To: Secretaries / CEOs of Unions and Regional Associations in Membership

From: David Carrigy, Head of Development & International Relations

Subject: Law Clarification by Designated Members of the Rugby Committee
Précision sur les Règles du Jeu des Membres désignés de la Commission Rugby
Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby

Date: October 28, 2014

Clarification: **6:2014**

Please see attached Law Clarification which is provided in English, French and Spanish.

Veuillez trouver ci-joint la Précision sur les Règles du Jeu en anglais, français et espagnol

Adjunto encontrara un Criterio reglamentario en inglés, francés y español

Yours sincerely,



David Carrigy
Head of Development & International Relations

Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland
Tel. +353 1 240 9200 **Fax.** +353 1 240 9201 **Web.** www.irb.com

Clarification in Law by the Designated Members of Rugby Committee	
Clarification	**6 – 2014**
Union	**HKRFU**
Law Reference	**13**
Date	**October 17, 2014**

Request

Law 13 – Kick Off and Restarts

The HKRFU requested a clarification relating to Law 13. Drop out must cross the line.

Scenario
Team A have a 22 metre drop out. The ball does not cross the line and lands in the field of play before going into touch, some 8 metres from the 22 metre drop out took place.

What advantage may apply? Can the non-offending team choose to have a lineout where the ball went into touch, the option of a scrum or a kick to be retaken?

Clarification of the Designated Members of the Rugby Committee

Law 13.13 (a) applies.
"If the ball does not cross the 22 m line the opposing team has two choices:

- To have another drop out, or
- To have a scrum at the centre of the 22m line. They throw in the ball."

Advantage only applies if the opponents play the ball before it goes into touch.

Précision sur les Règles du Jeu par les Membres désignés de la Commission Rugby	
Précision	**6 – 2014**
Fédération	**HKRFU**
Règle du Jeu	**13**
Date	**17 octobre 2014**
Demande	

Règle du Jeu 13 : Coup d'envoi et Coups de pied de renvoi

La HKRFU (Fédération de rugby de Hong Kong) a fait une demande de précision sur la Règle du Jeu 13. Le coup de pied de renvoi aux 22 doit franchir la ligne.

Scénario :
L'équipe A bénéficie d'un coup de pied de renvoi aux 22. Le ballon ne franchit pas la ligne et rebondit dans le champ de jeu avant d'aller en touche, à quelques 8 mètres d'où a été botté le coup de pied de renvoi.

Quel avantage devrait-il être appliqué ? Est-ce que l'équipe adverse peut choisir d'avoir un alignement à l'endroit où est sorti le ballon, de demander une mêlée ordonnée ou que soit rejoué le coup de pied de renvoi aux 22 ?

Précision des Membres désignés de la Commission Rugby

La Règle du Jeu 13.13(a) s'applique :
« Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres, l'équipe adverse a le choix entre deux possibilités :

- Faire recommencer le coup de pied, ou
- Bénéficier d'une mêlée ordonnée au centre de la ligne des 22 mètres avec l'introduction du ballon. »

L'avantage ne s'applique que si l'équipe adverse joue le ballon avant que celui-ci ne sorte en touche.

Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby	
Criterio reglamentario	**6 – 2014**
Unión	**HKRFU**
Referencia a la Ley	**13**
Fecha	**17 de octubre de 2014**
Solicitud	

Ley 13 – Salidas (kick off y kicks de reinicio)

La HKRFU ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la Ley 13: La salida de 22 metros debe cruzar la línea.

Escenario
El equipo A tiene que efectuar una salida de 22 metros. La pelota no cruza la línea y aterriza en el campo de juego antes de salir al touch, a alrededor de 8 metros en línea con el lugar en que se efectuó la salida de 22 metros.

¿Qué ventaja se puede aplicar? ¿Puede el equipo no infractor elegir un lineout en el lugar en que la pelota salió al touch, la opción de un scrum o que se vuelva a realizar la salida?

Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby

Se aplica la Ley 13.13 (a).
“Si la pelota no cruza la línea de 22 metros, el equipo oponente tiene dos opciones:

- Que se efectúe otra salida de 22 metros, o
- Que se forme un scrum en el centro de la línea de 22 metros. Ellos introducen la pelota.”

La ventaja sólo se aplica si lo oponentes juegan la pelota antes que salga al touch.