



# **DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.**

**2017/18**

# SOMMAIRE

- ❑ RÈGLE 2 - Le Ballon
- ❑ RÈGLE 3 - Nombre de joueurs par équipe
- ❑ RÈGLE 4 - Equipements des joueurs
- ❑ RÈGLE 5 - Durée de la partie
- ❑ RÈGLE 6 - Officiels de match
- ❑ RÈGLE 9 - Etablissement du score
- ❑ RÈGLE 10 - Jeu déloyal
- ❑ RÈGLE 15 - Plaquage : porteur du ballon mis au sol
- ❑ RÈGLE 20 - Mêlée ordonnée

# RÈGLE 2 - LE BALLON

Les ballons doivent être fournis par l'association recevant ou l'association organisatrice et mis à la disposition de l'arbitre. Ils doivent être tous identiques et conformes à l'aspect et aux dimensions prévus aux règles du jeu **de World Rugby** (règle 2).

L'association recevant ou l'association organisatrice doit en cas de besoin, tenir à la disposition de l'arbitre autant de ballons que nécessaire au bon déroulement de la rencontre avec les nombres minimaux suivants :

- Pour les matches des équipes premières de 1<sup>ère</sup> Division Fédérale : 3
- Pour les autres niveaux ou catégories : 2

# RÈGLE 3 - NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE

## 1 - CLASSIFICATION DES COMPÉTITIONS, RÈGLES, OBLIGATIONS ET SPÉCIFICITÉS

Compétitions	Catégories	Règles appliquées	Nombre de joueurs minimum (a)	Nombre de joueurs maximum	1 <sup>ères</sup> lignes titulaires minimum	1 <sup>ères</sup> lignes remplaçants minimum	Table de marque	Temps morts
1 <sup>ère</sup> Division professionnelle 2 <sup>ème</sup> Division professionnelle	<b>A</b> Jeu à XV	World Rugby	19	22 ou 23 (g)	3	2 ou 3 (g)		
1 <sup>ère</sup> Division Fédérale <b>Espoirs Fédéraux 1</b> Reichel-Espoirs		World Rugby (f)						
Féminines 1 <sup>ère</sup> Division Elite 1 TOP 8 Féminines 1 <sup>ère</sup> Division Elite 2 A. Auclair		World Rugby (f) (h)		22		2		
Alamercery Gaudermen Inter-secteurs ou Provinces Crabos	<b>B</b> Jeu à XV	World Rugby - 19 ans (f) (h)	19	22	3	2 3 si 22 joueurs inscrits sur la feuille de match (b)		
Balandrade								
2 <sup>ème</sup> Division Fédérale 3 <sup>ème</sup> Division Fédérale Fédérale B Excellence B <b>Bélascaïn</b> Fédérale Féminine (1 et 2)	<b>C'</b> Jeu à XV	Spécifiques F.F.R. (h)	16	22	3	1 (c)	OUI (e)	
Séries <b>Régionales</b> Réserves Séries <b>Régionales</b> Challenge des Comités Rugby Entreprises	<b>C</b> Jeu à XV	Spécifiques F.F.R.(h)	16	22	3	1 (c)	OUI (e)	
Philiponeau Teulière Taddei				22 (b)				OUI
Danet Cadets <b>Régionaux</b> à XII	<b>D</b> Jeu à XII	Spécifiques F.F.R. (h)	13	19	3	1 (d)	OUI (e)	OUI
Réserves de Séries <b>Régionales</b>								
Compétitions à VII	<b>E</b> Jeu à VII	World Rugby (h)	7	12	/	0		

- Le nombre minimum de joueurs à inscrire sur la feuille de match doit impérativement correspondre à des joueurs physiquement présents au coup d'envoi et capables de jouer.
- Lors de toute rencontre des compétitions de « moins de 18 ans » et de « moins de 16 ans », si une équipe des catégories B et C aligne 22 joueurs sur la feuille de match, au moins 6 d'entre eux doivent être « autorisés à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne », de telle sorte qu'il y ait un remplaçant pour le pilier « tête libre », le talonneur et le pilier « tête prise » (Règle 3.5. - variantes pour les moins de 19 ans).
- Il s'agit là d'un nombre minimum qui est augmenté selon le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match (voir Règle 3.5. - variantes pour les moins de 19 ans).
- Dès lors qu'une équipe aligne 13 joueurs et plus sur la feuille de match, au moins 4 d'entre eux doivent être autorisés à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne (3 titulaires + 1 remplaçant).

- e) La feuille de mouvements (table de marque) sera jointe à la feuille de match après traitement de tous les remplacements effectués (visa de l'arbitre sur les cartes de qualification).
- f) Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 10 « Jeu déloyal » sont applicables à toutes les compétitions fédérales et **régionales**.
- g) Une équipe du secteur professionnel, de 1<sup>ère</sup> Division Fédérale, de Reichel-Espoirs ou **d'Espoirs Fédéraux 1**, a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23<sup>ème</sup> joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1<sup>ère</sup> ligne (pilier « tête libre », « pilier tête prise », talonneur) soit couvert par deux joueurs. Les substitutions et remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle **n°3 de World Rugby**.
- h) Aucune règle relative à la carence de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne, ni aucun dispositif similaire, ne s'applique dans ces compétitions.

## **1.1 - FORMES DE JEU PRATIQUÉES POUR LA COMPÉTITION « RÉSERVES DE SÉRIES RÉGIONALES »**

Les secteurs ou **organismes** organisateurs pourront décider dans leur règlement de la forme de jeu adoptée à l'occasion d'un match de cette compétition. Cette forme de jeu sera déterminée en fonction du nombre de joueurs présentés sur la feuille de match par l'une et l'autre des deux équipes en présence (sous réserve du respect du nombre minimum de joueurs autorisés à évoluer en première ligne). L'effectif retenu sera celui de l'équipe présentant le moins de joueurs (minimum 13) :

- ↳ 16 joueurs ou plus : Jeu à XV - catégorie C
- ↳ Entre 15 et 13 joueurs : Jeu à XII - catégorie D

### Précisions diverses :

- La forme de jeu retenue au début de la rencontre est applicable jusqu'au coup de sifflet final.
- La phase finale de la compétition correspondante sera organisée selon la règle fédérale en vigueur.
- Quelle que soit la forme de jeu sous laquelle s'est déroulée la rencontre, le résultat obtenu à l'issue de celle-ci sera retenu comme officiel et comptabilisé comme tel pour la compétition considérée.

## **2 - NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH (voir règle du jeu n°3)**

### **2.1 - Equipe en effectif insuffisant ou incomplet**

#### **Définitions :**

Une équipe est en effectif insuffisant lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, soit 11 joueurs pour le jeu à XV et 9 joueurs pour le jeu à XII (Art. 452 des R.G.).

Une équipe est en effectif incomplet lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs égal ou supérieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, sans respecter cependant les obligations spécifiques applicables dans la catégorie à laquelle elle appartient (voir tableau page précédente), concernant :

- a) le nombre minimum de joueurs physiquement présents et en capacité de jouer, et/ou
- b) le nombre de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1<sup>ère</sup> ligne (avec ou non, une aptitude spécifique selon la catégorie de compétition concernée) parmi les titulaires ou les remplaçants.

## **2.2 - Conséquences sur le déroulement de la rencontre :**

Lorsqu'une équipe est en effectif insuffisant au coup d'envoi d'une rencontre, celle-ci ne peut pas se dérouler.

Lorsqu'une équipe est en effectif incomplet au coup d'envoi d'une rencontre, l'arbitre demande aux deux équipes en présence de disputer celle-ci selon les modalités prévues **ci-après**.

Ces équipes sont soumises au respect de l'ensemble des règles du jeu (et des dispositions spécifiques F.F.R., le cas échéant) ainsi qu'au respect du règlement disciplinaire de la F.F.R. En outre, l'arbitre devra consigner dans son rapport, à l'endroit prévu et avant signature par les dirigeants :

- Le nom de l'équipe en effectif incomplet ;
- Le motif qui a conduit à cette notification ;
- Le score détaillé de la rencontre (en page intérieure).

Si au cours de la rencontre, l'équipe qui s'est présentée avec un effectif incomplet se retrouve en effectif insuffisant (que cette situation résulte de la sortie temporaire ou définitive d'un joueur et quel que soit le motif de celle-ci), l'arbitre arrêtera le match\* (Art. 451-2 **des R.G.**).

\* Idem lorsqu'une équipe qui respectait au coup d'envoi les obligations spécifiques applicables dans sa catégorie (voir tableau **figurant au 1 ci-dessus**), se retrouve en effectif insuffisant en cours de partie.

Dans le cas d'un match à effectif incomplet, l'arbitre fera disputer la rencontre selon les modalités ci-après définies :

### **2.2.1 - En jeu à XV :**

Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 15 joueurs :

- L'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs et
- La formation de la mêlée doit se faire de la manière suivante :
  - S'il manque un joueur, les deux équipes doivent se mettre en formation 3-4 ;
  - Si deux joueurs manquent, les deux équipes doivent se mettre en formation 3-2-1 ;
  - Si trois ou quatre joueurs manquent, les deux équipes doivent se mettre en formation 3-2.

### **2.2.2 - En jeu à XII :**

Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 12 joueurs :

- L'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs, et
- La formation de la mêlée doit se faire obligatoirement en 3-2.

## **2.3 - Obligations des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne - Important**

Les contraintes liées à la spécificité des joueurs remplaçants de 1<sup>ère</sup> ligne (dans les catégories de compétition concernées) peuvent être respectées en utilisant des joueurs titulaires. Cependant, y compris dans ce cas, les équipes devront honorer leurs obligations en termes de nombre minimal de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne lié à chaque catégorie de compétition.

Les équipes devront également respecter en tous points l'article 7.3 de la présente règle : identification et aptitudes des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne (dans les catégories C', C et D, pas d'aptitudes spécifiques pour les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne).

### **3 - LE JEU A XII (CATEGORIE D)**

#### **3.1 - Terrain**

Les dimensions sont celles d'un terrain normal pour la pratique du rugby à XV.

#### **3.2 - Durée des matches**

2 x 30 minutes pour les catégories de compétition suivantes, concernées par le jeu à XII :

- Equipes réserves de Séries **régionales** (voir Règle 5.1.2),
- Moins de 18 ans « Danet »,
- Moins de 16 ans « Cadets **régionaux** ».

#### **3.3 - Nombre de joueurs**

- Nombre minimum de joueurs à respecter : 13 joueurs sur la feuille de match, soit :
  - 12 titulaires.
  - 1 remplaçant « autorisé à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne ».
- Nombre maximum : 19 joueurs sur la feuille de match, incluant un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne « autorisé » soit :
  - 12 titulaires.
  - 7 remplaçants.

**Attention** : Si durant la partie une équipe est réduite à moins de 9 joueurs, l'arbitre doit arrêter le match selon les conditions fixées par l'article 451.2 des Règlements Généraux.

#### **3.4 - Règles du jeu**

Toutes les règles du rugby à XV sont applicables au rugby à XII à l'exception des points **du présent document** qui concernent la règle de la mêlée (Règle 20).

#### **3.5 - Mêlée ordonnée**

- 6 joueurs maximum :
  - 3 en première ligne,
  - 2 en deuxième ligne,
  - 1 en troisième ligne entre les deux secondes lignes.
- Les règles World Rugby des « moins de 19 ans » ainsi que les dispositions spécifiques F.F.R. applicables à la mêlée (voir dernier chapitre de la Règle 20) pour les catégories C et D doivent s'appliquer.
- Le dernier joueur de la mêlée (3<sup>ème</sup> ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1.
- Quand, pour une raison quelconque, une équipe est réduit à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours être de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2.

**Attention** : Il ne peut jamais y avoir moins de 5 joueurs en mêlée ordonnée.

- Si au cours d'un match, suite à une blessure ou à une exclusion, une équipe se trouve dans l'incapacité d'aligner trois joueurs autorisés à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne, l'arbitre doit ordonner des mêlées simulées telles que définies par les Règles du jeu.
- Dans le cas d'une exclusion temporaire ou d'un saignement d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne, cette disposition ne s'appliquera que pour la durée de ladite exclusion ou de la sortie temporaire pour saignement dudit joueur.

### 3.6 - Alignement

Toutes les règles du rugby à XV sont applicables dans cette phase de jeu.

## **4 - REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES**

### 4.1 - Définition du remplacement

Un joueur peut être remplacé par un autre dès lors que :

- Sa blessure l'empêche de continuer la partie (remplacement définitif),
- Sa blessure est ouverte ou saigne (remplacement provisoire).

### 4.2 - Définition du remplacement tactique

Un joueur peut être remplacé tactiquement par un autre pour :

- Des raisons techniques (remplacement tactique),
- Des raisons de sécurité, après qu'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne est sorti provisoirement ou définitivement de l'aire de jeu.

### 4.3 - Application non conforme des règles relatives à tout remplacement

Toute requête d'une équipe au sujet du non-respect des règles relatives aux remplacements par l'équipe adverse peut être formulée durant le match, soit directement par le capitaine auprès de l'arbitre, soit par l'entraîneur de l'équipe auprès de l'un des assesseurs de l'arbitre.

Cette requête ne peut être formulée qu'au moment d'un arrêt de jeu. L'arbitre procède alors, si nécessaire, à la mise en conformité de la composition de l'équipe concernée par la requête. Le score acquis au moment de la formulation de la requête reste inchangé.

**Sanction** : C.P.P. au point de reprise du jeu.

### 4.4 - Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement : catégories A, B et E

#### 4.4.1 - Ces joueurs peuvent revenir en jeu pour remplacer :

- Un joueur quelconque qui saigne, ou
- Un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne blessé, quelle que soit la nature de la blessure, ou
- Un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne exclu temporairement ou définitivement (voir Règle du jeu 3.13).
- Un joueur qui se soumet à une évaluation de traumatisme crânien **ou qui est concerné par les dispositions du point 11 ci-après** ou
- Un joueur qui a été blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match).

#### 4.4.2 - Remarques importantes

- Dans les compétitions des « moins de 18 ans » et des « moins de 16 ans », les joueurs remplacés tactiquement peuvent revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé, quel que soit le poste occupé. Dans ce cas, le remplacement devient définitif.
- Ces différents retours en jeu peuvent intervenir y compris si l'équipe concernée a déjà atteint le nombre maximal de remplacements.

### 4.5 - Dispositions spécifiques pour les catégories C, C' et D ainsi que la compétition Balandrade (catégorie B)

Voir Règlement « table de marque » annexé à la fin de la présente règle.



## 5 - CARENCE DE JOUEURS DE 1<sup>ÈRE</sup> LIGNE

Applicable exclusivement aux rencontres du secteur professionnel, de 1<sup>ère</sup> Division fédérale, **Espoirs Fédéraux 1** et Reichel-Espoirs

**5.1 - LA RÈGLE** : au cours d'une rencontre, dès lors qu'une équipe se trouve dans l'incapacité d'assurer le remplacement d'un joueur de l'un des postes de 1<sup>ère</sup> ligne pour cause de blessure ou d'exclusion, la règle de la carence s'appliquera selon les dispositions présentées ci-après.

L'arbitre, en présence des deux capitaines, officialisera cette carence puis prendra les mesures selon le cas concerné.

5.1.1 - Sur sortie définitive à cause d'une blessure, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée).

Son équipe poursuivra le match jusqu'au terme en jouant à 14 joueurs. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point 5.2.4.

5.1.2 - Sur exclusion définitive, lors de la 1<sup>ère</sup> mêlée qui suivra, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée), l'équipe poursuivant le match jusqu'au terme en jouant à 13 joueurs. Seront sortis le joueur exclu définitivement et l'autre joueur sorti par le capitaine avant la formation de la 1<sup>ère</sup> mêlée qui a suivi l'exclusion par application de la règle de la carence. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point 5.2.4.

5.1.3 - Sur sortie provisoire sur saignement, le dispositif indiqué au point 5.1.1 ci-dessus pour une blessure définitive s'applique pour la durée de la sortie d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1<sup>ère</sup> ligne, non remplacé du fait de la carence, l'équipe jouera à 14 et les mêlées seront des mêlées simulées.

5.1.4 - Sur exclusion temporaire, lors de la 1<sup>ère</sup> mêlée qui suivra, le dispositif indiqué au point 5.1.2 ci-dessus pour une exclusion définitive s'applique pour la durée de l'exclusion temporaire. Le joueur de 1<sup>ère</sup> ligne temporairement exclu ne sera pas remplacé du fait de la carence et :

- L'arbitre fera sortir un joueur supplémentaire (joueur participant à la mêlée) choisi par le capitaine, l'équipe jouant à 13,
- Les mêlées seront simulées.

**Nota** : Les nombres de joueurs auxquels il est fait référence dans cette règle sont indiqués en considérant que l'équipe en situation de carence se compose de 15 joueurs au moment du constat.

### 5.2 - MODALITÉS D'APPLICATION

5.2.1 - Rédaction de la feuille de match (rappel)

Tous les numéros des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne remplaçants doivent être encadrés sur la feuille de match par chaque dirigeant rédacteur.

5.2.2 - Aptitude

Les dirigeants rédacteurs devront indiquer sur la feuille de match, dans les colonnes intitulées A et B situées à gauche de celles qui comportent les numéros de tous les joueurs encadrés, l'aptitude des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne à évoluer à tel ou tel poste spécifique : G, T, D (voir détails de ces dispositions à l'Annexe XII - Règle 3.6.3).

- 5.2.3 - Remplacement tactique (substitution)  
Un remplacement tactique ne peut en aucun cas être accepté par l'arbitre s'il engendre une situation de carence conduisant à des mêlées simulées.
- 5.2.4 - Priorité lors des remplacements de 1<sup>ère</sup> ligne  
Pour tous les cas prévus (points 5.1.1 à 5.1.4), lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1<sup>ère</sup> ligne doivent être prioritairement tenus par les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne encore disponibles, aptes ou non à jouer au poste spécifique. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueurs (titulaires ou remplaçants) en situation de jouer en 1<sup>ère</sup> ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.
- 5.2.5 - Décision de carence  
C'est l'arbitre qui décide ou non de la carence d'une équipe en rapprochant le poste de 1<sup>ère</sup> ligne à remplacer des aptitudes déclarées sur la feuille de match, aptitudes qu'il aura pris soin de noter sur son « carton de marque » (voir ci-dessous « conduite à tenir par l'arbitre avant le match »).
- 5.2.6 - Double carence  
Lorsque des mêlées simulées auront été ordonnées par l'arbitre pour des raisons de carence d'une équipe, aucune obligation supplémentaire ne pourra être exigée en matière de remplacement spécifique de 1<sup>ère</sup> ligne pour cette même équipe (pas de double carence).  
Donc, la diminution de l'effectif d'une équipe en cas de carence reste limitée à un joueur.
- 5.2.7 - Carence de l'équipe adverse  
Le fait de jouer en mêlée simulée suite à la carence d'une équipe (A) ne lève pas pour l'autre équipe (B) ses obligations de remplacement spécifique de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne. Une situation de carence constatée par l'arbitre (voir point 5.2.5) sera appliquée à cette équipe (B) et entraînera de la même façon une diminution de son effectif.
- 5.2.8 - Carence « décalée »  
Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées suite à une exclusion temporaire ou un saignement, d'autres remplacements spécifiques de 1<sup>ère</sup> ligne peuvent être nécessaires pour l'équipe considérée.  
L'aptitude au poste ne sera alors exigée par l'arbitre qu'au retour en jeu du joueur provisoirement sorti de l'aire de jeu.  
C'est à ce moment-là seulement que pourra intervenir un nouveau constat de carence donnant lieu à application du dispositif ci-dessus.
- 5.2.9 - Durée  
Les dispositions de mêlée simulée pour raison d'inaptitude d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne s'appliquent :
- Jusqu'à la fin du match lorsque le joueur de 1<sup>ère</sup> ligne qui sort est blessé ou définitivement exclu.
  - Le temps de la sortie provisoire d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne qui quitte l'aire de jeu sur saignement ou sur exclusion temporaire.

### **5.3 - CONDUITE À TENIR PAR L'ARBITRE**

- 5.3.1 - Avant le match  
L'arbitre contrôlera la rédaction de la feuille de match (responsabilité du rédacteur de chaque équipe), notamment par la vérification des obligations en termes de nombre de joueurs aptes à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne et le contrôle des indications d'aptitude notifiées pour chacun d'entre eux.

L'arbitre notera alors avec précision sur son « carton de marque » la ou les aptitudes spécifiques de chaque joueur de 1<sup>ère</sup> ligne (G, T, D) titulaires et remplaçants compris, telle(s) qu'indiquée(s) sur la feuille de match par les dirigeants rédacteurs.

#### 5.3.2 - Pendant la rencontre

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude au poste concerné, et ce, en présence des deux capitaines.

L'arbitre prendra alors la décision conforme au règlement en vigueur, en essayant de repousser au maximum la mise en place des mêlées simulées.

#### 5.3.3 - A la fin de la rencontre

L'arbitre notera sur son rapport quand des mêlées simulées ont été jouées en indiquant clairement :

- Le motif de cette décision : effectif incomplet, non-respect des obligations de la Règle 3.6., carence, sécurité ;
- L'(les) équipe(s) responsable(s) ;
- Si une diminution d'effectif a été appliquée.

## **6 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

### **6.1 - Echauffement**

6.1.1 - Pendant le match, l'échauffement des joueurs remplaçants qui figurent sur la feuille de match est autorisé dans l'enceinte de jeu, dans la mesure du possible en dehors des limites de l'aire de jeu et sans usage du ballon, cela à condition que lesdits joueurs portent des tenues parfaitement distinctes de celles des titulaires.

6.1.2 - Les joueurs exclus temporairement purgeant la durée de leur exclusion sur le banc de touche sont autorisés à s'échauffer à l'extérieur de l'aire de jeu, le long de la ligne de touche, et à condition qu'ils portent des tenues parfaitement distinctes de celles des titulaires.

6.1.3 - Dans le cas où l'échauffement ne peut s'effectuer que dans les zones d'en-but, chaque équipe utilisera l'en-but adverse.

### **6.2 - Conditions d'entrée en jeu**

6.2.1 - Un joueur remplaçant sur blessure ou sur saignement ne peut entrer en jeu :

- Que lorsque le ballon est mort,
- Qu'avec l'accord formel de l'arbitre ou sous réserve de l'application du point 6.3 suivant,
- Qu'après que le joueur titulaire remplacé est effectivement sorti du terrain.

6.2.2 - Jusqu'à ce que toutes ces dispositions soient remplies, le remplaçant doit attendre à l'extérieur de l'aire du jeu, à hauteur de la ligne médiane.

### **6.3 - Collaboration des assesseurs de l'arbitre**

Pour gérer les entrées et sorties de joueurs, l'arbitre peut, éventuellement, s'assurer la collaboration des juges de touche ou arbitres assistants, de l'arbitre n°4 et/ou n°5 ou du représentant fédéral.

De plus, si un arbitre n°4 (et/ou n°5) est désigné, l'autorité de l'arbitre peut lui être totalement déléguée quant à la gestion des sorties et des retours en jeu, provisoires ou définitifs, de joueurs (remplacements - remplacements tactiques ou exclusions).

### **6.4 - « Table de marque »**

Voir Règlement annexé à la fin de la présente règle.

## **7 - IDENTIFICATION DES JOUEURS**

**7.1 - Joueurs titulaires** - Sur la feuille de match, les numéros des joueurs titulaires de 1 à 15 correspondent aux postes habituels :

Arrière :

Arrière	15
Trois-quarts (de gauche à droite) :	11 - 12 - 13 et 14
Demi d'ouverture :	10
Demi de mêlée :	9

Avants (de gauche à droite) :

Troisième ligne centre :	8
Troisième ligne :	6 et 7
Deuxième ligne :	4 et 5
Première ligne :	1 - 2 et 3

Les numéros 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 22 (éventuellement le numéro 23 pour le secteur professionnel, 1<sup>ère</sup> Division fédérale, **Espoirs Fédéraux 1** et Reichel-Espoirs) sont réservés uniquement aux joueurs remplaçants officiellement inscrits sur la feuille de match.

**7.2 - Les remplaçants spécifiques** de 1<sup>ère</sup> ligne doivent porter prioritairement, dans l'ordre et suivant la catégorie, les numéros 16 - 17 ou 18 et 23 le cas échéant.

En cas d'utilisation de joueurs titulaires pour satisfaire les obligations des postes de 1<sup>ère</sup> ligne, les dirigeants rédacteurs doivent encercler sur la feuille de match les numéros des joueurs autorisés à tenir ces postes spécifiques.

### **7.3 - Identification des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne**

Tous les numéros des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne remplaçants doivent être encerclés sur la feuille de match pour identification, ceci en respectant les obligations de nombre minimum lié à chaque catégorie de compétition.

**Important** : un joueur dont le numéro n'a pas été encerclé sur la feuille de match ne sera pas autorisé par l'arbitre à jouer à un poste de 1<sup>ère</sup> ligne au cours de la rencontre, même si sa carte de qualification comporte la mention « autorisé 1<sup>ère</sup> ligne ».

Pour toutes les compétitions des catégories A et B, les dirigeants rédacteurs de la feuille de match devront indiquer l'aptitude des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne (titulaires et remplaçants) à évoluer à tel ou tel poste spécifique dans la marge gauche et en face de leur nom.

- L'aptitude de tout joueur de 1<sup>ère</sup> ligne titulaire est obligatoire par rapport au poste occupé :
  - N°1 : aptitude au poste de pilier gauche ;
  - N°2 : aptitude au poste de talonneur ;
  - N°3 : aptitude au poste de pilier droit.
- L'aptitude de tout joueur de 1<sup>ère</sup> ligne remplaçant est obligatoire pour au moins un poste.
- Aptitudes supplémentaires :
  - de tout joueur titulaire de 1<sup>ère</sup> ligne : une ou deux possibles
  - de tout joueur remplaçant de 1<sup>ère</sup> ligne : une ou deux possibles
- L'indication sur la feuille de match devra s'effectuer de la manière suivante :
  - aptitude à évoluer au poste de pilier gauche : inscrire la lettre « G »
  - aptitude à évoluer au poste de talonneur : inscrire la lettre « T »
  - aptitude à évoluer au poste de pilier droit : inscrire la lettre « D »

Les catégories C', C et D ne sont pas concernées par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne. En clair, dans ces catégories, tous les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent être polyvalents et ne sont pas concernés par les aptitudes spécifiques ci-dessus.

## **8 - NOMBRE DE REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES**

### **8.1 - Remplacements**

Tout joueur blessé peut être remplacé en utilisant des joueurs remplaçants inscrits sur la feuille de match.

### **8.2 - Remplacements tactiques**

#### 8.2.1 - Cas général

Dans toutes les catégories, tout joueur ne peut être remplacé tactiquement que lors d'un arrêt de jeu.

Précision : une tentative de but sur coup de pied de pénalité constitue un arrêt de jeu.

#### 8.2.2 - Cas particulier de la table de marque applicable à la compétition Balandrade (catégorie B) et aux catégories C, C' et D (sauf Taddei).

Voir règlement annexé à la fin de la présente règle.

#### 8.2.3 - Cas particulier des temps morts - moins de 18 ans « Balandrade » « Philiponeau », « Danet » et moins de 16 ans « Teulière » et « Cadets **régionaux** »

- Tout remplacement tactique doit être effectué exclusivement lors des temps morts demandés à la table de marque et autorisés par l'arbitre. La mi-temps n'est pas comptabilisée comme un temps mort. Cependant, tout remplacement tactique ou sur blessure est autorisé pendant la mi-temps.
- Pendant le temps de jeu, tout remplacement effectué en dehors des temps morts (hormis un joueur qui saigne ou le remplacement provisoire d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne pour quelque motif que ce soit) sera considéré comme un remplacement définitif, ce qui implique que le joueur sorti ne peut plus revenir en jeu.

Voir règlement annexé à la fin de la présente règle.

### **8.3 - Règle applicable à toutes les compétitions des moins de 16 ans : « Alamercery », « Gaudermen », « Teulière » et « Cadets **régionaux** »**

- Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent obligatoirement entrer en jeu.
- Une amende financière sera appliquée en cas de non-respect de cette disposition qui, si tel est le cas, devra être signalé par l'arbitre sur son rapport.

## **9 - REMPLACEMENT TACTIQUE SUITE À L'EXCLUSION D'UN JOUEUR DE 1<sup>ère</sup> LIGNE**

Ces dispositions sont fixées par les règles du jeu **de World Rugby** (Règle 3.6.f et 3.6.g).

## **10 - REMPLACEMENT PROVISOIRE**

### **10.1 - Rappel de la Règle **World Rugby 3 (11) (a)****

Tout joueur ayant une blessure qui saigne avec un saignement actif non contrôlé (une blessure qui saigne) peut être momentanément remplacé. Le joueur blessé doit reprendre le jeu dès que le saignement a été contrôlé et/ou pansé. Si ce joueur qui a été temporairement remplacé n'est pas disponible pour revenir sur l'aire de jeu dans les 15 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif et le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.

## 10.2 - Modalités de remplacement

Dans le cas d'une blessure ouverte ou qui saigne, l'arbitre doit impérativement, avant la sortie du joueur :

- Confirmer le saignement puis
- Autoriser le remplacement provisoire.
- Pour les catégories C, C' et D **ainsi que la compétition Balandrade (catégorie B)**, cette situation pourra être gérée par la table de marque, sous la responsabilité de l'arbitre.

## 10.3 - Remarques

- Un même joueur peut être remplacé provisoirement plusieurs fois pour saignement, que ce soit pour la même blessure ou pour une blessure différente,
- La carte de qualification d'un joueur « remplaçant provisoire » doit être signée par l'arbitre, quelle que soit la durée pendant laquelle le joueur considéré est resté sur le terrain.

## 10.4 - Cas particuliers

- Un joueur sorti provisoirement pour faire panser une blessure ouverte ou qui saigne ne peut revenir en jeu qu'au terme de l'exclusion temporaire si, au cours de son absence du jeu, son remplaçant a été exclu temporairement.
- Un joueur sorti provisoirement pour faire panser une blessure ouverte ou qui saigne ne peut revenir en jeu si, au cours de son absence du jeu, son remplaçant provisoire a été exclu définitivement. Dans ce cas, son équipe poursuivra le match à 14. Par contre, il devient alors remplaçant et, dans le cadre des dispositions fixées, il peut revenir en jeu.

## **11 - POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPÊCHER UN JOUEUR BLESSÉ DE CONTINUER À JOUER**

### **Rappel de la règle World Rugby 3.10**

« Si l'arbitre décide - avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires - que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que le joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical ».

### **EXPÉRIMENTATION DU CARTON BLEU (1<sup>ère</sup> Division Fédérale et Féminines 1<sup>ère</sup> Division Elite « TOP 8 ») :**

**Lorsqu'un arbitre suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu. Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale.**

**L'encadrement technique qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur concerné de l'aire de jeu.**

**Le joueur ou la joueuse concerné(e) pourra être remplacé(e) dans les conditions prévues par la Règle du jeu World Rugby n°3.8 (remplacement définitif) et par le point 4.4 de la présente règle (retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement).**

## **12 - NOMBRE DE MATCHES AUTORISÉS POUR UN JOUEUR**

Les dispositions sont fixées par l'article 230 des Règlements Généraux F.F.R.

Dans ce cas, ce n'est pas le rôle de l'arbitre d'autoriser ou non un joueur à disputer une rencontre, mais de la seule responsabilité du Président de l'association ou de son délégué. Si l'équipe

adverse décide de porter réclamation, l'arbitre appliquera alors les dispositions prévues à l'article 450 des Règlements Généraux.

### Cas des tournois

Lors de tournois organisés par la F.F.R., un **organisme régional** ou une association ou toute autre structure homologuée, un joueur ne devra pas jouer, lors de ces tournois, un temps de jeu supérieur à celui indiqué dans le tableau ci-dessous :

	3 MATCHS	4 MATCHS	5 MATCHS	6 MATCHS	TEMPS DE JEU TOTAL MAXIMUM AUTORISÉ SUR UN TOURNOI
Moins de 16 ans Moins de 18 ans FEMININES + 18 ans	2 x 15 minutes	2 x 11 minutes	2 x 9 minutes	2 x 7 minutes	90 minutes
Plus de 18 ans	2 x 15 minutes	2 x 12 minutes	2 x 10 minutes	2 x 8 minutes	100 minutes

**IMPORTANT** : le temps de jeu pour chaque joueur (ou joueuse) de ces catégories ne pourra dépasser 60 minutes sur une des journées du tournoi.

**NB** : pour les écoles de rugby, se reporter au Rugby Digest de la saison en cours.

### 13 - TABLE DE MARQUE / TEMPS MORTS

Dans le cas où l'une des deux équipes (ou les deux) ne présenterait pas de dirigeant licencié pour tenir la table de marque (feuille de mouvements) conformément aux dispositions prévues par les Règlements Généraux lors des rencontres de catégories C, C', D, et de la compétition Balandrade (catégorie B), l'arbitre devra procéder de la façon suivante :

- Défaillance d'une équipe : demander à l'autre équipe de présenter un second dirigeant pour remplir ce rôle. Dans ce cas, la table de marque sera tenue par deux dirigeants de la même équipe.
- Défaillance des deux équipes : l'arbitre gèrera seul les remplacements, mais ceux-ci s'effectueront par application de la Règle 3 des règles de jeu exclusivement, c'est-à-dire sans l'application du règlement spécifique « table de marque » pour les catégories C, C', D et de la compétition Balandrade (catégorie B).
- Dispositions à appliquer : l'arbitre devra mentionner sur la feuille de mouvements et dans son rapport l'absence du ou des dirigeants considérés dans la tenue de la « table de marque ».

### 14 - REMPLACEMENTS DES JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE - Catégorie A (Reichel-Espoirs, **Espoirs Fédéraux 1**, Féminines 1<sup>ère</sup> Division Elite 1 Top 8 et Elite 2 Armelle Auclair) et catégories B, C, C' et D

#### Conduite à tenir par l'arbitre

- Avant la rencontre

L'arbitre contrôlera la rédaction de la feuille de match et le cas échéant la feuille de mouvements (responsabilité du rédacteur de chaque équipe) notamment les obligations en termes de nombre de joueurs aptes à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne (dans toutes les catégories de compétition) et la déclaration d'aptitude spécifique pour chacun d'entre eux (sauf dans les catégories C' C et D où il n'y a pas d'aptitudes spécifiques pour les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne ).

- Pendant la rencontre

- **Pour les compétitions des catégories A et B :**

En cas de problème sur l'aptitude spécifique d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude au poste concerné, et ce, en présence des deux capitaines. L'arbitre prendra alors la décision conforme au règlement en vigueur.

- **Pour les compétitions des catégories C', C et D :**

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer en première ligne, et ce, en présence des deux capitaines. Si cette situation entraîne des mêlées simulées, les joueurs qui ont déclaré leur inaptitude à jouer en première ligne, seront considérés comme blessés et ne pourront en aucun cas entrer ou revenir au jeu.

- Après la rencontre

L'arbitre notera sur son rapport les circonstances qui l'ont conduit à mettre en place des mêlées simulées en indiquant clairement :

- Le motif de cette décision : effectif incomplet (avant la rencontre), défaut de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne, non-respect des obligations, sécurité...
- La ou les équipes responsables.





- 2.5** L'arbitre doit indiquer par une gestuelle précise (une main verticale au contact de la paume de l'autre main placée horizontalement et au-dessus en forme de T) et par un coup de sifflet long le début et la fin d'un temps mort.
- 2.6** Les personnes ayant accès au banc de touche seront autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu à l'occasion des temps morts.
- 2.7** La durée des temps morts n'est pas incluse dans le temps de jeu.

# RÈGLE 4 - EQUIPEMENTS DES JOUEURS

## **1 - COMPLÉMENTS D'EQUIPEMENTS**

La Règle du jeu 4.1.f. autorise le port d'un protège-dents à tout joueur ou joueuse. En conséquence, porter un protège-dents est fortement recommandé.

## **2 - LES COULEURS**

Au cours d'un match, les joueurs doivent porter en priorité les couleurs de leur association figurant sur l'annuaire de la F.F.R.

### **Cas général : « équipe locale - équipe visiteuse »**

L'équipe locale doit informer l'équipe visiteuse des couleurs (maillots, shorts, chaussettes) qu'elle portera le jour du match, au plus tard la veille de la rencontre. Si malgré tout, les deux équipes en présence ont des équipements de mêmes couleurs ou de couleurs prêtant à confusion, l'équipe locale mettra à disposition de l'équipe visiteuse un jeu de maillots numérotés de couleurs parfaitement distinctes que cette dernière devra obligatoirement accepter.

### **Cas particulier : match sur terrain neutre**

Les deux équipes doivent s'informer mutuellement des couleurs (maillots, shorts, chaussettes) qu'elles porteront le jour du match, au plus tard la veille de la rencontre. Si malgré tout, les deux équipes en présence ont des équipements de mêmes couleurs ou de couleurs prêtant à confusion, l'arbitre doit exiger de l'équipe qui a effectué le plus petit déplacement - le kilométrage sera déterminé selon la référence du site internet : [www.viamichelin.com](http://www.viamichelin.com) - itinéraire le plus rapide - qu'elle porte des équipements de couleurs parfaitement distinctes de celles de son adversaire.

Si une équipe refuse de se conformer aux dispositions précédentes, l'arbitre ne fera pas disputer la rencontre. L'équipe qui n'aura pas respecté ce règlement sera passible des sanctions définies au Titre V des Règlements Généraux.

Pour toute rencontre des divisions professionnelles, il sera fait application du Règlement de la L.N.R.

## **3 - EQUIPEMENTS INTERDITS**

Il est rappelé que le port de bagues, alliances, boucles d'oreilles, piercings... est formellement interdit pendant la pratique de l'activité (entraînement et compétition), ceci par application de la Règle de jeu World Rugby n° 4.4.

Conformément à la Règle de jeu World Rugby n° 4 (5-2006), le port de sous-vêtements qui couvrent le corps au-dessous des genoux (ex : collants) est également interdit lors de la pratique du rugby en compétition.

Exception : pour les féminines, voir Règle **World Rugby** 4.2.b.

# RÈGLE 5 - DURÉE DE LA PARTIE

## 1 - LA DURÉE DES MATCHES

**1.1 - En jeu à XV** Les durées des matches sont les suivantes :

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
<b>Seniors</b> 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> Divisions Professionnelles	2 x 40 minutes	15 minutes	2 x 10 minutes
1 <sup>ère</sup> Division Fédérale 2 <sup>ème</sup> et 3 <sup>ème</sup> Divisions Fédérales		10 minutes	
<b>Seniors</b> • Autres catégories y compris « Fédérale B » et « Excellence B » • Réserves séries <b>régionales</b> <sup>(1)</sup>		5 minutes maximum	
Reichel-Espoirs Bélascaïn <b>Espoirs Fédéraux 1</b>			
Moins de 18 ans Moins de 16 ans Féminines – 18 ans	2 x 35 minutes		Pas de prolongations
Féminines + 18 ans	2 x 40 minutes		

**1.2 - En jeu à XII** Les durées des matches sont les suivantes :

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
Moins de 18 ans « Danet » Moins de 16 ans « Cadets <b>régionaux</b> »	2 x 30 minutes	5 minutes maximum	Pas de prolongations
Pour les équipes « Réserves de séries <b>régionales</b> » <sup>(1)</sup> , il appartient au Comité Directeur de chaque <b>organisme régional</b> de définir le temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• soit deux mi-temps de 40 minutes pour le jeu à XV (avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, le cas échéant).</li> <li>• soit deux mi-temps de 30 minutes pour le jeu à XII (avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, le cas échéant).</li> </ul> Pour la phase finale du Championnat de France des équipes réserves de Séries <b>régionales</b> , la durée des matches est fixée à 2 x 40 minutes avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, sans temps de repos au changement de camp.			

## 2 - REMARQUES

**2.1** - Pendant la mi-temps des compétitions de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Divisions Professionnelles et de 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Divisions fédérales, les deux équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

**2.2** - Si, à cette occasion, les équipes changent de maillots, les joueurs doivent revenir sur le terrain avec des maillots acceptés par l'arbitre et qui respectent strictement la numérotation de départ. Tout changement de numérotation de maillots (titulaires et/ou remplaçants) étant formellement interdit (cf. Art. **413** des Règlements généraux F.F.R.).

### **3 - TEMPS MORTS**

- Dans les compétitions des moins de 18 ans « Balandrade », « Phliponeau », « Danet » et moins de 16 ans « Teulière » et « Cadets **régionaux** », chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps.
- La durée de chaque temps mort est limitée à 1 minute.

(Voir règlement « dispositions spécifiques, règle 3 - nombre de joueurs/équipe »).

### **4 - EXCLUSION TEMPORAIRE - RAPPEL**

**4.1** - La durée de l'exclusion temporaire est de 10 minutes minimum pour toutes les catégories de plus de 18 ans qui jouent à XV deux fois 40 minutes.

**4.2** - La durée de l'exclusion temporaire est de 5 minutes minimum pour les catégories de « moins de 18 ans », de « moins de 16 ans » et pour les catégories de compétition qui jouent à XII deux fois 30 minutes.

**4.3** - Le temps des arrêts de jeu est ajouté à cette durée minimale.

# RÈGLE 6 - OFFICIELS DE MATCH

## A - ARBITRES

### 1 - ABSENCE DE L'ARBITRE

Si pour une raison quelconque, l'arbitre de la rencontre officiellement désigné, soit par la F.F.R., soit par un **organisme régional**, est absent à l'heure prévue du coup d'envoi de la rencontre, il sera fait appel pour le remplacer, en respectant l'ordre de priorité hiérarchique, soit à un arbitre fédéral, soit à un arbitre **régional**, soit à un arbitre stagiaire, soit à un arbitre en cours de formation présent dans le stade.

Si une désignation **régionale** intervient pour pallier l'absence signalée d'un arbitre désigné à l'origine par la F.F.R., ladite désignation est prioritaire par rapport à l'application des dispositions qui précèdent.

**1.1** - S'il n'y a qu'un seul arbitre licencié et en activité, l'arbitrage doit lui être confié, cela même s'il est licencié dans une des deux associations en présence.

**1.2** - Si deux ou plusieurs arbitres de la même catégorie sont en concurrence, le choix de celui devant arbitrer s'effectue dans l'ordre prévu selon les conditions suivantes :

- Priorité est donnée à l'arbitre le mieux classé au plan national ;
- Les capitaines des deux équipes en présence peuvent se mettre d'accord sur le nom de l'un des arbitres considérés ;
- A défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.

**1.3** - En l'absence totale d'arbitre, **la rencontre sera dirigée par un entraîneur\*, dûment qualifié, appartenant à l'une des équipes participantes**. Un tirage au sort désignera celui qui devra remplacer l'arbitre absent.

**\*Cet entraîneur doit être titulaire de l'un des diplômes, brevets ou certificats de qualification professionnelle suivants : D.E.J.E.P.S. Rugby, D.E.S.J.E.P.S. rugby, B.E.E.S. 2<sup>ème</sup> degré Rugby, B.F.E., B.F.E.J., B.F. PERF, B.F. OPTI, C.Q.P. TECH.**

**Si un seul entraîneur présent remplit les conditions ci-dessus, il dirigera la rencontre. En l'absence totale d'entraîneur ou si aucun entraîneur présent ne remplit ces conditions, la rencontre ne pourra se disputer.**

**1.4** - Attention : tout arbitre ou **entraîneur** ainsi désigné pour suppléer l'absence d'un arbitre officiellement désigné doit diriger la totalité de la rencontre dès lors que le coup d'envoi a été donné. Aucune réclamation ne sera retenue après la rencontre si cette dernière disposition n'est pas respectée.

**1.5** - Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence de l'arbitre désigné officiellement, sera déclarée battue par forfait, conformément aux Règlements Généraux en vigueur.

### 2 - REPLACEMENT DE L'ARBITRE EN COURS DE MATCH

**2.1** - L'arbitre peut être remplacé en cours de partie uniquement s'il se trouve dans l'impossibilité absolue de continuer à diriger la rencontre par suite d'accident et/ou de défaillance physique.

**2.2** - Dans ce cas, il sera fait appel à l'un des deux juges de touche (ou arbitres assistants) lorsque ceux-ci sont également arbitres officiels en respectant les modalités de désignation prévues au paragraphe 1 ci-dessus.

- Si un seul juge de touche (ou arbitre assistant) est arbitre officiel, c'est lui qui doit diriger la rencontre.
- Si aucun juge de touche n'est arbitre officiel, il est fait application des dispositions du point 1 ci-dessus.

### **3 - DÉSIGNATION D'UN ENTRAÎNEUR**

Dès lors qu'un match est dirigé par un **entraîneur** pour quelque raison que ce soit, en début ou en cours de partie, toutes les mêlées ordonnées par celui-ci devront être des mêlées simulées.

### **4 - BANC DE TOUCHE**

**4.1** - Pour chaque équipe en présence (toutes compétitions amateurs) :

**Maximum** : quatre personnes à choisir parmi deux entraîneurs, un « adjoint terrain », un soigneur et un médecin ; une 5<sup>ème</sup> personne pourra être admise sur le banc de touche à la condition qu'il s'agisse d'un médecin.

**Minimum obligatoire** : un entraîneur et un soigneur (ou un médecin). Tout manquement devra être mentionné sur le rapport complémentaire de l'arbitre. L'association défaillante se verra adresser un rappel. En cas de nouveau manquement, elle pourra se voir appliquer les sanctions prévues par le Titre V des présents règlements.

Ces personnes peuvent prendre place sur le banc de touche à condition qu'elles figurent sur la feuille de match.

Elles doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (cartes de qualification de la saison en cours), remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu (voir Art. 444) et respecter les obligations des associations par équipe engagée - encadrement technique des équipes (voir Art. **351**).

Le banc doit être situé à 3,50 mètres minimum de la ligne de touche et les dispositions reprises à l'article A.9 des présents règlements doivent être respectées.

#### **4.2 - Brassards**

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur
- Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Vert : Personnel médical
- Bleu ciel : Préparateur physique (compétitions professionnelles, 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> **Divisions Fédérales, Féminines 1<sup>ère</sup> Division Elite 1 Top 8 et Féminines 1<sup>ère</sup> Division Elite 2 Armelle Auclair**)

\* Voir au point 6 le protocole du banc de touche pour les compétitions professionnelles.

Chaque association ou club professionnel devra mettre à disposition de ses dirigeants les brassards nécessaires.

Toute absence de port d'un brassard entraînera l'édiction d'une mesure financière à l'encontre de l'association concernée, telle que définie au Titre V des présents Règlements pour les associations et du chapitre 6.A.7 du présent article pour les clubs professionnels.

**4.3** - Ces personnes peuvent entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doivent pour cela porter des tenues vestimentaires parfaitement distinctes de celles des joueurs des deux équipes.

**4.4** - En dehors de la mi-temps, les personnes suivantes sont autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu (tenues parfaitement distinctes) :

- Le médecin ou le soigneur, lors de la blessure d'un joueur ;
- « L'adjoint terrain » :
  - Lors d'un arrêt de jeu sur blessure ou d'une tentative de but après essai pour y amener de l'eau ;
  - Lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » ou du sable au botteur exclusivement. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

A noter qu'un entraîneur inscrit sur la feuille de match ne peut en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu en dehors de la mi-temps.

Rappel : lors de tout autre arrêt de jeu, les joueurs peuvent se rapprocher des lignes de touche pour se désaltérer, mais ne sont en aucun cas autorisés à quitter l'aire de jeu. A noter qu'une tentative de but sur coup de pied de pénalité est considérée comme un arrêt de jeu.

**4.5 - 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Divisions fédérales, Féminines 1<sup>ère</sup> Division Elite 1 Top 8 et Féminines 1<sup>ère</sup> Division Elite 2 Armelle Auclair**

Un préparateur physique, titulaire d'une licence F.F.R. avec l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » (D.A.T.), inscrit sur la feuille de match, est autorisé à encadrer son équipe dans la zone réservée à l'échauffement à la condition qu'il porte une tenue vestimentaire distincte de celle des joueurs des deux équipes et un brassard de couleur bleu ciel.

En l'absence d'échauffement, il doit se positionner avec les remplaçants ou dans les tribunes. Il n'est pas autorisé à séjourner sur le banc de touche de son équipe. Conformément aux Règlements Généraux en vigueur, tout préparateur physique faisant l'objet d'une sanction disciplinaire en cours ne pourra pas être inscrit sur la feuille de match et n'aura pas accès au terrain.

**4.6** - Un banc pour les remplaçants peut être installé dans une zone mitoyenne de l'aire de jeu, matériellement différenciée de celle-ci (marquage au sol, barrière, chicane, escalier, fosse...) Ce banc doit être abrité des intempéries et placé à 6 mètres minimum de la ligne de touche. Quand les conditions physiques de l'installation de ce banc ne peuvent pas être remplies, les remplaçants doivent prendre place dans les tribunes.

**4.7** - Les joueurs remplacés tactiquement ou blessés doivent quitter l'enceinte de jeu et prendre place dans les tribunes. Cependant, ils peuvent rester sur le banc des remplaçants dans la mesure où les dispositions figurant à l'annexe 1 des Règlements Généraux permettent à l'ensemble des remplaçants d'être placés dans l'enceinte de jeu.

**4.8** - Un entraîneur figurant sur la liste des joueurs remplaçants peut prendre place sur le banc de touche de son équipe à la condition expresse qu'il présente une carte de qualification de la saison en cours avec indication de ses qualités de joueur et d'entraîneur. S'il rentre en jeu au cours du match comme joueur, il ne pourra plus reprendre sa place sur le banc de touche comme entraîneur. De même, il ne pourra pas être remplacé sur ce même banc de touche dans la fonction d'entraîneur.

**4.9** - Pour toute rencontre des divisions professionnelles, il sera fait application du Règlement de la L.N.R.



## **5 - TABLE DE MARQUE** (voir règlement annexé « dispositions spécifiques - règle 3 »)

Mise en place d'une table de marque pour toutes les compétitions des catégories C, C' et D (sauf Taddei) et Balandrade (catégorie B), dont un dirigeant de chaque association en présence a la responsabilité conjointe :

- D'enregistrer les numéros des joueurs blessés et d'autoriser les remplacements correspondants.
- D'enregistrer les numéros des joueurs sortis sur saignement et d'autoriser les remplacements correspondants.
- D'autoriser les remplacements des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne en fonction de leur aptitude déclarée sur la feuille de match à jouer à ces postes (en catégorie C', C et D, aucune aptitude spécifique n'est exigée).
- De veiller au bon respect des règles pour les remplacements tactiques qui, pour les postes autres que ceux de 1<sup>ère</sup> ligne, sont libres.

L'arbitre devra noter sur la feuille de match, à l'aide de la feuille de mouvements remise par le dirigeant local, tous les remplacements effectués et signer toutes les cartes de qualification correspondantes des joueurs qui ont effectivement participé à la rencontre.

## 6 - FICHE D'OBSERVATION DU BANC DE TOUCHE PAR LES N°4 ET N°5 LORS DES COMPÉTITIONS PROFESSIONNELLES

<b>Club domicile :</b>	<b>Club extérieur :</b>
------------------------	-------------------------

<b>N° de la rencontre :</b>  <small>Figure sur les convocations des représentants fédéraux, des arbitres et des clubs.</small>	<b>Date :</b>  <b>Organisateur :</b>  <b>Stade :</b>  <b>Tél. :</b>
--	---

<b>Arbitre</b>				
Nom	Prénom	Organisme régional	N° de licence	N° de téléphone

<b>Représentant fédéral</b>				<b>Représentant fédéral 2</b>			
Nom	Prénom	N° de licence	N° de téléphone	Nom	Prénom	N° de licence	N° de téléphone

<b>AU COURS DE LA RENCONTRE...</b> (répondre à toutes les questions en sélectionnant « oui » ou « non »)	<b>Equipe domicile</b>		<b>Equipe visiteuse</b>	
	OUI	NON	OUI	NON
1. La composition du banc de touche n'est pas conforme à celle inscrite sur la feuille de match				
2. Une ou plusieurs personnes admises sur le banc de touche ne portent pas de brassard suivant la fonction renseignée sur la feuille de match				
3. Un des occupants du banc de touche est-il sorti de la zone qui lui est affectée ?				
4. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu un comportement contestataire ou antisportif ?				
5. Un des occupants du banc de touche a-t-il reçu un avertissement verbal ?				
6. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos excessifs ou déplacés à l'encontre de l'équipe adverse - joueurs et/ou banc de touche ?				
7. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos excessifs ou déplacés à l'encontre d'un officiel de match ?				
8. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos grossiers ou injurieux à l'encontre de l'équipe adverse - joueurs et/ou banc de touche ?				
9. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos grossiers ou injurieux à l'encontre d'un officiel de match ?				
10. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des gestes ou comportements obscènes à l'encontre d'un officiel de match ? <u>Définition</u> : est constitutive de gestes ou comportements obscènes, une attitude qui blesse ouvertement la pudeur par des représentations d'ordre sexuel.				
11. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des gestes ou comportements obscènes à l'encontre de l'équipe adverse - joueurs et/ou banc de touche ? <u>Définition</u> : est constitutive de gestes ou comportements obscènes, une attitude qui blesse ouvertement la pudeur par des représentations d'ordre sexuel.				

12. Un officiel de match a-t-il reçu des menaces ou été l'objet d'intimidations verbales ou physiques de la part d'un des occupants du banc de touche ? <u>Définition</u> : sont constitutives de menaces, d'intimidations verbales, les paroles et/ou les gestes ou attitudes exprimant une intention de porter préjudice à l'intégrité physique d'une personne et/ou de lui inspirer de la peur ou de la crainte.				
13. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos ou comportements racistes ou discriminatoires ? <u>Définition</u> : sont constitutives de propos ou comportements racistes ou discriminatoires, les attitudes et paroles portant atteinte à la dignité d'une personne en raison notamment de son idéologie, race, appartenance ethnique, couleur, langue, religion ou sexe.				
14. Un des occupants du banc de touche a-t-il bousculé un officiel de match ? <u>Définition</u> : est constitutif d'une bousculade, le fait de rentrer en contact physiquement avec une personne et d'effectuer une poussée, afin de la faire reculer ou tomber.				
15. Autres motifs				

Dirigeants fautifs				
Nom	Prénom	N° de licence	Club d'appartenance	Commentaire

Commentaires des arbitres N°4 et N°5
Commentaires de l'arbitre N°4 :
Commentaires de l'arbitre N°5 :

Visas des arbitres N°4 et N°5 après le match	
Arbitre N°4	Arbitre N°5
N° de licence :	N° de licence :
Signature	Signature
Le / / à h	Le / / à h

Visas des groupements et de l'arbitre après le match		
Je reconnais avoir vu et pris connaissance des informations du présent document		
Equipe A	Arbitre	Equipe B
N° de licence :	N° de licence	N° de licence :
N° de licence :	N° de licence :	
Signature	Signature	Signature
Le / / à h	Le / / à h	Le / / à h

## **7 - PROTOCOLE DE GESTION DU BANC DE TOUCHE LORS DES COMPÉTITIONS PROFESSIONNELLES**

### **1 - Rappel des obligations administratives :**

6 personnes peuvent être inscrites sur la feuille de match pour être présentes sur le banc de touche :

- 2 entraîneurs dûment qualifiés (carte de qualification de type LEC) ;
- 1 médecin ;
- 2 soigneurs ;
- 1 adjoint terrain.

La composition minimum reste inchangée (avec présence physique de ces personnes sur le banc de touche) :

- 1 entraîneur (LEC) ;
- 1 médecin ;
- 1 soigneur.

Sous réserve que la composition minimum du banc de touche soit respectée, un médecin supplémentaire peut être inscrit sur la feuille de match.

- Trois précisions sont apportées :
  - Toute personne titulaire d'un contrat d'entraîneur soumis à homologation de la L.N.R. ne peut être inscrite sur la feuille de match en une autre qualité que celle « d'entraîneur » (l'inscription en cette qualité supposant par ailleurs la délivrance d'une carte de qualification LEC) ;
  - Seules les personnes inscrites en qualité « d'entraîneur » sur la feuille de match sont habilitées à procéder aux substitutions /remplacements de joueurs auprès des arbitres n°4 et n°5.
  - Un membre des organes de direction et de surveillance du club professionnel<sup>1</sup> ne peut être inscrit sur la feuille de match comme « soigneur » ou « adjoint terrain » ;
    - Les personnes autorisées à être sur le banc de touche doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (cartes de qualification de la saison en cours) et remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu, conformément à l'article 444 des Règlements généraux de la F.F.R. (notamment ne pas être suspendues). A l'exception des services de secours et/ou de sécurité, aucune autre personne ne doit accéder à l'aire de jeu et au banc de touche pendant les matches.
    - Le banc de touche doit être situé à 3,50 mètres minimum de la ligne de touche et les dispositions reprises à l'article A.9 de l'Annexe I des Règlements généraux de la F.F.R. doivent être respectées, à l'exception des dispositions spécifiques au secteur amateur.

### **2 - Brassards**

Toute personne autorisée à occuper le banc de touche, ainsi que le préparateur physique, devront porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur (kinésithérapeute)

---

<sup>1</sup> Conseil d'administration, Directoire, Conseil de surveillance de la société sportive (ou Comité Directeur de l'association si le club n'a pas constitué de la société sportive).

- Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Vert : Médecin
- Bleu ciel : Préparateur physique (conditions d'accès : voir point 5 ci-après)

Toute absence de port d'un brassard pourra entraîner une sanction financière à l'encontre du club concerné.

### **3 - Accès à l'aire de jeu**

Les personnes inscrites sur la feuille de match peuvent entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doivent pour cela porter leur brassard et des tenues vestimentaires parfaitement distinctes (y compris les brassards) de celles des joueurs des deux équipes.

**4** - En dehors de la mi-temps, les personnes suivantes sont autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu (sous réserve de porter leur brassard et une tenue vestimentaire parfaitement distincte de celle des joueurs des deux équipes) :

- Le médecin ou le soigneur (kinésithérapeute), lors de la blessure d'un joueur,
- « L'adjoint terrain » :
  - Lors d'un arrêt de jeu sur blessure ou d'une tentative de but après essai pour y amener de l'eau ;
  - Lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » ou du sable au botteur exclusivement. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

En l'absence d'adjoint-terrain inscrit sur la feuille de match, le soigneur (un seul soigneur s'ils sont deux) est autorisé à pénétrer sur l'aire de jeu dans les mêmes conditions que l'adjoint-terrain.

Un entraîneur ne peut en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu en dehors de la mi-temps.

Rappel : lors de tout autre arrêt de jeu, les joueurs peuvent se rapprocher des lignes de touche pour se désaltérer, mais ne sont en aucun cas autorisés à quitter l'aire de jeu. Une tentative de but sur coup de pied de pénalité est considérée comme un arrêt de jeu.

**5** - Un préparateur physique, titulaire d'une licence F.F.R. avec l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » (D.A.T.), inscrit sur la feuille de match, est autorisé à encadrer son équipe dans la zone réservée à l'échauffement à la condition qu'il porte une tenue vestimentaire distincte de celle des joueurs des deux équipes et un brassard de couleur bleu ciel.

En l'absence d'échauffement, il doit se positionner avec les remplaçants ou dans les tribunes. Il n'est pas autorisé à séjourner sur le banc de touche de son équipe.

Conformément aux Règlements Généraux en vigueur, tout préparateur physique faisant l'objet d'une sanction disciplinaire en cours ne pourra pas être inscrit sur la feuille de match et n'aura pas accès au terrain.

**6** - Un banc pour les remplaçants peut être installé dans une zone mitoyenne de l'aire de jeu, matériellement différenciée de celle-ci (marquage au sol, barrière, chicane, escalier, fosse...) Ce banc doit être abrité des intempéries et placé à 6 mètres minimum de la ligne de touche. Quand les conditions physiques de l'installation de ce banc ne peuvent pas être remplies, les remplaçants doivent prendre place dans les tribunes.

**7** - Les joueurs remplacés tactiquement ou blessés doivent quitter l'enceinte de jeu et prendre place dans les tribunes. Cependant, ils peuvent rester sur le banc des remplaçants, le temps minimum nécessaire au médecin pour effectuer tout acte médical.

**8** - Le joueur exclu temporairement sur carton jaune doit se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.

**9** - La présence de toute personne non inscrite sur la feuille de match sur le banc de touche, dans la zone rectangulaire tracée autour du banc de touche (« zone technique ») ou à leur proximité immédiate, pourra entraîner une sanction financière à l'encontre de son club.

**10** - Un entraîneur minimum, l'adjoint-terrain\*, le(s) soigneur(s)\* et le(s) médecin(s)\* sont tenus de prendre place sur le banc de touche durant tout le déroulement de la rencontre (\* voir point 4). Ces personnes peuvent cependant se déplacer ponctuellement dans la zone autorisée. Tout désordre occasionné par une personne présente sur le banc de touche sera signalé par les arbitres n°4 ou n°5 sur leur rapport et pourra entraîner une sanction disciplinaire à son encontre et/ou une sanction financière à l'encontre de son club.

## B - JUGES DE TOUCHE ET ARBITRES ASSISTANTS

**Nota :** Les dispositions concernées par les textes ci-dessous peuvent être modifiées en cours de saison par note F.F.R./ **D.N.A.**

### **1 - DÉSIGNATION DE DEUX ARBITRES ASSISTANTS PAR LA D.N.A.**

1.1 - La F.F.R. (**D.N.A.**) désigne les arbitres assistants, arbitres fédéraux prioritairement, pour les matches de championnat de France suivants :

1.1.1 - Matches de la phase préliminaire des compétitions de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Divisions Professionnelles

Ils seront désignés parmi le corps des arbitres assistants ou parmi les arbitres fédéraux.

1.1.2 - Matches de la phase préliminaire de 1<sup>ère</sup> Division Fédérale

Sauf mesures particulières prises par la **D.N.A.**, les désignations sont confiées aux **D.R.A.**, et un des arbitres assistants doit être un arbitre fédéral classé.

1.2 - Les désignations sont faites par la **D.N.A.** pour les matches :

1.2.1 - des phases finales de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Divisions Professionnelles, de 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Divisions Fédérales.

1.2.2 - à partir des 1/2 finales de toutes divisions, séries ou catégories.

1.2.3 - de toutes divisions ou catégories, à l'occasion des matches de barrage et des matches conduisant à une accession ou à une relégation.

### **2 - DÉSIGNATION D'UN ARBITRE SUPPLÉANT (n° 4) PAR LA D.N.A.**

La F.F.R. (**D.N.A.**) désigne un arbitre suppléant (n°4), pour toute rencontre des 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Divisions Professionnelles et pour certaines rencontres des phases finales des autres niveaux ou catégories.

### **3 - AUTRES DÉSIGNATIONS DE JUGES DE TOUCHE OU ARBITRES ASSISTANTS**

#### **3.1 - Par l'organisme régional**

**L'organisme régional**, dans la mesure où il le juge nécessaire, peut désigner deux juges de touche ou arbitres assistants pour toute rencontre se disputant sur son territoire. Il doit alors assumer le coût induit par ces désignations.

#### **3.2 - Par la D.N.A. ou la C.R.A. à la demande d'une association**

A la demande d'une ou des deux associations en présence :

- La **D.N.A.** désignera deux juges de touche ou arbitres assistants pour toute rencontre fédérale ;
- La **C.R.A.** désignera deux juges de touche ou arbitres assistants pour toute rencontre **régionale**.

Dans ces deux cas, les frais induits par ces désignations doivent être directement acquittés avant le coup d'envoi du match, aux arbitres concernés par l'(les) association(s) demanderesse(s).

## **4 - ABSENCE D'UN JUGE DE TOUCHE OU ARBITRE ASSISTANT OFFICIELLEMENT DÉSIGNÉ**

**4.1** - Si pour une raison quelconque, l'un des deux juges de touche ou arbitres assistants de la rencontre, officiellement désigné, soit par la F.F.R., soit par un **organisme régional**, est absent à l'heure prévue pour le match ou est amené à remplacer l'arbitre de champ pendant le match, il sera fait appel pour le remplacer, en respectant l'ordre de classement, en référence à la priorité hiérarchique, soit à un arbitre fédéral, soit à un arbitre **régional**, soit à un arbitre stagiaire, soit à un arbitre en cours de formation présent dans le stade.

**4.2** - S'il n'y a qu'un seul arbitre licencié en activité, la fonction de juge de touche doit lui être confiée, cela même s'il est licencié dans une des deux associations en présence.

**4.3** - Si deux ou plusieurs arbitres de la même catégorie sont en concurrence, le choix de celui devant juger la touche doit s'effectuer dans l'ordre prévu selon les conditions suivantes :

- Priorité est donnée à l'arbitre le mieux classé au plan national ;
- Les capitaines des deux équipes en présence peuvent se mettre d'accord sur le nom de l'un des arbitres considérés ;
- A défaut d'accord, il sera procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.

Si une désignation **régionale** intervient pour pallier l'absence signalée d'un arbitre désigné à l'origine par la F.F.R., ladite désignation est prioritaire par rapport à l'application des dispositions qui précèdent.

**4.4** - En l'absence totale de juge de touche ou d'arbitre assistant, l'arbitre doit demander en priorité à l'équipe visiteuse de juger la touche. Pour cela, l'arbitre doit faire appel à un joueur remplaçant ou à une personne licenciée à la F.F.R. de l'équipe visiteuse, titulaire d'une carte de qualification de la saison en cours.

**4.5** - S'il ne reste qu'un juge de touche ou arbitre assistant officiellement désigné, celui-ci devra remplir toutes les missions définies par la règle.

## **5 - UTILISATION D'ARBITRES NON DESIGNÉS POUR JUGER LA TOUCHE**

**5.1** - Lorsque le cas se présente, l'arbitre peut, pour juger la touche, utiliser les services d'arbitres officiels présents au match.

Pour cela il doit utiliser dans l'ordre hiérarchique :

- Des arbitres fédéraux,
- Des arbitres **régionaux**,
- Des arbitres stagiaires,
- Des arbitres en cours de formation.

**5.2** - Dans le cas où l'arbitre ne dispose que d'un arbitre officiel pour juger la touche, il ne doit pas l'utiliser, sauf circonstances particulières, et doit faire appel, pour chaque équipe en présence, à un joueur remplaçant ou à une personne licenciée à la F.F.R., titulaire d'une carte de qualification de la saison en cours comportant la qualité de joueur ou de dirigeant ayant l'aptitude « Dirigeant ayant Accès au Terrain » (voir point 8.3 ci-dessous).

**5.3** - Des arbitres officiels ainsi utilisés pour juger la touche doivent remplir toutes les missions définies par la règle.



## **6 - UTILISATION DE JOUEURS REMPLAÇANTS POUR JUGER LA TOUCHE**

**6.1** - En dehors des cas cités ci-dessus, chaque capitaine doit proposer à l'arbitre pour juger la touche, un joueur remplaçant de son équipe.

**6.2** - Le joueur remplaçant ainsi désigné par son capitaine comme juge de touche, peut être amené à remplacer un joueur blessé en cours de partie. Dans ce cas, il doit être remplacé lui-même comme juge de touche par un autre joueur choisi par le capitaine, sur la liste des remplaçants disponibles.

**6.3** - Il doit être procédé de la même manière si ce joueur nouvellement désigné était à son tour conduit à jouer, et ainsi de suite jusqu'à épuisement complet des remplaçants autorisés.

## **7 - AUTRES SITUATIONS**

**7.1** - En cas d'épuisement complet des joueurs remplaçants autorisés à juger la touche, l'arbitre doit faire appel à toute autre personne de la même association, estimée compétente, licenciée à la F.F.R., titulaire d'une carte de qualification de la saison en cours comportant la qualité de joueur ou de dirigeant ayant l'aptitude « Dirigeant ayant Accès au Terrain » et présentée à l'arbitre avant le match par le Président ou son délégataire.

**7.2** - La non-présentation par une équipe d'un joueur ou d'une personne tels que définis ci-dessus, doit conduire l'arbitre à prendre les deux juges de touche dans la même équipe.

**7.3** - Si des circonstances particulières amènent la présence d'un seul juge de touche (ou arbitre assistant) officiel, celui-ci doit remplir toutes les missions définies par la règle.

## **8 - SANCTIONS À L'ÉGARD D'UN JUGE DE TOUCHE**

**8.1** - Dans le cas où le juge de touche (joueur remplaçant) se rend coupable dans le cadre de la mission qui lui est confiée d'un comportement déloyal ou d'une faute nettement déterminée, il doit être exclu, soit temporairement, soit définitivement par l'arbitre.

**Important** : Dans ce cas, son remplacement doit alors être assuré par un joueur de son équipe présent sur l'aire de jeu à ce moment-là, et il ne peut pas être remplacé.

**8.2** - L'exclusion de ce juge de touche n'entraînera pas un coup de pied de pénalité et le jeu reprendra à l'endroit où il s'était arrêté selon les dispositions réglementaires.

**8.3** - Le juge de touche exclu est passible d'une sanction individuelle entrant en ligne de compte pour l'application des articles et des Règlements Généraux (cf. Article 26 du Règlement intérieur).

## **9 - AGRESSION D'UN JUGE DE TOUCHE**

Si un juge de touche joueur remplaçant ou toute personne licenciée F.F.R. accomplissant normalement sa mission se trouve agressé(e) par une personne figurant sur la feuille de match, le fautif doit être exclu définitivement.

**Attention** : Le match ne sera pas arrêté par l'arbitre.

# RÈGLE 9 - ETABLISSEMENT DU SCORE

**Attention** : Ces dispositions sont applicables en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire et dans les conditions définies par les articles 454 et 455 des Règlements généraux F.F.R.

## **1 - TIRS AU BUT**

Avant le début des tirs au but, l'arbitre doit procéder à un tirage au sort entre les deux capitaines : le gagnant choisira le côté des tirs, le perdant (ou son équipier) commencera les tirs.

**1<sup>ère</sup> série** : 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but.

**2<sup>ème</sup> série** : Toujours 22 mètres face aux poteaux de but, avec autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire, selon le principe de la « mort subite ». La première équipe qui prend l'avantage est déclarée vainqueur, cela à nombre égal de coups de pied tentés par les deux équipes.

## **2 - LES JOUEURS**

**1** - Les tentatives de coups de pied de la première série indiquée au paragraphe 1 ci-dessus doivent être effectuées pour chaque équipe par cinq joueurs désignés par les capitaines :

↳ Immédiatement après le coup de sifflet final et

↳ Parmi les joueurs présents sur le terrain à ce moment-là.

Les cinq joueurs en question doivent botter à tour de rôle dans un ordre alterné : équipe A, équipe B, équipe A, équipe B, etc.

**2** - Les tentatives de coups de pied de la deuxième série du paragraphe 1 ci-dessus doivent être effectuées pour chaque équipe par un joueur différent ne figurant pas parmi les cinq premiers tireurs mais toujours présent sur le terrain au coup de sifflet final.

**3** - Si un joueur, retenu parmi les tireurs, se trouve pour une raison quelconque dans l'impossibilité de botter, il sera remplacé par un autre botteur choisi dans les conditions réglementaires ci-dessus et n'ayant pas déjà participé aux tirs aux buts.

# RÈGLE 10 - JEU DÉLOYAL

Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 10 « Jeu déloyal » ci-après détaillées sont applicables à toutes les compétitions fédérales et **régionales**.

## 1 - EXCLUSION TEMPORAIRE

### **1.1 - CARTON BLANC : fautes techniques - fautes répétées**

Le carton BLANC doit sanctionner la faute d'un joueur relative au jeu et il ne se cumule ni avec un autre carton BLANC, ni avec un carton JAUNE.

1.1.1 - Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable de fautes répétées au regard des règles du jeu, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton BLANC.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 18 ans », pour les « moins de 16 ans » et toutes les autres catégories qui jouent au rugby à XII : 5 minutes), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

1.1.2 - Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

1.1.3 - En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé sera de nouveau exclu TEMPORAIREMENT pour 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 18 ans », pour les « moins de 16 ans » et toutes les autres catégories qui jouent au rugby à XII : 5 minutes).

La même procédure qu'au point 1.1.1 s'applique alors.

1.1.4 - La sortie TEMPORAIRE d'un joueur sur carton BLANC est une mesure sportive. Elle ne doit en aucun cas figurer sur la feuille de match.

1.1.5 - Attention : noter qu'en cas de fautes techniques répétées, la notion « collective » est à retenir (voir règle 10.3).

### **1.2 - CARTON JAUNE : Incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté**

1.2.1 - Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'incorrection, de jeu dangereux ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes « minimum (sauf pour les « moins de 18 ans », pour les « moins de 16 ans » et toutes les autres catégories qui jouent au rugby à XII : 5 minutes), le temps des arrêts de jeu étant ajouté à cette durée minimale.

1.2.2 - Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1<sup>ère</sup> mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

1.2.3 - En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé doit être exclu DEFINITIVEMENT du terrain.

- Pour cela, l'arbitre appelle le joueur fautif, et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE (pour signaler une deuxième exclusion TEMPORAIRE) puis aussitôt un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE.
- Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

## **2 - EXCLUSION DÉFINITIVE : Carton Rouge**

Les arbitres doivent être extrêmement sévères pour tous les actes volontaires de brutalité.

Même sans avertissement, un arbitre peut exclure DEFINITIVEMENT de l'aire de jeu un joueur qui se livre à un acte de jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions. Cette dernière remarque vaut en particulier pour les capitaines d'équipe qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs équipiers.

**2.1** - Lorsque l'arbitre décide d'exclure DEFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

**2.2** - Tout joueur qui a été définitivement exclu ne peut plus participer au jeu ou jouer à nouveau, jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organisme officiel compétent.

**2.3** - Après toute rencontre fédérale ou régionale, l'arbitre ne joindra pas la carte de qualification du licencié exclu définitivement (carton rouge) et ne retiendra pas la carte de qualification du dirigeant du banc de touche et/ou du dirigeant rédacteur de la feuille de mouvements ayant été sanctionné(s).

## **3 - MESURES SPÉCIFIQUES CHEZ LES JEUNES**

Dans tous les matches des catégories B, C ou D concernant les compétitions des « moins de 18 ans » et des « moins de 16 ans », les mesures complémentaires suivantes doivent s'appliquer :

**3.1** - Tout échauffement dans les vestiaires est interdit. A cet effet, les équipes doivent sortir des vestiaires au plus tard dix minutes avant le coup d'envoi du match.

**3.2** - En cas de manquement à cette dernière mesure, l'arbitre doit accorder un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres, face aux poteaux, en faveur de l'équipe non fautive, et ce, avant le coup d'envoi du match.

## **4 - AUTRES SANCTIONS**

**4.1** - Lorsqu'une personne figurant sur la feuille de match, exclue TEMPORAIREMENT ou exclue DEFINITIVEMENT par un arbitre, refuse suivant le cas, de rejoindre le banc de touche ou de quitter l'enceinte de jeu, le match doit être arrêté par l'arbitre et il sera fait application des dispositions de l'article 451 des Règlements Généraux de la F.F.R.

**4.2** - Tout arbitre qui omettrait volontairement de porter sur la feuille de match une exclusion TEMPORAIRE (carton JAUNE) ou de porter sur la feuille de match et dans son rapport une exclusion DEFINITIVE (carton ROUGE) d'une personne figurant sur la feuille de match s'exposerait à une sanction.

**4.3** - Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre, directement ou à la demande du représentant fédéral, un carton JAUNE ou un carton ROUGE. Cette décision peut intervenir à la suite :

- De la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- De son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- De ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

4.3.1 - Dans le cas d'un carton JAUNE, la personne sanctionnée est autorisée à rester sur le banc de touche, mais elle est suspendue temporairement de toute fonction. Dès lors, l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe concernée de faire sortir un de ses coéquipiers de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne) pour la durée de l'exclusion temporaire du dirigeant fautif. Le joueur ainsi désigné prendra place sur le banc de touche de son équipe.

**Sanction** : CPP à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

4.3.2 - Dans le cas d'un carton ROUGE qui signifiera son exclusion DEFINITIVE, la personne sanctionnée devra alors quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors, l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe concernée de faire sortir un de ses coéquipiers de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne) jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné prendra place sur le banc des remplaçants de son équipe et celle-ci jouera avec un joueur en moins pendant le reste de la partie. Le joueur sorti sur désignation de son capitaine pourra cependant revenir en jeu dans le cadre d'un remplacement.

Si le capitaine choisit de faire sortir un joueur évoluant en mêlée (autre qu'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne), les mêlées ordonnées se dérouleront alors en équilibre numérique pendant toute la durée qui s'impose.

**Sanction** : CPP à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

4.3.3 - Il est à noter que le comportement du banc de touche doit s'analyser de manière collective.

4.3.4 - Toute personne admise sur le banc de touche et figurant également sur la liste des remplaçants (voir disposition spécifique F.F.R. de la Règle 6 - point A.4.5 et A.4.7) et qui est exclu temporairement ou définitivement par l'arbitre dans sa fonction de dirigeant ne pourra en aucun cas participer à la rencontre en cours en tant que joueur. En cas d'exclusion temporaire, cette non-participation est limitée à la durée de l'exclusion.

Si la personne admise sur le banc de touche est exclue temporairement dans sa fonction de dirigeant, puis exclu temporairement en tant que joueur, l'arbitre appliquera la procédure indiquée au point 1.2.3.

## **5 - JOUEURS QUITTANT INTENTIONNELLEMENT L'AIRE DE JEU**

**5.1** - Le ou les joueurs qui, à l'occasion d'une sortie intentionnelle de l'aire de jeu, sont à l'origine de désordres, bagarres, incidents divers avec les spectateurs, dirigeants ou toute autre personne, ne doivent en aucun cas, être autorisés à reprendre le jeu.

**5.2** - De tels joueurs doivent être considérés comme DEFINITIVEMENT exclus de la rencontre et doivent faire l'objet des sanctions prévues par la Commission de discipline. La ou les équipes fautives doit ou doivent faire l'objet des sanctions prévues par les Règlements généraux.

**5.3** - La sortie définitive de tel(s) joueur(s) de la même équipe doit être sanctionnée comme une incorrection conformément à la règle 10, à savoir : coup de pied de pénalité à 15 mètres de la ligne de touche en face du lieu où le joueur (ou les joueurs) a (ont) quitté l'aire de jeu.

## **6 - INCORRECTIONS LORSQUE LE BALLON N'EST PLUS EN JEU**

Si l'arrêt de la rencontre intervient après qu'une tentative de but, accordée à l'équipe non fautive (but après essai ou coup de pied de pénalité), a été empêchée par les agissements de l'équipe adverse, l'équipe non fautive obtiendra le bénéfice du but.

## **7 - JEU DÉLOYAL AVANT LE DÉBUT D'UNE RENCONTRE**

Tout acte de jeu déloyal constaté avant le coup d'envoi par un officiel du match entraînera pour le joueur fautif :

- Soit son exclusion temporaire pour 10 minutes (5 minutes pour les « moins de 16 ans », les « moins de 18 ans » et toutes les catégories qui jouent au rugby à XII) dès le coup d'envoi,
- Soit son exclusion définitive. En conséquence, son équipe débutera la rencontre à 14 (ou à 11 dans les catégories qui jouent au rugby à XII).

Le jeu débutera par un coup d'envoi, y compris dans les catégories de « moins de 16 ans » et de « moins de 18 ans ».

## **8 - PLAQUAGES DANGEREUX (dispositions applicables à toutes les compétitions des catégories C, C' et D)**

### **1. Obligation de plaquer avec les deux bras.**

**Nota** : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux pieds.

**2. RAPPEL** : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale » (Règle 10.4.e, plaquage type « judoka », percussif sans les bras...).

**3.** Toute percussif ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

**4.** En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- Soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus.
- Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute.
- Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.

# RÈGLE 15 - PLAQUAGE : PORTEUR DU BALLON MIS AU SOL

## **SQUEEZE BALL**

Cette action consiste pour le porteur du ballon :

- A aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- A faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire,
- A rendre le ballon immédiatement disponible.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

Interdiction : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories C, C' et D, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 des Règles spécifiques F.F.R.).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

**Sanction** : coup de pied de pénalité

## **DISPOSITIONS APPLICABLES À TOUTES LES COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C, C' ET D**

1. Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

**Sanction** : coup de pied de pénalité

2. Le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

**Sanction** : coup de pied de pénalité

# RÈGLE 20 - MÊLÉE ORDONNÉE

**AVERTISSEMENT** : Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée ainsi qu'aux demis de mêlée (titulaires et remplaçants), le protocole de formation de la mêlée, avec notamment : commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée...

## 1. DISPOSITIONS « WORLD RUGBY» APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DE LA CATÉGORIE A

### 1.1 - Rappel de la règle - Entrée en contact des 1<sup>ères</sup> lignes (règle 20.1 f et 20.1 g)

**Règle 20.1.f.** : « Premièrement, l'arbitre marquera avec le pied l'emplacement où la mêlée doit être formée. Avant d'entrer au contact, les premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre. Le ballon est dans les mains du demi de mêlée, qui est prêt à l'introduire. Les premières lignes doivent s'accroupir de sorte que, lors de l'entrée en contact, la tête et les épaules de chaque joueur ne soient pas plus basses que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer oreille contre oreille de telle sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de celle d'un coéquipier ».

**Règle 20.1.g.** : « L'arbitre donnera les instructions suivantes : « **flexion** » puis « **liez** ». Chaque première ligne sera en flexion et chaque pilier touchera avec le bras extérieur la pointe de l'épaule de son opposant. Un pilier tête libre doit se lier au pilier tête prise adverse en plaçant son bras gauche à l'intérieur du bras droit du pilier tête prise et en tenant le maillot de ce pilier par le dos ou le côté. Un pilier tête prise doit se lier au pilier tête libre adverse en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche du pilier tête libre et en tenant le maillot de ce pilier avec la main droite uniquement par le dos ou le côté. Les piliers ne doivent pas s'accrocher à leur adversaire par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Après une pause, l'arbitre donnera l'instruction « **jeu** » quand les premières lignes sont prêtes. Les deux premières lignes pourront alors entrer en contact. Cette instruction « **jeu** » n'est pas un ordre mais une indication que les premières lignes peuvent entrer au contact lorsqu'elles sont prêtes. La sanction pour toute infraction sera un coup de pied franc.

**Sanction** : coup de pied franc

### 1.2 - Actions des joueurs

La règle World Rugby dite « normale » s'applique à la catégorie A.

La formation de la mêlée comprend 3 séquences :

- Les deux premières lignes doivent s'accroupir, adopter la position horizontale du dos en restant au même niveau et marquer un temps d'arrêt,
- Chaque pilier doit se lier à son vis-à-vis avec son bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté (pas de liaison au bras de son vis-à-vis), maintenir cette position et marquer un temps d'arrêt,
- Entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment-là).







### 3. DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES « F.F.R. » APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C, C' et D :

#### 3.1 - Nombre de joueurs en mêlée

Lorsque, pour une raison quelconque (blessure temporaire ou définitive, exclusion temporaire ou définitive), un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain et n'est pas remplacé, les mêlées devront se jouer :

- à 7 contre 7 → en formation 3 - 4 → si une équipe est réduite à 14
- à 6 contre 6 → en formation 3 - 2 - 1 → si une équipe est réduite à 13
- à 5 contre 5 → en formation 3 - 2 → si une équipe est réduite à 12 ou à 11

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

#### **Règle du jeu expérimentale World Rugby 3.6.h applicable au 1<sup>er</sup> août 2017 :**

**« Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive, une exclusion temporaire ou une blessure doivent être jouées avec 8 joueurs de chaque équipe ».**

#### 3.2 - Formation de la mêlée :

A la formation de la mêlée, chaque pilier doit se lier (voir Règle 20.3 c et d) de manière permanente et définitive à son adversaire direct.

#### 3.3 - Actions des joueurs

Cette règle spécifique F.F.R. s'applique aux catégories C, C' et D.

La formation de la mêlée comprend **3 séquences**. Les arbitres doivent les décomposer, bien contrôler qu'à chaque commandement correspond une attitude, et rester maître absolu de chacun d'eux.

La poussée ne peut commencer que lorsque le ballon quitte les mains du demi de mêlée.

**Sanction** : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

### 3.4 - Commandements de l'arbitre :

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent obéir aux 3 commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LES JOUEURS DE 1<sup>ÈRE</sup> LIGNE FLECHISSENT LES JAMBES ET NON LE DOS</li> <li>• ILS IMBRIQUENT LEUR TÊTE LES UNES A CÔTÉ DES AUTRES SANS S'ENGAGER (PAS DE TÊTE EN CONTACT AVEC L'ÉPAULE DU VIS-A-VIS)</li> <li>• LES 2<sup>ÈMES</sup> LIGNES ET LES 3<sup>ÈMES</sup> LIGNES AILES METTENT UN GENOU AU SOL</li> <li>• LE 3<sup>ÈME</sup> LIGNE CENTRE N'A PAS L'OBLIGATION DE METTRE UN GENOU AU SOL</li> <li>• MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</li> </ul>
SILENCE	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« LIEZ » !	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LES PILIERS SE LIENT A LEUR VIS-A-VIS PAR LE BRAS EXTERIEUR AU NIVEAU DU DOS OU SUR LE CÔTÉ</li> <li>• LES JOUEURS DE 1<sup>ÈRE</sup> LIGNE MAINTIENNENT LA POSITION HORIZONTALE DU DOS</li> <li>• MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</li> </ul>
SILENCE	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« PLACEMENT » !	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LES PILIERS SE PLACENT SANS IMPACT PUIS LES 2<sup>ÈME</sup> ET 3<sup>ÈME</sup> LIGNES SE PLACENT</li> <li>• LES JOUEURS PEUVENT REPOSITIONNER LEURS APPUIS (HAUTS ET BAS)</li> <li>• MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</li> </ul>

**Sanction** : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

### 3.5 - Introduction du ballon

**Règle du jeu expérimentale World Rugby 20.5 applicable au 1<sup>er</sup> août 2017**

**« Aucun signal de l'arbitre. La mêlée ordonnée doit être stable et l'introduction doit être effectuée sans délai une fois que le ballon a été présenté à la mêlée ».**

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute

### 3.6 - Fin de la mêlée :

Dans les catégories C et D, la poussée en mêlée est autorisée uniquement pour le gain du ballon. Ainsi, dès lors que le ballon est gagné (dès qu'il se trouve derrière les pieds des joueurs d'une des premières lignes), aucune équipe ne peut plus pousser :

- Celle qui l'a gagné, pour bonifier son gain ;
- Celle qui l'a perdu, pour tenter de le regagner ;
- Celle qui l'a gagné doit jouer le ballon dès lors qu'elle en a le contrôle à la base de la mêlée (dans les pieds de la deuxième ligne).

Dans la catégorie C', la poussée en mêlée est autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum (sans limitation au gain du ballon) :

- Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
- Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.

RAPPEL : Les catégories C', C et D ne sont pas concernées par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne.

**Sanction** : Coup de pied franc à l'endroit de la faute.

**3.7 - Attention** : il n'y a pas de 2<sup>ème</sup> mêlée. Après une 1<sup>ère</sup> mêlée, interviennent selon le cas :

- Gain du ballon et le jeu se poursuit ;
- C.P.P. ;
- C.P.F.

### **3.8 - Cas exceptionnels**

- a) Dans le cas exceptionnel de non détection de faute par l'arbitre, celui-ci accordera un C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- b) Lorsque le ballon sort directement par le tunnel sans avoir été talonné, l'arbitre accordera un C.P.F. en faveur de l'équipe qui n'introduisait pas le ballon.
- c) Lorsqu'une équipe bénéficie d'un C.P.P. ou d'un C.P.F. pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas choisir une mêlée en lieu et lieu et place du C.P.P. ou du C.P.F.

### **3.9 - Mêlées simulées :**

**Une mêlée simulée doit être ordonnée par l'arbitre dans les cas suivants :**

**Défaut de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne** - Quant à la suite d'une exclusion, de la blessure ou de la déclaration d'inaptitude d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs autorisés à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne (Règle 3.13).

#### **Décision de l'arbitre**

- Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ou
- Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne ne possèdent pas la capacité à jouer la mêlée normalement ou
- Lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.

Dans ces situations, l'arbitre fera disputer des mêlées simulées jusqu'à la fin du match, sauf en cas de retour en jeu d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne exclu temporairement ou blessé sur saignement.

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1<sup>ère</sup> ligne doivent être prioritairement tenus par des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne encore disponibles. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter aucun joueur (titulaire ou remplaçant) autorisé à évoluer en 1<sup>ère</sup> ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.

## **4 - COMPETITIONS « MOINS DE 19 ANS »**

### **4.1 - NOMBRE DE JOUEURS**

Dans une mêlée composée de 8 joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique (généralement le n°8) épaulant les deux secondes lignes. Ceux-ci doivent avoir leurs têtes de part et d'autre du talonneur.

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de 1<sup>ère</sup> ligne doivent avoir été correctement entraînés pour occuper ces postes. Si une équipe ne peut pas aligner sur le terrain ces joueurs correctement entraînés car :

- Soit ils ne sont pas disponibles ;
- Soit un joueur de première ligne est blessé ou a été exclu pour jeu déloyal et qu'aucun remplaçant correctement entraîné n'est disponible... l'arbitre doit ordonner une mêlée non disputée ou mêlée simulée.

### **4.2 - MÊLÉE SIMULÉE**

Dans une telle mêlée :

- Les équipes ne se disputent pas la possession du ballon ;
- L'équipe qui introduit doit le gagner ;
- Aucune poussée n'est autorisée.

### **4.3 - MÊLÉE TOURNÉE**

- **Pivotement délibéré** : une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée.
- **Sanction** : Coup de pied de pénalité
- **Pivotement involontaire - applicable uniquement à la catégorie B** : si une mêlée pivote de plus de 45°, l'arbitre doit arrêter le jeu. Si le pivotement est involontaire, l'arbitre doit ordonner une nouvelle mêlée à l'endroit de l'arrêt de jeu.

C'est la même équipe qui introduit le ballon.