Rugby 7s Series. Par conséquent, les fédérations locales peuvent déterminer le nombre requis pour leurs propres tournois.*

### Règle 4 – Equipement autorisé

Règle 4.3. Des équipements supplémentaires sont autorisés, à savoir :

- e. Des épaulières (rembourrage d'épaule) ou des **plastrons approuvés**
- l. Des foulards ou couvre-chefs, à condition qu'ils ne représentent pas un danger pour la personne qui les porte ou pour les autres joueurs.
- m. Des dispositifs de surveillance des joueurs.

Suppression en conséquence de la clause 4.4

~~4.4.1 En outre, les féminines peuvent porter :  
a. Des plastrons.~~

~~b. Un foulard sur la tête à condition que le foulard ne constitue pas un danger pour celle qui le porte ou les autres joueuses.~~

4.5. Un joueur ne peut pas porter :

f. De short ou collant comportant un rembourrage cousu à l'intérieur.

*Les clauses 4.5-4.8 seront renumérotées 4.4-4.7*

*Explication : Pour déssexualiser le livret des Règles du Jeu, ouvrir la règle à l'habillement religieux / culturel des joueurs masculins, introduire dans la règle l'utilisation de dispositifs de surveillance des joueurs et ajouter un amendement consécutif à la modification de la Règle de 2021 qui autorise les collants pour tous les joueurs.*

## Règle 13 – Joueurs au sol dans le jeu courant

13.3. Un joueur au sol dans le champ de jeu sans le ballon est hors du jeu et doit :

- a) Permettre aux adversaires qui ne sont pas au sol de jouer ou de gagner la possession du ballon.
- b) Ne pas jouer le ballon.
- c) Ne pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

*Explication : Intégrer dans les Règles une simplification émise en 2018 ainsi que ce qui est la pratique du point de vue de l'arbitrage. Avant 2018, cette règle était regroupée avec une série d'autres règles sous une rubrique « Sur le champ de jeu ». Ces rubriques ont été supprimées en 2018.*

*Dans le jeu et l'arbitrage, d'un point de vue pratique, cette règle ne s'est généralement pas étendue à l'en-but et les joueurs sont autorisés à effectuer un touché à terre dans l'en-but (pour un essai ou un touché en défense), même s'ils sont déjà au sol. Ce changement indique clairement que la Règle 13.3 ne s'applique que dans le champ de jeu, et donc pas dans l'en-but.*

## Règle 18 – Alignement : Empêcher le ballon de parcourir 5 mètres

18.25. Aucun joueur ne peut bloquer le lancer ou empêcher le ballon de parcourir 5 mètres.  
Sanction: Coup franc.

*Explication : Dans la règle d'avant 2018, il était stipulé : « Aucun joueur ne peut bloquer le lancer ou empêcher le ballon de parcourir 5 mètres. Sanction : Coup franc sur la ligne des 15 mètres.*

*Cela avait été supprimé par inadvertance en tant que sanction dans le processus de simplification et remplacé par « adversaires » plutôt que « aucun joueur ». Si cela se produit dans le cadre d'une touche rapidement jouée, la règle stipule actuellement « aucun joueur », mais ce libellé n'a pas été reproduit pour tout l'alignement.*

*Cela apporte de la cohérence aux mêmes actions, lors d'un lancer rapide et d'un alignement complet, et rétablit la sanction d'avant 2017.*

## Règle 21 – En-but

- En-but : 21.10 : Si un joueur plaqué est en train de s'étendre pour effectuer un touché à terre pour marquer un essai ou faire un touché en but, **les défenseurs peuvent projeter avec la main le ballon vers l'arrière ou** déposséder ce joueur de la possession du ballon mais ne doivent pas botter ou tenter de botter le ballon.  
Sanction : Pénalité.

*Explication : La règle actuelle n'est pas claire si un défenseur peut frapper le ballon pour le déloger des mains d'un porteur qui est en train de marquer. La règle 11.5b légitime expressément l'action de déloger la balle des mains d'un adversaire, mais les actions spécifiques actuellement dans la règle 21.10 signifient qu'il n'est pas clairement expliqué ce qui se passe si cette action se produit dans l'en-but.*