



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 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: November 27, 2014

Clarification: 9:2014

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,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "David Carrigy".

David Carrigy
Head of Development & International Relations



Clarification in Law by the Designated Members of Rugby Committee

Clarification	9 – 2014
Union	FPR
Law Reference	Laws 13 and 21
Date	November 26, 2014
Request	
The Federação Portuguesa de Rugby seeks clarification on the following situation. Law 13.10 Drop-out Definitions: A drop-out is used to restart play after an attacking player has put or taken the ball into the in-goal, without infringement, and a defending player has made the ball dead there or it has gone into touch-in- goal or on or over the dead ball line." 21.4 Penalty and free kick options and requirements: c) No delay. If a kicker indicates to the referee the intention to kick a penalty kick at goal, the kick must be taken within one minute from the time the player indicates the intention to kick at goal. The intention to kick is signaled by the arrival of the kicking tee or sand, or when the player makes a mark on the ground. The player must complete the kick within one minute even if the ball rolls over and has to be placed again. If the one minute is exceeded, the kick is disallowed, a scrum is ordered at the place of the mark and the opponents throw in the ball. For any other type of kick, the kick must be taken without undue delay." 21.6 Scoring from a free kick: a) A goal cannot be scored from a free kick. b) The team awarded a free kick cannot score a dropped goal until after the ball next becomes dead, or until an opponent has played or touched it, or has tackled the ball carrier. This restriction applies also to a scrum or lineout taken instead of a free kick. 22.7 Restarting after a touch down: a) When an attacking player sends or carries the ball into the opponent's in-goal and it becomes dead there, either because a defender grounded it or because it went into touch-in-goal or on or over the dead ball line, a drop-out is awarded. 22.8 Ball kicked dead through in-goal: If a team kicks the ball through their opponents' in-goal into touch-in-goal or on or over the dead ball line, except by an unsuccessful kick at goal or attempted dropped goal, the defending team has two choices: • To have a drop-out, or • To have a scrum at the place where the ball was kicked and they throw in. Scenario Team A is awarded a free kick. They opt for a scrum and win the ball. The ball is quickly passed to their fly half who drop kicks it through the posts and above the cross bar and the ball then becomes dead. As we can see, Law 21.6 determines that the attempted drop goal is not valid, however no mention is made to how play should restart. Should the referee restart play by: a) awarding only a scrum at the place of the attempted drop goal? This decision appears to be valid according to Law 21.4(c)	



b) awarding only a 22 drop-out? This decision appears to be valid according to Law 13.10 Definitions, paragraph two and Law 22.7(a).

Law 22.8 appears to deny giving an option to the opposing team in either a scrum at the place of the attempted dropped goal or a 22 drop-out.

Due to the above-mentioned doubts within the Laws of the Game, we seek clarity on whether the attempted dropped goal following a free kick is considered to be:

- i) an unsuccessful kick at goal/ unsuccessful dropped goal, in which case Laws 13.10 and 22.7(a) should apply?
- or
- ii) a free kick incorrectly executed, in which case Law 21.4 should be applied?

Further to this; iii) In the case the ball does not become dead after the attempted dropped goal, should advantage be applied?

Could you please clarify as the Laws of the Game do not clearly state how to restart play after the attempted dropped goal has been taken?

Clarification of the Designated Members of the Rugby Committee

The illegal drop kick as described should be treated similar to a punt in general play i.e. play continues. If the ball becomes dead from the kick then Law 22.8 should apply. **Law 22.8:**

Ball kicked dead through in-goal

If a team kicks the ball through their opponents' in-goal into touch-in-goal or on or over the dead ball line, except by an unsuccessful kick at goal or attempted dropped goal, the defending team has two choices:

- To have a drop-out, or
- To have a scrum at the place where the ball was kicked and they throw in.



Précision sur les Règles du Jeu par les Membres désignés de la Commission Rugby

Précision	9 – 2014
Fédération	FPR
Règle du Jeu	Laws 13 and 21
Date	26 novembre 2014
Demande	
La Fédération portugaise de rugby (FPR) a demandé une précision sur la situation suivante. Règle 13.10. Définition : <i>Un coup de pied de renvoi aux 22 mètres est un coup de pied tombé botté par l'équipe défendante. Le coup de pied de renvoi peut être botté à partir de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres.</i> 21.4 Coups de pied de pénalité et coups de pied francs : options et obligations (c) <i>Pas de retard. Si un botteur indique à l'arbitre l'intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné en une minute dès lors que le botteur a indiqué son intention. L'arrivée du socle (tee) ou du sable ou la marque faite par le joueur au sol indique le début de l'intention. Le joueur doit réaliser le coup de pied en une minute même si le ballon est tombé et doit être replacé. Si la minute est dépassée le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement de la marque et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction. Tout autre type de coup de pied doit être donné sans retard.</i> 21.6 But marqué à partir d'un coup de pied franc (a) <i>Un but ne peut pas être marqué à partir d'un coup de pied franc.</i> (b) <i>L'équipe à laquelle a été accordé un coup de pied franc ne peut marquer un but sur coup de pied tombé qu'après que le ballon est devenu mort ou qu'un adversaire l'a joué ou touché, ou qu'il a plaqué le porteur du ballon. Cette restriction s'applique également à une mêlée ordonnée choisie à la place d'un coup de pied franc.</i> 22.7 Remise en jeu après un touché en but (a) <i>Lorsqu'un joueur attaquant porte, passe, projette ou botte le ballon dans l'en-but de l'adversaire où il y devient mort, soit parce qu'un joueur défendant a fait un touché en but, soit parce que le ballon est sorti en touche de but, a touché ou franchi la ligne de ballon mort, un coup de pied de renvoi aux 22 mètres sera accordé.</i> 22.8 Ballon rendu mort dans l'en-but <i>Si une équipe botte le ballon au-delà de l'en-but de l'adversaire, en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, sauf après l'échec d'une tentative de but sur coup de pied de pénalité ou d'une tentative de but par coup de pied tombé, l'équipe adverse aura le choix entre deux possibilités :</i> • <i>Effectuer un coup de pied de renvoi aux 22 mètres, ou</i> • <i>Demander une mêlée ordonnée à l'endroit où le ballon a été botté, et bénéficier de l'introduction du ballon.</i> Situation L'équipe A bénéficie d'un coup de pied franc, choisit une mêlée ordonnée et gagne le ballon. Le ballon est rapidement passé au demi d'ouverture qui botte un coup de pied tombé qui passe entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale avant que le ballon ne devienne mort. Comme nous pouvons le voir, la Règle 21.6 stipule que cette tentative de coup de pied tombé n'est pas valide mais ne fait en aucun cas mention de la manière de reprendre le jeu.	



Comment l'arbitre devrait-il faire reprendre le jeu ?

(a) seulement par une mêlée ordonnée à l'endroit de la tentative de coup de pied tombé ? Cette décision semble être valide à la lecture de la Règle 21.4(c).

(b) seulement par un renvoi aux 22 ? Cette décision semble être valide à la lecture de la Règle 22.7(a).

La Règle 22.8 semble empêcher la possibilité de donner l'option à l'équipe adverse entre une mêlée ordonnée à l'endroit de la tentative de coup de pied tombé et un renvoi aux 22.

Etant donné les doutes exprimés ci-dessus sur ces Règles du Jeu, nous souhaiterions que soit clarifiée cette situation sur cette tentative de coup de pied tombé après un coup de pied franc :

(i) s'agit-il d'une tentative ratée de coup de pied au but/coup de pied tombé, auquel cas les Règles 13.10 et 22.7(a) devraient s'appliquer ?

Ou

(ii) s'agit-il d'un coup de pied franc incorrectement effectué, auquel cas la Règle 21.4 devrait s'appliquer ?

En outre, (iii) Si le ballon n'est pas rendu mort après la tentative de coup de pied tombé, l'avantage devrait-il s'appliquer ?

Pourriez-vous préciser ces situations car les Règles du Jeu ne stipulent pas clairement comment reprendre le jeu après une tentative de coup de pied tombé ?

Précision des Membres désignés de la Commission Rugby

Le coup de pied tombé interdit tel que décrit dans cette situation devrait être traité comme un coup de pied dans le jeu courant, c.-à-d. que le jeu doit continuer. Si le ballon devient mort à partir de ce coup de pied, la Règle 22.8 devrait s'appliquer.

Règle 22.8. Ballon rendu mort dans l'en-but

Si une équipe botte le ballon au-delà de l'en-but de l'adversaire, en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, sauf après l'échec d'une tentative de but sur coup de pied de pénalité ou d'une tentative de but par coup de pied tombé, l'équipe adverse aura le choix entre deux possibilités :

- Effectuer un coup de pied de renvoi aux 22 mètres, ou
- Demander une mêlée ordonnée à l'endroit où le ballon a été botté, et bénéficier de l'introduction du ballon.



Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby

Criterio reglamentario	9 - 2014
Unión	FPR
Referencia a la Ley	Leyes 13 y 21
Fecha	26 de noviembre de 2014
Solicitud	
La Federação Portuguesa de Rugby ha solicitado un criterio reglamentario relacionado con la situación siguiente. Las definiciones de la Ley 13.10 establecen: Se utiliza una salida de 22 metros para reiniciar el juego después de que un jugador atacante ha puesto o llevado la pelota al in-goal, sin infracciones, y un jugador defensor ha hecho muerta allí la pelota, o se ha ido al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta. 21.4 Opciones y requisitos para penales y free kicks: c) Sin demora. Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear un penal al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de un minuto contado desde el momento que el jugador indicó la intención de patear al goal. La intención de patear se concreta mediante el arribo del tee o arena, o cuando el pateador hace una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo. Si se excede del minuto el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota. Para cualquier otro tipo de puntapié, el puntapié debe ser efectuado sin demora indebida. 21.6 Marcando puntos de un free kick: (a) No se puede marcar un goal de un free kick. (b) El equipo al que se otorga un free kick no puede marcar un drop goal hasta después que la pelota quede muerta, o hasta después que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum o lineout formado en lugar del free kick. 22.7 Reinicio después de una anulada: a) Cuando un jugador atacante envía o porta la pelota al in-goal de sus oponentes y allí resulta muerta, ya sea porque un defensor la apoyó o porque salió por touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, se otorgará una salida de 22 metros. 22.8 Pelota pateada a través del in-goal y hecha muerta: Si un equipo patea la pelota a través del in-goal de sus oponentes, al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, excepto de un infructuoso puntapié al goal o intento de drop al goal, el equipo defensor tiene dos opciones: • Que se efectúe una salida de 22 metros, o • Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada, y ellos introducirán la pelota. Escenario Se otorga un free kick al Equipo A. Ellos optan por un scrum y obtienen la pelota. La pelota es pasada rápidamente al apertura que efectúa un drop kick que pasa entre los postes y arriba del travesaño y la pelota resulta muerta. Como se puede ver la Ley 21.6 determina que el drop goal no es válido, pero no hace ninguna mención sobre cómo debe reiniciarse el juego.	



Debe el árbitro reiniciar el juego mediante:

a) ¿el otorgamiento solamente de un scrum en el lugar en que se intentó el drop goal? Esta decisión parece válida de acuerdo a la Ley 21.4(c)

b) ¿el otorgamiento solamente de una salida de 22 metros? Esta decisión parece válida de acuerdo a la Ley 13.10 - Definiciones, párrafo dos y a la Ley 22.7(a).

La Ley 22.8 parece negar el otorgamiento de una opción al equipo oponente de un scrum en el lugar en que se intentó el drop goal o de una salida de 22 metros.

Debido a las dudas mencionadas dentro de las Leyes del Juego, solicitamos un criterio reglamentario sobre si el drop goal intentado después de un free kick debe considerarse:

i) un infructuoso kick at goal/ infructuoso drop goal, en cuyo caso se deben aplicar las Leyes 13.10 y 22.7(a)?

o

ii) un free kick incorrectamente ejecutado en cuyo caso se debe aplicar la Ley 21.4?

Además de esto, iii) En caso que la pelota no quede muerta después del intento de drop goal: ¿Debe aplicarse la ventaja?

¿Pueden ustedes elaborar un criterio reglamentario ya que las Leyes del Juego no establecen claramente cómo reiniciar el juego después de que se haya intentado el drop goal?

Criterio reglamentario de los Miembros Designados de la Comisión de Rugby

El drop kick ilegal tal como está descrito debe tener tratamiento similar al de un puntapié en el juego general, es decir, el juego continúa. Si la pelota se hace muerta del kick se aplicará la Ley 22.8.

Ley 22.8: Pelota pateada a través del in-goal y hecha muerta

Si un equipo patea la pelota a través del in-goal de sus oponentes, al touch-in-goal, o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, excepto de un infructuoso puntapié al goal o intento de drop al goal, el equipo defensor tiene dos opciones:

- Que se efectúe una salida de 22 metros, o
- Que se forme un scrum en el lugar en que la pelota fue pateada y ellos introducirán la pelota.