Remises en jeu au rugby sans risque de percussion frontale

proposées par Philippe Marguin à l'usep.

Remise en jeu ou fautes	où	comment
Coup d'envoi de début de partie	Au centre du terrain	L'arbitre : 1. se positionne au centre du terrain 2. avance de 2 pas et pose la balle au sol 3. **éloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m** (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain) Les utilisateurs comme les opposants peuvent jouer dès que la balle est posée au sol.
Coup d'envoi après essai	Au centre du terrain, balle à l'équipe qui a concédé l'essai.	
En avant ou ballon injouable	A l'endroit de la faute et à 5 m de toute ligne	L'arbitre : 1. se positionne à l'endroit de la faute. 2. avance de 2 pas et pose la balle au sol 3. **éloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m** (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain) Les utilisateurs comme les opposants peuvent jouer dès que la balle est posée au sol.
Faute pour jeu dangereux, pénalité.	A l'endroit de la faute et à 5 m de toute ligne	
Sortie en touche	A l'endroit de la sortie du terrain et à 5 m de toute ligne.	
Ballon botté directement en touche (sauf depuis en-but)	Ballon pour équipe non fautive, à 5 m de toute ligne, à l'endroit de la frappe.	
Ballon mort (sorti derrière l'en-but) ou faute dans l'en-but	A 5 m de la ligne de but, en face de la faute.	L'arbitre : 1. se positionne à 5 m de la ligne de but, en face de la faute. 2. idem 3. idem