

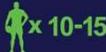
GAME ON GLOBAL



**WORLD
RUGBY**

GAME ON GLOBAL

GAME ON GLOBAL
VARIANTES DES RÈGLES POUR LE RUGBY AMATEUR

 x 10-15	Nombre		Mêlées
 80	Durée du match		Touches
	Remplacements		Jeu au pied
	Hauteur du plaquage		Groupes établis en fonction du poids
	Taille du ballon		Dimensions du terrain


Nombre de joueurs

Les équipes doivent être de nombre égal mais peuvent jouer à 10, 11, 12, 13, 14 ou 15. Les équipes doivent se mettre d'accord sur le nombre de joueurs avant le début du match. En cas d'absence d'accord, la décision revient à l'équipe ayant le plus petit nombre de joueurs disponibles. Les équipes qui réduisent leur effectif sont autorisées à conserver des remplaçants. Par exemple, une équipe de 13 joueurs peut jouer à 10 et utiliser 3 remplaçants. Quel que soit le nombre de joueurs retenu, le match doit se dérouler selon les règles du rugby à XV.

Durée du match

Les matchs doivent durer au moins 40 minutes, mais peuvent être divisés en moitiés, quarts ou tiers égaux. Par exemple, les équipes peuvent convenir d'un match de 60 minutes qui peut être de 2 x 30 minutes, 3 x 20 minutes ou 4 x 15 minutes.

Si aucun accord ne peut être trouvé, revenir à des durées de match proportionnelles à la taille de l'équipe :

- Une équipe de 10 joueurs : 40 minutes maximum
- Une équipe de 11 joueurs : 50 minutes maximum
- Une équipe de 12/13 joueurs : 60 minutes maximum
- Une équipe de 14 joueurs : 70 minutes maximum
- Une équipe de 15 joueurs : 80 minutes maximum

Remplacements

Les équipes peuvent utiliser des « remplaçants tournants » qui permettent aux joueurs de revenir sur le terrain de jeu tant qu'ils ne sont pas blessés. Les compétitions et les équipes peuvent également appliquer la règle de la moitié du match, selon laquelle tous les joueurs doivent jouer au moins la moitié d'un match.

Mêlées

Pour commencer, les équipes peuvent réduire le nombre de participants à une mêlée contestée. Au minimum, cela devrait signifier :

- Une équipe de 10/11 joueurs : 5 participants
- Une équipe de 12/13 joueurs : 6 participants
- Une équipe de 14 joueurs : 7 participants
- Une équipe de 15 joueurs : 8 participants, comme d'habitude
- Les équipes peuvent également jouer avec seulement 3 premières-lignes qualifiées dans l'équipe

Les équipes peuvent également appliquer la variante U19 selon laquelle les mêlées ne peuvent être poussées que sur 1,5 mètre ou bien les équipes peuvent convenir que les mêlées ne seront pas contestées. Lorsque les mêlées ne sont pas contestées, il n'y a pas de poussée, mais la remise en jeu peut être contestée. Il est recommandé que les demis de mêlée fassent des passes depuis la base de la mêlée.

Dans le cadre de Game On, il est recommandé qu'il n'y ait pas de nouvelle mêlée et que si une mêlée n'est pas réussie, le jeu reprenne par un coup franc en faveur de l'équipe qui a introduit le ballon.

Les touches

Les équipes peuvent convenir de ne pas contester ou lifter dans l'alignement. En cas de non-contestation, le ballon doit être passé au demi de mêlée.

Jeu au pied

Les équipes/compétitions peuvent envisager des initiatives telles que :

- Les pénalités et les coups francs ne peuvent être tapés en touche que depuis l'intérieur de la moitié de terrain d'une équipe
- Toutes les transformations doivent être tirées devant les poteaux
- Les coups de pied dans les 22 mètres de l'équipe attaquante ne peuvent pas être marqués

Dimensions du terrain

Il est entendu que les terrains peuvent être peu nombreux ou en mauvais état dans le rugby amateur. Certaines solutions innovantes pourraient être :

- Une utilisation différente de la règle actuelle 1, c'est-à-dire que les types de surface autorisés sont l'herbe, le sable, l'argile, la neige ou le gazon artificiel

- Un match à 10 par équipe sur la moitié d'un terrain, en jouant entre les lignes de touche, avec toutes les transformations sur un seul ensemble de poteaux

Taille de la balle

Les équipes et les compétitions doivent être autorisées à utiliser des ballons plus petits lors de certains matchs ou compétitions, par exemple de taille 4 ou 4.5.

Groupes établis en fonction du poids

Le rugby doit rester un sport « pour toutes les formes et toutes les tailles » et la diversité au sein d'une équipe la rend plus forte. Cependant, dans certains pays où le niveau de multiculturalisme est plus élevé et où des défis tels que la perception du risque et le passage des joueurs du rugby scolaire au rugby senior se posent, les compétitions basées sur le poids peuvent aider à conserver les joueurs.

Cet élément du jeu mérite peut-être d'être pris en considération lorsqu'il existe de réelles différences de taille des joueurs au sein d'une population. Il existe également des opportunités potentielles dans les catégories d'âge de l'université/du collège dans le cas du passage au rugby adulte, en particulier après une longue période d'inactivité, par exemple le Covid. Parmi les exemples de groupes établis en fonction du poids on peut citer le tournoi NZR 70Kg et, à l'autre bout de l'échelle, le Fat boy 10's aux Philippines.

Hauteur du plaquage

Les fédérations et les compétitions peuvent envisager d'ajuster la hauteur du plaquage de « la ligne des épaules » à la ligne du mamelon ou à la hauteur de la taille. Cette mesure a été testée avec succès en Afrique du Sud et en France et, lorsqu'elle est appliquée par l'entraîneur et les joueurs, elle peut conduire à plus de passes après contact, plus de passes, plus de ballons en mouvement et une réduction des commotions cérébrales. Elle peut également entraîner une diminution des coups de pied et une augmentation des plaquages par match.

Certains modèles de bonnes pratiques des fédérations dans chacun des domaines spécifiques seront rassemblés et inclus dans le site Game On, qui sera opérationnel avant son lancement.

Les fédérations et les organisateurs de matchs ont ainsi le choix entre trois hauteurs de plaquage : l'épaule (conformément à la règle actuelle), la ligne du mamelon ou la hauteur de la taille.

MISE EN ŒUVRE

À partir du 1^{er} janvier 2022, les directives de Game On pourront être utilisées par toutes les fédérations membres de World Rugby. Le calendrier de mise en œuvre sur un territoire est à la discrétion de la fédération concernée. World Rugby confirme également que toutes les règles relatives au passage d'une catégorie d'âge à une autre, ainsi que les règles du rugby amateur, relèvent de la responsabilité de l'instance dirigeante nationale/de la fédération nationale. En reconnaissant officiellement Game On au niveau mondial, World Rugby propose des solutions ingénieuses et souples permettant de résoudre les problèmes de participation au niveau local tout en encourageant la pratique du rugby à XV amateur.

Chaque fédération sera chargée d'informer ses clubs membres des dispositions logistiques, mais il incombe généralement aux équipes locales d'assurer la liaison avec leurs adversaires et les officiels de match le plus tôt possible. La généralisation de Game On permet également aux

GAME ON GLOBAL

matches et aux compétitions transfrontalières de se dérouler dans un cadre convenu en lien avec les règles du rugby amateur. Chaque fédération déterminera également quels niveaux et quelles compétitions peuvent utiliser le projet Game On.