

スーパーラグビーAU・試験的ルール改正

- 1. 攻撃側がインゴールにボールを持ち込んでヘルドアップになったり、ノックオンした場合；**
ゴールライン(GL)からのドロップアウトでプレー再開（従来の5mスクラムに代えて）。相手側はGLから5m下がらなくてはならない。ドロップアウトはGL内側のどの位置からでも、どの選手が行ってもいいが、速やかに蹴って、ボールはGLより5mを越えるように蹴らなくてはならない。（従来のドロップアウトのように22mラインを少しまたぐようなショートドロップキックで、自分がキャッチして走るようなことは出来なくなる）ドロップアウトを失敗した場合は、キック場所のGLから5mの位置で攻撃側のスクラム。
- 2. キックがインゴールに入り、防御側が押さえた場合；**
上記と同様
- 3. ボール保持側が自陣22m内からキックしたボールが、相手陣の22m内に届いた場合、防御側は“マーク”は出来ない；**
そのボールがインゴールまで届いた場合には、インゴールでは“マーク”ができる。その場合は防御側の22mドロップアウトで再開する。ゴールポストやクロスバーに当たった後でもマークは出来る。
- 4. レッドカード；**
レッドカードを受けた場合、20分後に選手を入れ替えできる。入替選手をすべて出した後は、レッドカードの選手の入替えはできない。
- 5. 50/22キック；**
防御側が自陣ハーフ内（自陣のインゴール含む）から蹴ったボールが相手陣の22m内でバウンドした後にタッチに出た場合、蹴った方がラインアウトでの投入を行う。防御側が、自ら自陣ハーフ内にボールを持ち込んで蹴った場合、これは適用しない。自陣ハーフ内からのFKには適用しない。
- 6. 22/50キック；**
防御側の22m内から蹴ったボールが、相手陣内でバウンドした後にタッチに出た場合（直接ではなく）、蹴った方がラインアウトでの投入を行う。防御側がボールを自陣22m内に持ち込んだ場合は、これは適用されない。ただし、ボールを持ち込んだ後に、自陣22m内で、タックル、ラック、またはモールが起きた後や、相手側がボールにさわった後のキックはその限りではない（適用される）。
- 7. スーパータイム；**
80分終了時点で同点だった場合、5分×2のエクストラタイムを行う。最初に得点を挙げたチームが勝利する。トライ後のコンバージョンキックは行わない。負けたチームは7点以内の負けによるボーナスポイントは得る。