



**Rugby Ludique : Les
Règles de World Rugby
Beach Rugby à V**



RÈGLE 1 : LE TERRAIN

1.1 Sol de l'enceinte de jeu

- (a) La surface doit être considérée sûre pour y jouer dessus sans danger.
- (b) Le sol doit être couvert de sable.

1.2 Dimensions

Le champ de jeu devrait être d'une longueur de 31 mètres et d'une largeur de 25 mètres. Chaque aire d'en-but devrait être d'une longueur de 3 mètres et d'une largeur de 25 mètres. Ces dimensions peuvent être allongées ou raccourcies d'un mètre. Un organisateur de match peut décider des dimensions du champ de jeu selon les besoins de la compétition.

1.3 Lignes sur l'enceinte de jeu

Les lignes sur l'enceinte de jeu peuvent être des rubans ou bandes, cordes ou ficelles ou des délimitations gonflables et comprendront :

- Les lignes de ballon mort et les lignes de touche de but qui sont situées à l'extérieur du champ de jeu (si l'enceinte de jeu comporte des aires d'en-but)
- Les lignes de but qui sont situées à l'intérieur des aires d'en-but mais à l'extérieur du champ de jeu
- Les lignes de touche qui sont situées à l'extérieur du champ de jeu

1.4 Réclamations relatives au terrain

- (a) Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain doit être formulée par le capitaine à l'arbitre avant le début du match.
- (b) L'arbitre essaiera de trouver une solution aux problèmes soulevés mais ne doit pas faire débiter un match si une quelconque partie du terrain est considérée dangereuse.

RÈGLE 2 : LE BALLON

- 2.1 Le ballon utilisé doit être en conformité avec la Règle du Jeu 2 de World Rugby.
- 2.2 Le ballon doit être de taille 4.

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- 3.1 **Maximum** : Une équipe ne peut pas avoir plus de cinq joueurs sur l'aire de jeu.
- 3.2 **Equipe ayant un nombre de joueurs supérieur au nombre autorisé** : Le capitaine d'une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès de l'arbitre une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que l'arbitre est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner au capitaine de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Un essai sera refusé s'il a été marqué par une équipe qui comptait plus de joueurs que le nombre maximum autorisé.
Sanction : coup de pied franc au point de reprise du jeu
- 3.3 **Nombre de Joueurs désignés comme substitués** : Une équipe peut désigner jusqu'à sept substitués. Une équipe peut substituer le nombre de joueurs qu'elle veut pendant un match à n'importe quel moment à condition que la substitution se fasse lorsque le ballon est mort. Le substitut doit entrer dans l'aire de jeu au niveau de la ligne médiane. Un joueur qui quitte l'aire de jeu peut le faire de n'importe quel endroit sur le terrain.
- 3.4 **Exclusion définitive pour jeu déloyal** : Un joueur exclu pour jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni substitué.
- 3.5 **Joueur blessé** : Si l'arbitre décide – avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires – que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que ce joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.
- 3.6 **Blessure qui saigne** : Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu et ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 4.1** Un joueur porte un maillot qui doit être résistant pour ne pas être déchiré. Un joueur porte un short et peut porter des chaussettes.
- 4.2** **Équipements supplémentaires** : Un joueur peut également porter des équipements supplémentaires autorisés par la Règle du Jeu 4 de World Rugby et le Règlement 12 de World Rugby, à l'exception des protège-tibia.
- 4.3** **Équipements interdits**
- (a)** Un joueur ne doit pas porter d'équipement interdit par la Règle du Jeu 4 ou le Règlement 12 de World Rugby.
- (b)** Un joueur ne doit pas porter de chaussures sauf si l'organisateur du match en approuve le port. Dans des circonstances spéciales, et à sa discrétion, un organisateur de match peut autoriser le port de chaussures, à condition que ces chaussures n'aient pas de crampons.
- 4.4** L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite. Si l'arbitre décide que l'équipement est dangereux ou interdit, l'arbitre doit ordonner au joueur de le retirer. Le joueur ne doit pas prendre au match avant d'avoir changé ou retiré cet équipement.

RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1 Durée de la partie :** Une partie dure au maximum dix minutes de temps de jeu, plus le temps perdu, les prolongations et les conditions spéciales éventuelles. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de cinq minutes de temps de jeu chacune.
- 5.2 Mi-temps :** A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de trois minutes. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les arbitres assistants restent dans l'aire de jeu.
- 5.3** L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un ou aux deux arbitres assistants et/ou à l'officiel responsable du chronométrage, le cas échéant.
- 5.4 Temps perdu en raison d'une blessure :** L'arbitre peut arrêter le jeu au maximum pendant une minute pour qu'un joueur blessé soit soigné, ou autoriser toute autre durée requise. L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant qu'un joueur blessé est soigné par une personne médicalement compétente sur la ligne de touche. Si un joueur est gravement blessé et nécessite d'être évacué de l'aire de jeu, l'arbitre peut décider du temps nécessaire pour l'évacuation du joueur.
- 5.5 Compensation du temps perdu :** Le temps perdu pour n'importe quel motif autorisé sera compensé dans la mi-temps au cours de laquelle il s'est produit.
- 5.6 Prolongations :** Un match peut durer plus de dix minutes si l'organisateur du match a autorisé les équipes à jouer les prolongations en cas de match nul.
- 5.7 Droit de l'arbitre d'arrêter une partie :** L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère que le jeu ne devrait pas se poursuivre pour des raisons de sécurité.
- 5.8 Expiration du temps :** La partie s'arrête lorsque le ballon devient mort. Si un coup de pied franc est accordé et que la durée fixée expire, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort.

RÈGLE 6 : LES OFFICIELS DE MATCH

Se référer également aux points : **6.A Avant le Match**, **6.B Juges de Touche et Arbitres Assistants** et **6.C Personnes supplémentaires** pour toutes les autres tâches et responsabilités.

- 6.1** Chaque match est sous le contrôle des officiels de match qui sont l'arbitre et les deux arbitres assistants. Des personnes supplémentaires, autorisées par un organisateur de match, peuvent comprendre l'arbitre et/ou l'arbitre assistant de réserve et/ou un chronométrateur.
- 6.2 Tirage au sort.** L'arbitre organise le tirage au sort pour déterminer l'équipe qui effectue le coup d'envoi et le côté de terrain choisi. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce et vérifie le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa. (D'autres méthodes appropriées peuvent être appliquées).
- 6.3** L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs, à la Règle relative au jeu déloyal ou au chronométrage.
- 6.4** Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu serait dangereuse, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter le jeu.
- 6.5** Si l'arbitre arrête la partie parce qu'un joueur a été blessé alors qu'il n'y a pas eu d'infraction et que le ballon n'a pas été rendu mort, le jeu reprendra par un coup de pied franc effectué par l'équipe qui était en dernier en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera du coup de pied franc.

RÈGLE 7 : MANIÈRE DE JOUER

- 7.1** Un match commence par un coup de pied franc ou un coup de pied de volée non contesté. Après le coup d'envoi, tout joueur qui est en jeu peut se saisir du ballon et courir en le portant. Un joueur peut lancer le ballon. Un joueur peut donner le ballon à un autre joueur. Un joueur peut plaquer un porteur du ballon. Un joueur peut tomber sur le ballon. Un joueur peut faire un touché à terre dans un en-but. Toute action d'un joueur doit être faite dans le respect des Règles du Jeu. Le ballon ne doit pas être botté dans le jeu courant.
Sanction : coup de pied franc
- 7.2** Le ballon ne doit pas être botté dans le jeu courant.
Sanction : coup de pied franc
- 7.3** Si un événement non couvert par ces Règles du Jeu se produit, le jeu reprendra par un coup de pied franc en faveur de l'équipe qui était en dernier en possession du ballon. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera du coup de pied franc.

RÈGLE 8 : AVANTAGE

Se référer également aux points :

8.1 L'avantage dans la pratique

8.2 Cas dans lequel l'avantage ne se concrétise pas

8.3 (a) Cas dans lesquels la règle de l'avantage ne s'applique pas - Contact avec l'arbitre

8.4 Coup de sifflet immédiat en cas de non avantage et

8.5 Plus d'une faute

- 8.1** La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles afin d'assurer une plus grande continuité du jeu. Quand une équipe commet une faute et que l'équipe adverse a la possibilité d'en retirer un avantage, l'arbitre ne doit pas immédiatement siffler cette faute et déterminera s'il y a eu ou non avantage.

RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

- 9.1 Essai.** Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
Valeur : 1 point
- 9.2 Essai de pénalité.** Un essai de pénalité est accordé lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.
Valeur : 1 point

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

- 10.1** Le Jeu déloyal recouvre toute action effectuée dans l'enceinte de jeu et contraire à la lettre et à l'esprit des Règles du Jeu. Il comprend les obstructions, les manquements à la loyauté, les fautes répétées, le jeu dangereux, l'action de raffuter un adversaire et les incorrections qui sont préjudiciables au rugby.
Sanction : coup de pied franc à l'endroit de la faute
- 10.2** Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne doivent pas contester ses décisions. Ils doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors d'un coup d'envoi ou de renvoi. Le capitaine est le seul joueur ayant le droit de s'adresser à l'arbitre.
Sanction : coup de pied franc à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu
- 10.3 Sanctions pour infractions relevant de jeu déloyal**
- (a)** Tout joueur qui enfreint toute Règle relative au jeu déloyal doit être :
- réprimandé, ou
 - averti et temporairement exclu pendant une période de deux minutes de temps de jeu, ou
 - définitivement exclu.
- (b)** Un joueur qui a été averti et temporairement exclu et qui commet une deuxième faute méritant un avertissement doit être définitivement exclu.

RÈGLE 11 : HORS-JEU DANS LE JEU COURANT

Se référer également aux points :

11.2 et 11.3 Remise en jeu

11.6 Hors-jeu accidentel

11.7 Hors-jeu après un en-avant

11.9 Trainard (à l'exception de la référence aux coups de pied)

11.1 Dans le Jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon, ou en avant d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier. Tout joueur en position de hors-jeu est temporairement hors du jeu et passible de pénalité s'il participe au jeu.

Sanction : coup de pied franc

RÈGLE 12 : EN-AVANT ET PASSE EN AVANT

12.1 Il y a en-avant lorsqu'un joueur perd la possession du ballon ou touche avec la main ou le bras le ballon qui poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse en prendre ou reprendre possession. « Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Sanction : coup de pied franc accordé à l'équipe non fautive

12.2 Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant.

Sanction : coup de pied franc accordé à l'équipe non fautive

12.3 En-avant ou projection du ballon en avant volontaire. Un joueur ne doit pas volontairement projeter le ballon en avant avec une main ou un bras, ni le lancer volontairement en avant.

Sanction : coup de pied franc. Un essai de pénalité doit être accordé si la faute empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans celle-ci.

RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

- 13.1** Un coup d'envoi est donné au début de chaque mi-temps du match. Les coups de pied de renvoi sont donnés après un score ou un touché en but.
- 13.2** Un équipe donne le coup d'envoi par un coup de pied franc effectué au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane. Un organisateur de match peut autoriser que le renvoi soit donné par un coup de pied de volée. Dans ce cas, l'équipe qui effectue ce coup de pied ne doit pas franchir la ligne médiane avant qu'un adversaire ne soit en possession du ballon.
Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane
- 13.3** Le ballon doit être botté de la bonne manière au bon endroit.
Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane
- 13.4** Après un essai, les adversaires de l'équipe qui a marqué reprendront le jeu par un coup de pied franc au centre de la ligne médiane. Un organisateur de match peut autoriser que le renvoi soit donné par un coup de pied de volée. Dans ce cas, l'équipe qui effectue ce coup de pied ne doit pas franchir la ligne médiane avant qu'un adversaire ne soit en possession du ballon.
- 13.5** Après un score, la ballon doit être laissé à l'endroit où a été effectué le touché à terre. Un adversaire de l'équipe qui a marqué peut ramasser le ballon et immédiatement effectuer le renvoi du centre de la ligne médiane.
Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane
- 13.6** Tous les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté.
Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane
- 13.7** Si le ballon ne parcourt pas au moins cinq mètres en direction de la ligne de but adverse lorsqu'il est botté de volée sur un coup d'envoi ou de renvoi, un coup de pied franc sera accordé au centre de la ligne médiane à l'équipe adverse.
- 13.8** Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, touche de but ou au-delà de ligne de ballon mort, un coup de pied franc sera accordé au centre de la ligne médiane à l'équipe adverse.

- 13.9** Si le ballon est botté dans l'en-but ou au-delà de ligne de ballon mort sans avoir touché un joueur ni avoir été touché par un joueur, l'équipe adverse a le choix entre deux possibilités :
- Faire un touché à terre, ou
 - Jouer le ballon.
- 13.10** Si l'équipe adverse fait un touché à terre, un coup de pied franc sera accordé au centre de la ligne médiane à cette équipe.

RÈGLE 14 : BALLON AU SOL - PAS DE PLAQUAGE

- 14.1** Ce cas se présente lorsque le ballon est disponible au sol et qu'un joueur va au sol pour le ramasser.
- 14.2** Le joueur en possession du ballon doit immédiatement effectuer l'une des trois actions suivantes :
- Se relever avec le ballon
 - Passer le ballon
 - Lâcher le ballon.
- Sanction : coup de pied franc**
- 14.3 Actions interdites**
- (a)** Un joueur ne doit pas se coucher sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher les adversaires d'en prendre possession.
- (b)** Un joueur ne doit pas tomber délibérément sur ou au-delà d'un joueur porteur du ballon couché au sol.
- (c)** Un joueur ne doit pas tomber délibérément sur ou au-delà des joueurs couchés au sol avec le ballon entre eux ou près d'eux.
- (d)** Un joueur au sol ne doit pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.
- Sanction : coup de pied franc**

RÈGLE 15 : PLAQUAGE

- 15.1** Il y a plaquage lorsqu'un joueur porteur du ballon est simultanément tenu par un ou plusieurs adversaires.
- 15.2** Lorsqu'un joueur plaque un adversaire et que ces deux joueurs vont au sol :
- (a) Le plaqueur :**
- doit immédiatement lâcher le joueur plaqué
 - doit immédiatement se relever et s'écarter du joueur plaqué et du ballon.
 - doit se relever avant de jouer le ballon
- (b) Le joueur plaqué :**
- doit immédiatement passer le ballon
 - doit immédiatement se relever ou s'éloigner du ballon
 - doit se relever avant de jouer le ballon
- Sanction :** coup de pied franc
- 15.3** Lorsqu'un joueur plaque un adversaire et que ces deux joueurs restent debout (sur leurs pieds) (l'arbitre peut annoncer « plaquage »), aucun joueur ne peut empêcher le joueur plaqué de passer le ballon.
- Sanction :** coup de pied franc
- 15.4** Le joueur plaqué doit passer, y compris de la main à la main, le ballon en moins de deux secondes. L'arbitre peut indiquer ces deux secondes.
- Sanction :** coup de pied franc

RÈGLE 16 : MÊLÉES SPONTANÉES

Il n'y a pas de mêlées spontanées (rucks) dans le Beach Rugby à V.

RÈGLE 17 : MAULS

Il n'y a pas de mauls dans le Beach Rugby à V.

RÈGLE 18 : MARQUE

Il n'y a pas de marques dans le Beach Rugby à V.

RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

Il n'y a pas d'alignements dans le Beach Rugby à V.

19.1 Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur ou au-delà de la ligne de touche.

19.2 Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.

19.3 L'endroit où le porteur du ballon (ou le ballon) a touché ou franchi la ligne de touche est l'endroit où il est allé en touche.

19.4 Quand le ballon est en touche, l'arbitre accorde un coup de pied franc à l'équipe qui n'a pas porté ou mis le ballon en touche.

19.5 Joueur ayant un ou deux pieds en touche

(a) Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de touche (ou la ligne de touche de but) ramasse le ballon qui était stationnaire dans l'aire de jeu, ledit joueur a ramassé le ballon dans l'aire de jeu et a par conséquent mis le ballon en touche (ou touche de but).

(b) Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de touche (ou la ligne de touche de but) ramasse le ballon qui était en mouvement dans l'aire de jeu, ledit joueur est considéré avoir ramassé le ballon en touche (ou touche de but).

RÈGLE 20 : MÊLÉES ORDONNÉES

Il n'y a pas de mêlées ordonnées dans le Beach Rugby à V.

RÈGLE 21 : COUPS DE PIED FRANCS

- 21.1** Les coups de pied francs sont accordés à l'équipe non fautive à la suite de fautes de leurs adversaires.
- 21.2** Le coup de pied franc doit être joué sur ou en arrière de la marque. Si l'emplacement où un coup de pied franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but de l'adversaire, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.
Sanction : toute faute de l'équipe du botteur entraîne un coup de pied franc accordé à l'équipe adverse
- 21.3** Lorsqu'un coup de pied franc est accordé à la suite d'une faute commise dans l'en-but, la marque du coup de pied se situera dans le champ de jeu à 5 mètres de la ligne de but.
Sanction : toute faute de l'équipe du botteur entraîne un coup de pied franc accordé à l'équipe adverse
- 21.4** Un joueur peut donner un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un tap. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou le pied, à l'exclusion du genou et du talon.
Sanction : toute faute de l'équipe du botteur entraîne un coup de pied franc accordé à l'équipe adverse
- 21.5** **Coup de pied visible.** Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque.
Sanction : toute faute de l'équipe du botteur entraîne un coup de pied franc accordé à l'équipe adverse

- 21.6** Les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but jusqu'à être à au moins cinq mètres de la marque du coup de pied franc, ou jusqu'à ce qu'ils aient atteint leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque. Si un coup de pied franc a été accordé dans l'en-but de l'équipe défendante, l'équipe adverse doit immédiatement se replier en direction de sa ligne de but jusqu'à être à au moins cinq mètres de la marque et pas moins de cinq mètres de la ligne de but.
- Sanction :** en cas de nouvelle faute de l'équipe adverse, un second coup de pied franc sera accordé, à cinq mètres en avant de la précédente marque. Cette marque ne doit pas se trouver à moins de cinq mètres de la ligne de but. Si l'arbitre accorde un second coup de pied franc, ce second coup franc ne doit pas être joué avant que l'arbitre ne marque l'endroit de la nouvelle sanction.
- 21.7** Même si le coup de pied franc est donné et que l'équipe du botteur joue le ballon, les joueurs de l'équipe adverse doivent continuer à se replier à la distance requise. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.
- Sanction :** un second coup de pied franc sera accordé, à cinq mètres en avant de la précédente marque.
- 21.8** Si la rapidité avec laquelle le coup de pied franc est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Ils doivent cependant continuer de se replier à la distance nécessaire ou jusqu'à ce qu'un partenaire, qui était à cinq mètres de la marque, les dépasse avant qu'ils ne participent au jeu.
- Sanction :** un second coup de pied franc sera accordé, à cinq mètres en avant de la précédente marque.
- 21.9** Les joueurs de l'équipe adverse ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied de pénalité ou faire obstruction sur le botteur. Ils ne doivent pas prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.
- Sanction :** un second coup de pied franc sera accordé, à cinq mètres en avant de la précédente marque.

RÈGLE 22 : EN-BUT

- 22.1** Un joueur fait un touché à terre lorsqu'il tient le ballon et le met en contact avec le sol dans l'en-but. Le terme « tenir » signifie avoir le ballon dans sa ou ses mains. Il n'est pas nécessaire d'exercer une pression vers le bas.
- 22.2** Un joueur fait un touché à terre lorsque le ballon est au sol dans l'en-but et que le joueur exerce sur celui-ci une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou, taille et cou inclus.
- 22.3** Lorsqu'un attaquant en-jeu est le premier à faire un touché à terre dans l'en-but de l'équipe adverse, il marque un essai. Cette Règle s'appliquera dans tous les cas, que ce soit un joueur de l'équipe attaquante ou de l'équipe défendante qui est responsable de l'entrée du ballon dans l'en-but.
- 22.4** La ligne de but fait partie de l'en-but.
- 22.5** Si un joueur attaquant porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but et qu'un mouvement continu l'entraîne dans l'en-but de l'adversaire et qu'il est le premier à faire un touché à terre du ballon, un essai est marqué.
- 22.6** Si un joueur est plaqué près de la ligne de but de l'adversaire et peut alors tendre immédiatement le ou les bras et faire un touché à terre sur ou au-delà de la ligne de but, un essai est marqué.
- 22.7** Dans ce contexte, les joueurs de l'équipe défendante qui sont sur leurs pieds peuvent empêcher l'essai en arrachant le ballon des mains ou des bras du joueur plaqué, mais ils ne doivent pas botter dans le ballon.
- 22.8** Un essai de pénalité sera accordé lorsqu'un essai aurait probablement été marqué sans un acte de Jeu déloyal de l'équipe adverse.
- 22.9** Lorsque des joueurs de l'équipe défendante sont les premiers à faire un touché à terre dans leur en-but, ils font un touché en but.
- 22.10** Lorsqu'un joueur porte le ballon dans l'en-but ou sur la ligne de but, ce joueur dispose de trois secondes pour marquer un essai.

Sanction : coup de pied franc accordé à l'équipe défendante à cinq mètres de la ligne de but

- 22.11** Lorsqu'un joueur marque un essai, il doit laisser le ballon à l'endroit où l'essai a été marqué.
Sanction : coup de pied franc au centre de la ligne médiane et le joueur doit être averti et temporairement exclu
- 22.12** Lorsqu'un joueur porte le ballon dans l'en-but de l'adversaire où il y devient mort parce que le ballon est sorti en touche de but ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe défendante à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.13** Si un joueur fait un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et que le ballon pénètre ensuite dans l'en-but de l'adversaire et y devient mort, un coup de pied franc sera accordé à l'endroit où a eu lieu l'en-avant ou la passe en avant.
- 22.14** Si un joueur défendant envoie ou porte le ballon dans son propre en-but et qu'ensuite un joueur défendant effectue un touché à terre sans qu'il n'y ait eu de faute, le jeu reprendra par un coup de pied franc accordé à l'équipe attaquante à cinq mètres de la ligne de but en face de l'endroit où le touché en but a eu lieu.
- 22.15** Si un joueur défendant porte le ballon dans son propre en-but où il y devient mort parce que le ballon est sorti en touche de but ou a touché ou franchi la ligne de ballon mort, un coup de pied franc accordé à l'équipe attaquante à cinq mètres de la ligne de but.
- 22.16** Lorsqu'un joueur attaquant commet une infraction dans l'en-but, le jeu reprendra par un coup de pied franc accordé en faveur de l'équipe défendante à cinq mètres de la ligne de but en face de l'endroit de la faute.
- 22.17** Si un joueur commet tout acte de jeu déloyal dans l'en-but alors que le ballon est mort, la sanction sera accordée à l'endroit où le jeu aurait repris.
Sanction : coup de pied franc