

World Rugby TMO Protocol

Implementation: 1 July 2026

The primary purpose of the TMO is to support the match official team to maintain the integrity of the game by making accurate decisions on clear and obvious infringements relating to **serious foul play** and **try scoring** situations.

Clear – Means that the infringement is quickly and easily perceived upon viewing the replay technology

Obvious – Means that the infringement has an easily understood impact on the match

The TMO protocol and its application is intended to support World Rugby's Game Philosophy:

Protect the Player. Embrace the Contest. Promote Continuity. Win the Fan.

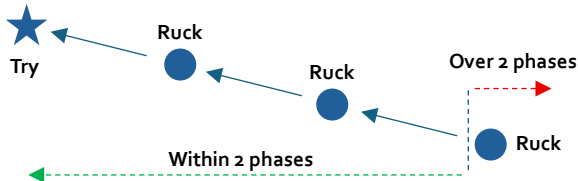
Serious Foul Play

A formal TMO review may be initiated when the match officials believe a yellow/red card may be required for:

Infringement	Law	Timeframe for formal review
Dangerous play	9.11 – 9.26 (except 9.19)	Since the last restart of play (excluding a kick to touch after a penalty/free-kick, a quick tap, or a quick throw).
Intentionally infringing	9.7	
Misconduct	9.27-9.28	

Try Scoring

A formal TMO review may be initiated when the match officials require assessment of:

Infringement	Law	Timeframe for formal review
Scoring	8	Within the last "2 phases" before a try is scored but not further back than the last restart in play (excluding a quick tap, or a quick throw). 
Obstruction	9.1 – 9.6	
Offside	10, 12.5, 12.19, 15.4, 16.4 – 16.6, 18.30 – 18.36, 19.27 – 19.33, 20.10, 20.12 – 20.17	
Tackle complete	14.1 – 14.3	
Maul formation	16.2, 16.7	
Quick throw	18.3 – 18.7	
Taking a PK/FK	20.2, 20.11	
In-Goal	21	
Dangerous play	9.11 – 9.28 (except 9.19)	Maximum of the last "2 phases" or the last "attacking passage" before a try is scored but not further back than the last restart in play (excluding a quick tap, or a quick throw).
Knock forward	11.1 – 11.5	
Throw forward	11.6 – 11.7	
Touch	18.1 – 18.2	

- **2 phases** means that only 2 rucks or mauls have occurred (beyond a 3rd ruck or maul cannot be checked)
- **Attacking passage** means the passage of play since the last turnover in possession

Live Calls

A live call may be made by the TMO (similar to a live AR call) for the following clear and obvious infringements:

Infringement	Law	Timeframe for live call
Dangerous play	9.11 – 9.26 (except 9.19)	Immediately when the infringement happens in live play or Immediately following confirmation of the infringement on one replay (broadcast or TMO replay output).
Knock on	11.1 – 11.5	
Throw forward	11.6 – 11.7	
Touch	18.1 – 18.2	

While the ball is out of play, the TMO may immediately provide information to assist the referee in giving an accurate restart in play in relation to:

- The correct team to throw into a scrum/lineout
- The correct mark for a scrum, lineout, penalty or free-kick
- The correct type of restart relating to touch/in-goal

Le Protocole TMO de World Rugby

Mise en vigueur : 1^{er} juillet 2026

L'objectif principal du TMO est d'aider l'équipe des officiels de match à préserver l'intégrité du match en prenant des décisions précises concernant les infractions claires et évidentes liées au **jeu déloyal grave** et aux **situations d'essais**.

Clair : Signifie que l'infraction est perçue rapidement et simplement lors du visionnage des images vidéo.

Évident : Signifie que l'infraction a un impact simplement compréhensible sur le match.

Le protocole TMO et son application visent à soutenir la Philosophie du jeu de World Rugby :

Protéger le joueur. Favoriser la lutte pour le ballon. Promouvoir la continuité. Conquérir les supporters.

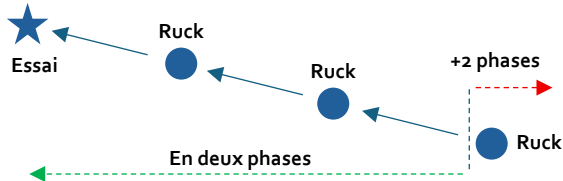
Jeu déloyal grave

Une vérification vidéo formelle du TMO peut être demandée lorsque les officiels du match estiment qu'un carton jaune ou rouge pourrait être nécessaire pour les infractions suivantes :

Infraction	Règle	Délai pour la vérification formelle
Jeu dangereux	9.11 – 9.26 (sauf 9.19)	Depuis la dernière reprise du jeu (à l'exclusion d'un coup de pied en touche consécutif à une pénalité ou un coup franc, d'une pénalité ou un coup franc rapidement joué pour soi, ou d'une remise en jeu rapide).
Antijeu délibéré	9.7	
Incorrection	9.27-28	

Essai

Une vérification formelle par le TMO peut être demandée lorsque les officiels de match ont besoin que soient examinées les infractions suivantes :

Infraction	Règle	Délai pour la vérification formelle
Établissement du score	8	
Obstruction	9.1 – 9.6	
Hors-jeu	10, 12.5, 12.19, 15.4, 16.4 – 16.6, 18.30 – 18.36, 19.27 – 19.33, 20.10, 20.12 – 20.17	
Plaquage terminé	14.1 – 14.3	
Formation d'un maul	16.2, 16.7	
Remise en jeu rapide	18.3 – 18.7	
Botter une P ou un CF	20.2, 20.11	
L'En-but	21	
Jeu dangereux	9.11 – 9.28 (sauf 9.19)	Au maximum les deux dernières « phases » ou la dernière « séquence d'attaque » précédant un essai, sans toutefois remonter au-delà de la dernière reprise du jeu (à l'exclusion d'une pénalité ou un coup franc rapidement joué pour soi, ou d'une remise en jeu rapide).
En-avant	11.1 – 11.5	
Passe en avant	11.6 – 11.7	
Touche	18.1 – 18.2	

- **2 phases** : signifie que seuls 2 rucks ou mauls ont eu lieu (au-delà d'un troisième ruck ou maul, il n'est plus possible d'effectuer une vérification)
- **Une séquence d'attaque** : désigne la séquence de jeu débutant après le dernier changement de possession.

Appels au TMO en direct

Un appel en direct peut être effectué par le TMO (similaire à une intervention de l'arbitre assistant) pour les infractions claires et évidentes suivantes :

Infraction	Règle	Laps de temps pour l'appel en direct
Jeu dangereux	9.11 – 9.28 (sauf 9.19)	Immédiatement lorsque l'infraction se produit en direct dans le jeu Ou Immédiatement après la confirmation de l'infraction sur un ralenti (diffusion ou signal vidéo du TMO).
En-avant	11.1 – 11.5	
Passe en avant	11.6 – 11.7	
Touche	18.1 – 18.2	

Lorsque le ballon n'est pas en jeu, le TMO peut immédiatement fournir des informations pour aider l'arbitre à déterminer la reprise de jeu correcte concernant :

- L'équipe devant effectuer l'introduction en mêlée ou le lancer en touche
- L'emplacement exact d'une mêlée, touche, pénalité ou d'un coup franc
- Le type de reprise de jeu approprié en lien avec la touche ou l'en-but

Protocolo del Oficial de Televisión del Partido (TMO)

Vigencia: 1 julio 2026

El objetivo principal del TMO es ayudar al equipo de oficiales del partido a mantener la integridad del juego tomando decisiones precisas sobre infracciones claras y obvias relacionadas con **juego sucio grave** y **situaciones de try**.

Clara: Significa que la infracción se percibe rápida y fácilmente utilizando la tecnología de repetición.

Obvia: Significa que la infracción tiene un impacto fácilmente comprensible en el partido.

El protocolo del TMO y su aplicación tienen por objeto respaldar la filosofía de juego de World Rugby:

Proteger al jugador. Aceptar la disputa. Promover la continuidad. Ganarse al aficionado.

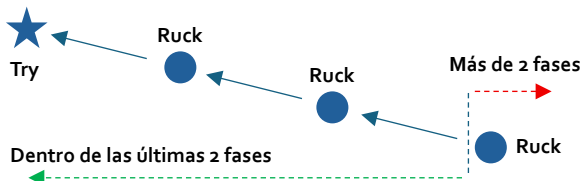
Juego sucio grave

Se puede iniciar una revisión formal del TMO cuando los oficiales del partido consideren que podría ser necesaria una tarjeta amarilla o roja por:

Infracción	Ley	Plazo para la revisión formal
Juego peligroso	9.11 – 9.26 (excepto 9.19)	Desde la última reanudación del juego (excluyendo una patada al touch después de un penal o free-kick, un penal jugado rápidamente, o un tiro rápido).
Infracción intencional	9.7	
Inconducta	9.27-9.28	

Situación de try

Se puede iniciar una revisión formal del TMO cuando los oficiales del partido requieran una evaluación de:

Infracción	Ley	Plazo para la revisión formal
Try marcado	8	Dentro de las últimas "2 fases" antes de que se marque un try, pero no más atrás de la última reanudación del juego (excluyendo un penal jugado rápidamente o un tiro rápido). 
Obstrucción	9.1 – 9.6	
Offside	10, 12.5, 12.19, 15.4, 16.4 – 16.6, 18.30 – 18.36, 19.27 – 19.33, 20.10, 20.12 – 20.17	
Tackle completado	14.1 – 14.3	
Formación de un maul	16.2, 16.7	
Tiro rápido	18.3 – 18.7	
Cómo se patean los PK/FK	20.2, 20.11	
In-Goal	21	
Juego peligroso	9.11 – 9.28 (excepto 9.19)	
Knock forward	11.1 – 11.5	
Pase forward	11.6 – 11.7	
Touch	18.1 – 18.2	Máximo de las últimas "2 fases" o de la "última vez que se pasó al ataque" antes de que se marque un try, pero no más atrás de la última reanudación del juego (excluyendo un penal jugado rápidamente o un tiro rápido).

- «2 fases» significa que solo se han producido 2 *rucks* o *mauls* (no se puede revisar más allá de un tercer *ruck* o *maul*).
- «Pasar al ataque» significa el tramo de juego desde el último cambio de posesión.

Llamadas en vivo

El TMO puede realizar una llamada en vivo (similar a una llamada en vivo del AR) para las siguientes infracciones claras y obvias:

Infracción	Ley	Plazo para la revisión formal
Juego peligroso	9.11 – 9.28 (excepto 9.19)	Inmediatamente cuando se produzca la infracción durante el juego en vivo o Inmediatamente después de confirmarse la infracción en una repetición (ya sea la de la transmisión o la repetición de video del TMO).
Knock forward	11.1 – 11.5	
Pase forward	11.6 – 11.7	
Touch	18.1 – 18.2	

Mientras la pelota está fuera de juego, el TMO puede proporcionar información inmediatamente para ayudar al árbitro a decidir una correcta reanudación del juego en relación con:

- El equipo correcto que debe realizar la introducción a un scrum o el lanzamiento a un lineout
- La marca correcta de un scrum, un lineout, un penal o un free-kick
- El tipo correcto de reinicio en relación con touch o touch-in-goal