

ANNEXE XII

LES RÈGLES DU JEU

**(extraits, compléments et
dispositions spécifiques F.F.R.)**

ANNEXE 12

LES RÈGLES DU JEU

La F.F.R. peut être autorisée par l'I.R.B. à mettre en place des Règles expérimentales dans certaines compétitions.

REGLE DU JEU N° 2

-----0-----

BALLON

DISPOSITIONS F.F.R.

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 par les règles du jeu (règle 2).

Pour Fédérale 2 et Fédérale 3 Féminine, le ballon utilisé sera de taille n°4.

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

- ↳ Pour les matches des équipes premières de 1^{ère} Division Fédérale Trophée Jean Prat : **3**
- ↳ Pour tous les autres niveaux ou catégories : **2**

REGLE DU JEU N° 3
-----0-----
NOMBRE DE JOUEURS / EQUIPE

1 - CLASSIFICATION DES COMPETITIONS, REGLES, OBLIGATIONS ET SPECIFICITES

Catégories	Formes de jeu	Compétitions	Règles appliquées	Nombre de joueurs à inscrire sur la feuille de match		Nombre minimum de joueurs de 1 ^{ère} ligne exigés		Table de marque	Temps morts					
				Minimum (a)	Maximum	Titulaires	Remplaçants							
A		1 ^{ère} Division Professionnelle 2 ^{ème} Division Professionnelle	I.R.B.	19	22 ou 23 (h)	3	2 ou 3 (h)							
		1 ^{ère} Division Fédérale Coupe de la Fédération	I.R.B. (f)							16	3	1 (c)	OUI (e, g)	
		Reichel (- 21ans) Espoirs (- 23 ans) Féminine 1 ^{ère} Division Elite 1 et 2												2
		Nationale B												
B	XV	Alamercery (- 17 ans) / Années 96 et 97 Gaudermen (- de 16 ans) / Année 97 Inter-secteurs - 17 et - 18 ans Crabos - de 19 ans Fédérale 1 Féminine	I.R.B. moins de 19 ans (f)	19	22 (b)	3	2		OUI (e)					
		Balandrade - de 19 ans Bélascaïn [- de 22 ans (2)]	Règles spécifiques F.F.R.	16						3	1 (c)	OUI (e)		
		2 ^{ème} et 3 ^{ème} Division Fédérale Fédérale B Excellence B Séries Territoriales Equipes réserves territoriales (1) Challenge des Comités (- 26 ans) Rugby Entreprises Philiponeau (- de 19 ans) Fédérale 2 Féminine Taddei - 16, - 17 et - 18 ans Teulière (- de 17 ans)											OUI (e)	
D	XII	Equipes réserves territoriales (1) Danet (- de 19 ans) Fédérale 3 Féminine	I.R.B.	13	19	3	0 et 1 (d)	OUI (e)	OUI					
		Cadets territoriaux (- de 17 ans)								OUI				
E	7	Toutes compétitions (voir fiches correspondantes « Essentiel »)	I.R.B.	7	12	/	0							

(a) 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.

(b) Lors de toute rencontre des compétitions de « - de 19 ans » et « - de 17 ans », si une équipe aligne 22 joueurs sur la feuille de match, au moins 6 d'entre eux doivent être « autorisés à jouer en 1^{ère} 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.c - variantes pour les moins de 19 ans).

(c) 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.a et/ou Règle 3.5.e, variantes pour les moins de 19 ans).

(d) Dès lors qu'une équipe aligne 14 joueurs et plus sur la feuille de match, au moins 4 d'entre eux doivent être « autorisés à jouer en 1^{ère} 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 territoriales.

(g) La mise en place d'une feuille de mouvements en Nationale B est obligatoire dès lors qu'une des deux équipes souhaite faire figurer sur la feuille de match de l'équipe première (comme remplaçants uniquement) des joueurs ayant participé au match de l'équipe réserve n'entraîne pas l'application du règlement « Table de marque » en vigueur dans les catégories C et D, c'est-à-dire pour l'essentiel la possibilité d'effectuer des remplacements tactiques sans limitation de nombre. Par conséquent, l'arbitre appliquera en Nationale B la Règle de jeu n°3 - I.R.B. dans son intégralité.

(h) Une équipe du secteur professionnel ou de 1^{ère} Division fédérale Trophée Jean Prat (équipe « une » seulement) ou de Coupe de la Fédération a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23^{ème} joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1^{ère} ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1^{ère} ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueurs. Les substitutions ou remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle 3, comme la saison précédente, excepté dans le cas où 23 joueurs figurent sur la feuille de match. Le joueur supplémentaire de 1^{ère} ligne peut alors rentrer en jeu pour remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé ou qui saigne, cela même si les 7 autres possibilités de remplacements/substitutions ont été ou seront utilisées par ailleurs. Ce 3^{ème} joueur de 1^{ère} ligne pourra également entrer en jeu pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1^{ère} ligne. Dans ce cas, ce joueur ne pourra entrer en jeu qu'après la sortie effective d'un autre joueur de la ligne d'avants, sortie sollicitée par le capitaine de l'équipe concernée.

(1) Voir ci-dessous article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 08/07/05 pour la forme de jeu pratiquée dans les Secteurs et Comités lors de la compétition « Réserves de séries territoriales ».

(2) Ce classement des « Bélascaïn » en catégorie B pour des joueurs de moins de 21 ans a pour but d'assurer une continuité de « règle » avec la compétition « Balandrade ».

1.1 - FORMES DE JEU PRATIQUÉES POUR LA COMPÉTITION « RESERVES DE SERIES TERRITORIALES »

Les secteurs ou comités 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.
- Les phases finales de la compétition correspondante sera organisée selon la règle fédérale en vigueur (Catégorie D - jeu à XII) 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.
- Conformément aux règlements en vigueur, des mêlées simulées seront systématiquement ordonnées lorsque la rencontre est arbitrée par un L.C.A.

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

2.1 - Equipe à effectif incomplet (voir article 452 des R.G.)

Lorsqu'une équipe se présente à effectif incomplet et donc sans respecter les obligations qui sont les siennes en terme de nombre minimal de joueurs (voir tableau page précédente), à savoir :

- inscrits sur la feuille de match (physiquement présents au coup d'envoi et capables de jouer) et/ou
- autorisés à tenir les postes spécifiques de 1^{ère} ligne exigés parmi les titulaires ou les remplaçants,

L'arbitre fera disputer une rencontre selon les modalités ci-après définies :

2.1.1 - 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 en 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 en 3-2

2.1.2 - 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.

2.1.3 - En outre, l'arbitre devra consigner dans son rapport à l'emplacement prévu :

- le nom de l'équipe qui s'est présentée à effectif incomplet ;
- le motif qui a conduit à cette notification.

Par contre, il n'indiquera pas sur son rapport le score de la rencontre.

2.2 - Obligations des joueurs de 1^{ère} ligne - Important

Les contraintes liées à la spécificité des joueurs remplaçants de 1^{ère} ligne 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^{ère} ligne lié à chaque catégorie de compétition.

Les équipes devront également respecter en tous points l'article 6.3 des présentes dispositions : identification et aptitudes des joueurs de 1^{ère} 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 territoriales (voir Règle 5.1.2),
- Fédérale 3 Féminine,
- Moins de 19 ans « Danet »,
- Moins de 17 ans « Cadets territoriaux ».

3.3 - Nombre de joueurs

- Nombre minimum de joueurs à respecter : 13 joueurs sur la feuille de match, soit :
 - 12 titulaires.
 - 1 remplaçant sans obligation de spécificité de poste.
- Nombre maximum : 19 joueurs sur la feuille de match, soit :
 - 12 titulaires.
 - 7 remplaçants dont un joueur de 1^{ère} ligne « autorisé » dès lors qu'une équipe présente 14 joueurs et plus sur la feuille de match.

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 ci-dessous 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 I.R.B. des « moins de 19 ans » ainsi que les dispositions spécifiques F.F.R. applicables à la mêlée (voir dernier chapitre de la présente annexe - Règle 20) pour les catégories C et D doivent s'appliquer.
- Le dernier joueur de la mêlée (3^{ème} 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 réduite 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.

- Toutefois, 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^{ère} 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^{ère} 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 autres 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^{ère} 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 : Règle I.R.B. applicable aux 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^{ère} ligne blessé, quelle que soit la nature de la blessure, ou
- un joueur de 1^{ère} ligne exclu temporairement ou définitivement (voir Règle du jeu 3.13)

4.4.2 - Remarques importantes

- Dans les compétitions des « moins de 19 ans » et des « moins de 17 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 et D

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

4.6 - CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ÈRE} LIGNE

Applicable exclusivement aux rencontres du secteur professionnel, de 1^{ère} Division fédérale Trophée Jean Prat (équipes « une » seulement) et de la Coupe de la Fédération.

4.6.1 - 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^{ère} 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 pendra les mesures selon le cas concerné.

4.6.1.1 - Sur sortie définitive sur blessure, l'équipe du joueur concernée 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 4.6.2.4.

4.6.1.2 - Sur exclusion définitive, lors de la 1^{ère} 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^{ère} 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 4.6.2.4.

4.6.1.3 - Sur sortie provisoire sur saignement, le dispositif indiqué au point 4.6.1.1 ci-dessus pour une blessure définitive s'applique pour la durée de la sortie d'un joueur de 1^{ère} ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1^{ère} ligne, non remplacé du fait de la carence, l'équipe jouera à 14 et les mêlées seront des mêlées simulées.

4.6.1.4 - Sur exclusion temporaire, lors de la 1^{ère} mêlée qui suivra, le dispositif indiqué au point 4.6.1.2 ci-dessus pour une exclusion définitive s'applique pour la durée de l'exclusion temporaire. Le joueur de 1^{ère} 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.

4.6.2 - MODALITÉS D'APPLICATION

4.6.2.1 - Rédaction de la feuille de match (rappel)

Tous les numéros des joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants doivent être encadrés sur la feuille de match par chaque dirigeant rédacteur.

4.6.2.2 - 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^{ère} 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).

4.6.2.3 - 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.

4.6.2.4 - Priorité lors des remplacements de 1^{ère} ligne

Pour tous les cas prévus (points 4.6.1.1 à 4.6.1.4), lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement tenus par les joueurs de 1^{ère} 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^{ère} ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.

4.6.2.5 - Décision de carence

C'est l'arbitre qui décide ou non de la carence d'une équipe en rapprochant le poste de 1^{ère} 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 »).

4.6.2.6 - 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^{ère} 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.

4.6.2.7 - 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^{ère} ligne. Une situation de carence constatée par l'arbitre (voir point 4.6.2.5) sera appliquée à cette équipe (B) et entraînera de la même façon une diminution de son effectif.

4.6.2.8 - Carence « décalée »

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées suite à une exclusion temporaire ou un saignement, d'autres remplacements spécifiques de 1^{ère} 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.

4.6.2.9 - Durée

Les dispositions de mêlée simulée pour raison d'inaptitude d'un joueur de 1^{ère} ligne s'appliquent :

- jusqu'à la fin du match lorsque le joueur de 1^{ère} ligne qui sort est blessé ou définitivement exclu.
- le temps de la sortie provisoire d'un joueur de 1^{ère} ligne qui quitte l'aire de jeu sur saignement ou sur exclusion temporaire.

4.6.3 - CONDUITE A TENIR PAR L'ARBITRE

4.6.3.1 - 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^{ère} 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^{ère} ligne (G,T,D) titulaires et remplaçants compris, telle(s) qu'indiquée(s) sur la feuille de match par les dirigeants rédacteurs.

4.6.3.2 - Pendant la rencontre

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1^{ère} 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.

4.6.3.3 - 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 3.5.c, carence, sécurité ;
- L'(les) équipes(s) responsable(s) ;
- Si une diminution d'effectif a été appliquée.

5 - DISPOSITIONS GENERALES

5.1 - Echauffement

5.1.1 - 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.

5.1.2 - Les joueurs exclus temporairement qui purgent 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.

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

5.2 - Conditions d'entrée en jeu

5.2.1 - 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 5.3 suivant,
- qu'après que le joueur titulaire remplacé est effectivement sorti du terrain.

5.2.2 - 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.

5.3 - 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, du délégué sportif ou du directeur de match.

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).

5.4 - « Table de marque »

Voir Règlement annexé à la fin de la présente règle.

6 - IDENTIFICATION DES JOUEURS

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

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, la 1^{ère} Division fédérale Trophée Jean Prat / équipe « une » seulement et la Coupe de la Fédération) sont réservés uniquement aux joueurs remplaçants officiellement inscrits sur la feuille de match.

6.2 - Les remplaçants spécifiques de 1^{ère} 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^{ère} ligne, les dirigeants rédacteurs doivent encercler sur la feuille de match les numéros des joueurs capables de tenir ces postes spécifiques.

6.3 - Identification des joueurs de 1^{ère} ligne

Tous les numéros des joueurs de 1^{ère} 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^{ère} ligne au cours de la rencontre, même si sa carte de qualification comporte la mention « autorisé 1^{ère} ligne ».

Pour toutes les compétitions des catégories A, B, C et D, les dirigeants rédacteurs de la feuille de match devront indiquer l'aptitude des joueurs de 1^{ère} 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^{ère} 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^{ère} ligne remplaçant est obligatoire pour au moins un poste.

Aptitudes supplémentaires :

- de tout joueur titulaire de 1^{ère} ligne : une ou deux possibles
- de tout joueur remplaçant de 1^{ère} 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 »

7 - NOMBRE DE REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES

7.1 - Remplacements

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

7.2 - Remplacements tactiques

7.2.1 - 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.

7.2.2 - Cas particulier de la table de marque (catégories C et D)

Voir règlement annexé à la fin de la présente règle.

7.2.3 - Cas particulier des temps morts - moins de 17 ans « Teulière » et « Cadets territoriaux »

- 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^{ère} 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.

7.3 - Règle applicable à toutes les compétitions des moins de 17 ans : « Alamercury », « Gaudermen », « Teulière » et « Cadets territoriaux »

- 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.

8 - REMPLACEMENT TACTIQUE SUITE A L'EXCLUSION D'UN JOUEUR DE 1^{ère} LIGNE

Ces dispositions sont fixées par les règles du jeu (Règle 3.13).

9 - REMPLACEMENT PROVISOIRE

9.1 - Rappel de la Règle 3 (10) (a)

Tout joueur qui quitte le terrain pour faire arrêter une hémorragie ou panser une blessure ouverte peut être momentanément remplacé. Si ce joueur ne revient pas sur l'aire de jeu dans les 15 minutes (temps écoulé comprenant les arrêts de jeu pour tout motif et la mi-temps) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif et ce joueur ne peut plus revenir en jeu.

9.2 - 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 et D, cette situation pourra être gérée par la table de marque.

9.3 - 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.

9.4 - 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.

10 - POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPECHER UN JOUEUR BLESSE DE CONTINUER A JOUER

Rappel de la règle 3.9

« 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 ».

11 - NOMBRE DE MATCHES AUTORISES 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 délégataire. 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 Comité 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 MATCHES	4 MATCHES	5 MATCHES	6 MATCHES	TEMPS DE JEU TOTAL MAXIMUM AUTORISE SUR UN TOURNOI
* Moins de 17 ans * Moins de 19 ans * Féminines « adulte »	2 x 15 minutes	2 x 11 minutes	2 x 9 minutes	2 x 7 minutes	90 minutes
Plus de 19 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.

12 - 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 des catégories C, D, des compétitions Balandrade et Bélascaïn (catégorie B), ainsi que celle de Nationale B le cas échéant, 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 et D, des compétitions Balandrade et Bélascaïn ainsi que celle de Nationale 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 ».

Une sanction financière sera appliquée à l'équipe ou aux équipes défaillantes (art. 418 des R.G.).

13 - REMPLACEMENTS DES JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE – Catégorie A (Espoirs, Reichel, Coupe de la Fédération, Nationale B, Féminines 1^{ère} Division féminine Elite 1 et 2), catégories B, 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^{ère} ligne et la déclaration d'aptitude pour chacun d'entre eux.

- **Pendant la rencontre**

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1^{ère} 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.

- **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^{ère} ligne, non respect des obligations, sécurité...
- La ou les équipes responsables.

RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE » - CATÉGORIES C et D

1. DEFINITIONS ET PRINCIPES

- 1.1 Tout remplacement sur blessure ou sur saignement doit s'effectuer obligatoirement dans les conditions fixées par les Règles de jeu.
- 1.2 Tout remplacement tactique peut s'effectuer sans limitation de nombre, mais uniquement lors d'un arrêt de jeu.
- 1.3 Pour cela, une table de marque doit être installée à hauteur de la ligne médiane, en retrait de l'aire de jeu et dans le respect des conditions de sécurité, tout en étant visible de l'arbitre.
- 1.4 La gestion de tous les remplacements doit être assurée par un dirigeant licencié (*conditions d'accès au terrain non exigées - cf. art. 444*) de chacune des associations en présence qui doivent tenir conjointement la feuille de mouvements prévue à cet effet.
- 1.5 A l'issue de la rencontre, ce document doit être signé par les deux dirigeants rédacteurs et remis à l'arbitre par le dirigeant de l'association locale ou organisatrice qui aura auparavant complété ledit document par le n° de rencontre informatique (ex. : **201213** |_|_|_|_|_|_|_|_|_| RCT). Celui-ci est repris sur la convocation de l'arbitre ou de l'association. Un exemplaire est remis à chacune des équipes, l'original est à joindre au rapport de l'arbitre.

2. CONDITIONS D'ENTREE EN JEU

- 2.1 Avant tout remplacement, l'entraîneur de l'une et l'autre équipe, présents sur le banc de touche doivent anticiper et préparer les sorties et les entrées de leurs joueurs et en aviser la table de marque en indiquant leurs numéros.
- 2.2 Tout remplacement ne peut s'effectuer qu'après un arrêt de jeu (ballon mort). Lors du remplacement d'un joueur de 1^{ère} ligne, les dirigeants de la table de marque doivent impérativement s'assurer que le joueur qui entre en jeu est autorisé à tenir ce poste spécifique (il doit avoir été identifié comme tel sur la feuille de match et inscrit sur la feuille de mouvements avant le début du match).
- 2.3 Tout remplaçant attendra à l'extérieur du champ de jeu à hauteur de la ligne médiane et il ne sera autorisé à entrer en jeu par la table de marque qu'après la sortie effective de l'aire de jeu du joueur remplacé.

3. EXCLUSIONS

- 3.1 **Joueurs exclus temporairement :**
La table de marque peut informer l'arbitre de l'expiration de la période des 10 minutes (ou 5 minutes pour les moins de 19 ans, les moins de 17 ans et toutes les catégories qui jouent à XII) d'exclusion temporaire, mais la décision du retour en jeu du joueur exclu n'appartient qu'à l'arbitre.
- 3.2 **Joueurs exclus définitivement :**
Les dirigeants de la table de marque doivent être les auxiliaires de l'arbitre pour inciter le joueur exclu à quitter rapidement l'enceinte de jeu.

4. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

- 4.1 Toutes les cartes de qualification des joueurs remplaçants effectivement entrés en jeu et mentionnés sur la feuille de mouvements doivent être signées par l'arbitre.
- 4.2 L'arbitre est le seul gestionnaire du temps de jeu, des arrêts de jeu, du temps additionnel, du score, de la durée des exclusions temporaires et de la durée des remplacements sur saignement.
- 4.3 Les dirigeants de la table de marque sont responsables de la gestion des remplacements tactiques, des saignements et des remplacements sur blessure.
- 4.4 L'association locale peut mettre à la disposition des entraîneurs des plaques numérotées de 1 à 22 pour faciliter les remplacements.
- 4.5 Un joueur sorti tactiquement doit quitter l'enceinte de jeu.
- 4.6 Toute tentative de but après essai ou sur coup de pied de pénalité doit être bottée par un joueur présent sur l'aire de jeu avant le coup de sifflet de l'arbitre accordant l'essai ou le coup de pied de pénalité.

RÈGLEMENT « TEMPS MORTS »


MOINS de 17 ANS « TEULIÈRE » et « CADETS TERRITORIAUX »

1. DEFINITIONS

- 1.1 Toute équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps dont la durée est limitée à 1 minute.
- 1.2 Tout remplacement tactique, sans limitation de nombre, doit s'effectuer exclusivement lors des temps morts demandés à la table de marque et accordés 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.
- 1.3 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^{ère} 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.

2. MODALITES D'APPLICATION

- 2.1 L'entraîneur de l'une ou l'autre équipe en présence doit indiquer par avance à la table de marque son intention de bénéficier d'un temps mort pour effectuer des remplacements tactiques. Il communiquera alors à la table de marque la totalité des changements qu'il souhaite effectuer en indiquant les numéros correspondants aux entrées et aux sorties.
- 2.2 La table de marque indiquera alors à l'entraîneur adverse l'imminence d'un temps mort. Celui-ci adoptera les mêmes dispositions indiquées précédemment.
- 2.3 Ce temps mort ne sera accordé par l'arbitre qu'au prochain arrêt de jeu et à la demande exclusive du capitaine de l'équipe concernée.
- 2.4 Les dirigeants de la table de marque cocheront par une croix sur la feuille de mouvements le numéro du temps mort accordé et ils noteront également son minutage.
- 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.**

 Championnat de France F.F.R. - www.ffr.fr 3-5 Rue Jean Montaigu - 91463 MARCOUSSIS CEDEX Département des Compétitions Tél. : 01 69 63 67 25 - Fax : 01 69 63 67 21	FEUILLE DE MOUVEMENTS	Date de la rencontre	Terrain	Division ou catégorie	Poule
		Tél. terrain :			

Arbitre	NOM		Prénom		Comité		Code F.F.R.		Tél.	
Licencié cap.									Tél.	
Dir. de match									Tél.	

DIRIGEANTS RESPONSABLES DE LA TABLE DE MARQUE

Equipe locale :				Equipe visiteuse :			
NOM :		Prénom :		NOM :		Prénom :	
N° licence :		Signature :		N° licence :		Signature :	

Cadre à compléter par un dirigeant licencié de chaque association en présence, désigné pour tenir la table de marque.

JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

Equipe locale - N ^{os} →	1	2	3				Equipe visiteuse - N ^{os} →	1	2	3			
Aptitude des joueurs aux postes spécifiques							Aptitude des joueurs aux postes spécifiques						

Cadre à compléter obligatoirement avant le début du match : N° des joueurs titulaires et remplaçants de 1^{ère} ligne inscrits sur feuille de match.

TEMPS MORTS moins de 17 ans « Teulière » et « Cadets territoriaux »

Equipe locale	1 ^{er}min.	2 ^{ème}min.	Equipe visiteuse	1 ^{er}min.	2 ^{ème}min.
---------------	-----------------	-----------	------------------	-----------	------------------	-----------------	-----------	------------------	-----------

Mettre une croix dans la case qui convient à chaque temps mort demandé par une équipe et noter son minutage.

REPLACEMENTS TACTIQUES

Equipe locale							Equipe visiteuse								
N° du joueur sortant	1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1 ^{ère} mi-temps	2 ^{ème} mi-temps	N° du joueur entrant
	Minute				Minute				Minute				Minute		

Inscrire ci-dessus tous les remplacements effectués

SAIGNEMENTS

Equipe locale						Equipe visiteuse					
N° du joueur sortant	Sortie	Entrée	N° du joueur entrant	Entrée	Sortie	N° du joueur sortant	Sortie	Entrée	N° du joueur entrant	Entrée	Sortie
	Minute			Minute			Minute			Minute	

SORTIES SUR BLESSURE

Equipe locale				Equipe visiteuse			
N° du joueur sortant	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	N° du joueur entrant

Inscrire dans ce cadre, les joueurs déclarés blessés et qui ne doivent plus participer au match (Règle 3, point 7).

VALIDATION

Equipe locale	Equipe visiteuse
Signature du dirigeant rédacteur :	Signature du dirigeant rédacteur :

Cette feuille de mouvements est à remettre à l'arbitre à l'issue de la rencontre par le dirigeant rédacteur de l'association locale. Un exemplaire est remis à chacune des équipes, l'original est à joindre au rapport de l'arbitre.

<p style="text-align:center">REGLE DU JEU N° 4 -----0----- EQUIPEMENT DES JOUEURS</p>

1 - COMPLEMENTS D'EQUIPEMENTS

- La Règle du jeu 4.1.f. autorise tout joueur ou joueuse le port d'un protège-dents.
- 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 F.F.R.

Cas général : « équipe locale - équipe visiteuse »

L'équipe locale doit informer l'équipe visiteuse des couleurs (maillot, short, 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 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 (maillot, short, 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 internet : www.viamichelin.fr - 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 I.R.B. n° 4.4. Les risques d'accident invalidants liés au port de ces objets est par ailleurs confirmée par un avis de la Commission de la Sécurité des Consommateurs rendu le 15 décembre 2005, relayé par un courrier du Ministère de la Santé et des Sports en date du 2 mars 2006.

REGLE DU JEU N° 5
-----0-----
DUREE 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
Seniors 1 ^{ère} et 2 ^{ème} Divisions Professionnelles 1 ^{ère} Division Trophée Jean Prat Coupe de la Fédération	2 x 40 minutes	15 minutes	2 x 10 minutes
Seniors Autres catégories y compris « Nationale B », « Fédérale B », « Excellence B » et Réserves de séries territoriales ⁽¹⁾		10 minutes	
Espoirs – 23 ans Bélascaïn – 22 ans Reichel – 21 ans		5 minutes maximum	
Moins de 19 ans	2 x 35 minutes	Pas de prolongations	
Moins de 17 ans	2 x 35 minutes		
Féminines	2 x 40 minutes		
⁽¹⁾ voir Règle 3.1.1 de l'Annexe XII : formes de jeu pratiquées pour la compétition « Réserves de séries territoriales » en référence à l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 08/07/05.			

1.2 - En jeu à XII

Les durées des matches sont les suivantes :

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
Moins de 19 ans « Danet » Moins de 17 ans « Cadets territoriaux » Féminines 3 ^{ème} division	2 x 30 minutes	5 minutes maximum	Pas de prolongations
⁽¹⁾ Voir Règle 3.1.1 de l'Annexe XII : formes de jeu pratiquées pour la compétition « Réserves de séries territoriales » en référence à l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 08/07/05.			
Pour les équipes « Réserves de séries territoriales » ⁽¹⁾ , il appartient au Comité Directeur de chaque Comité territorial de définir le temps de jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Soit deux mi-temps de 40 minutes (jeu à XV) (avec des prolongations de 2 x 10 mn, le cas échéant). • Soit deux mi-temps de 30 minutes (jeu à XII) (avec des prolongations de 2 x 10 mn, le cas échéant). Pour la phase finale du Championnat de France des équipes réserves de Séries territoriales, 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 - Lors des compétitions de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles et de 1^{ère} Division Fédérale Trophée Jean Prat, pendant la mi-temps, 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. des Règlements généraux F.F.R.).

3 - Temps morts

- Dans les compétitions des moins de 17 ans « Teulière » et « Cadets territoriaux », chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps.
 - La durée de chaque temps mort est limitée à 1 minute.
- (voir règlement annexé « 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 19 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 19 ans », de « moins de 17 ans » et pour les catégories de compétition à XII qui jouent deux fois 30 minutes.

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

REGLE DU JEU N° 6 - OFFICIELS DE MATCH

-----0----- A - ARBITRE

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 Comité territorial, 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 territorial, soit à un arbitre stagiaire, **soit à un arbitre en cours de formation** présent dans le stade.

Si une désignation territoriale 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 ;
- à défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.

1.3 - En l'absence totale d'arbitre, chaque capitaine doit proposer un « licencié capacitaire en arbitrage ». Un tirage au sort désigne celui qui doit remplacer l'arbitre absent.

1.4 - Attention : tout arbitre ou tout Licencié Capacitaire en Arbitrage (L.C.A.) 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 - REMPLACEMENT DE L'ARBITRE AU COURS DU 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 (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 - DESIGNATION D'UN LICENCIÉ CAPACITAIRE EN ARBITRAGE (L.C.A.)

Dès lors qu'un match est dirigé par un L.C.A. pour quelque raison que se soit, en début ou en cours de partie, toutes les mêlées ordonnées par celui-ci devront être des mêlées simulées (voir art. 442.11).

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.

Minimum obligatoire : un entraîneur et un soigneur (ou un médecin). Tout manquement devra être mentionné sur le rapport complémentaire de l'arbitre.

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. 353).

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 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 et 1^{ère} division fédérale)

* Voir au point 8 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 ou du club professionnel concerné, 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 comme tel 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 - 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.

4.6 - 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.

4.7 - 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.

4.8 - 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 et D, Balandrade et Bélascain (catégorie B) et Nationale B le cas échéant (feuille de mouvements uniquement), 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^{ère} ligne en fonction de leur qualification déclarée sur la feuille de match à jouer à ces postes.
- de veiller au bon respect des règles pour les remplacements tactiques qui, pour les postes autres que ceux de 1^{ère} 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 - PROTOCOLE DE COMMUNICATION DE L'ARBITRE VIDEO LORS DES COMPETITIONS PROFESSIONNELLES

CONSULTATION DES AUTRES OFFICIELS PAR L'ARBITRE : Règle I.R.B 6.A.7

- (a) L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs, à la Règle relative au Jeu déloyal ou au chronométrage et demander une assistance pour ce qui est d'autres aspects des devoirs de l'arbitre, dont le jugement d'un hors-jeu
- (b) Un organisateur de match peut désigner un officiel utilisant des systèmes technologiques. Si l'arbitre n'est pas sûr d'une décision relative à l'en-but incluant la marque d'un essai ou un touché en but, cet officiel peut être consulté.
- (c) L'officiel peut être consulté si l'arbitre n'est pas sûr d'une prise de décision relative à l'en-but, si un essai a été marqué ou un touché à terre a été fait lorsqu'un acte de jeu déloyal dans l'en-but a peut être été commis.
- (d) L'officiel peut être consulté pour la réussite ou non des tentatives de but.
- (e) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou le juge de touche n'est pas sûr si un joueur était en touche quand il a tenté de faire un touché à terre pour marquer un essai.
- (f) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou le juge de touche n'est pas sûr d'une prise de décision relative à une touche de but ou au ballon devenant mort si il y a eu une occasion de marquer.
- (g) Un organisateur de match peut désigner un chronométreur qui signale la fin de chaque mi-temps.
- (h) L'arbitre ne doit consulter aucune autre personne.

DOMAINES DE COMPETENCE DE L'ARBITRE VIDEO

Zone d'en but

L'arbitre vidéo peut être consulté par l'arbitre pour confirmer la validité d'un touché à terre lors d'un essai ou d'un touché en but (y compris les situations où un joueur pourrait avoir marché en touche, marché en touche de but, ou en ballon mort durant l'action du touché à terre).

Il peut ainsi être consulté pour aider l'arbitre dans les prises de décision suivantes, notamment lorsque :

- Le ballon est en contact avec le sol dans l'en-but - essai ;
- Le ballon n'est pas en contact avec le sol dans l'en-but : mêlée à 5 mètres accordée ;
- Le ballon est touché à terre par un défenseur ;
- Le ballon ou le porteur du ballon est en touche ;
- Le ballon ou le porteur du ballon est en touche de but ;
- Le ballon ou le porteur du ballon est sur ou au-delà de la ligne de ballon mort ;
- Actes de jeu déloyal dans l'en-but - essai de pénalité.

Autres zones (Protocole strictement F.F.R.)

L'arbitre vidéo peut être consulté par l'arbitre pour fournir des indications sur des fautes ayant lieu à PROXIMITE IMMEDIATE de l'en-but en temps et en « géographie ». Zone de référence : + ou – 5 mètres de la ligne de but.

Domaines dans lequel l'arbitre vidéo ne doit pas intervenir

- (a) L'arbitre vidéo ne doit pas être consulté pour fournir des indications sur des fautes de jeu ayant lieu en dehors des zones définies dans le paragraphe ci-dessus.
- (b) L'arbitre vidéo ne doit pas être consulté pour signaler des actes de jeu déloyal ayant eu lieu en dehors de l'en-but.

Lorsque l'arbitre pose une question qui ne respecte pas le protocole (action à l'extérieur de la zone définie ci-dessus, par exemple), l'arbitre vidéo doit lui dire qu'il ne peut pas répondre à la question posée.

PRINCIPES GENERAUX DE COMMUNICATION DE L'ARBITRE VIDEO

- (a) L'arbitre siffle « un temps mort » et fait le signal « T » du temps mort.
- (b) L'arbitre fait un « carré » avec ses mains et informe en même temps l'arbitre vidéo grâce à son système de communication, et lui demande son avis.
- (c) L'arbitre indique à l'arbitre vidéo la nature exacte du problème rencontré et l'avis sollicité. L'arbitre vidéo doit répéter la demande de l'arbitre pour s'assurer que le message est bien compris. Plusieurs exemples sont joints dans l'Annexe 1.

(d) L'arbitre vidéo doit alors se mettre en contact avec le Directeur TV et visionner toutes les séquences disponibles afin de rassembler suffisamment d'informations pour donner un avis.

(e) Le diffuseur TV doit alors fournir tous les angles de prise de vue demandés par le T.M.O.

(f) Lorsque l'arbitre vidéo a terminé son analyse, il doit donner son avis et ses recommandations à l'arbitre du match. L'arbitre du match doit répéter les recommandations de l'arbitre vidéo pour s'assurer que ce qu'il a entendu est bien ce qui a été recommandé.

(g) L'arbitre vidéo indique alors à l'arbitre quand il peut poursuivre et communiquer sa décision. (Cette procédure est essentielle pour laisser à la télévision le temps de braquer ses caméras sur l'arbitre pour filmer sa décision).

(h) L'arbitre doit alors communiquer sa décision de la manière appropriée, après quoi le jeu et le chronomètre reprennent.

(i) Lors d'une sollicitation pour jeu déloyal dans l'en-but, l'arbitre vidéo :

- ✓ Indiquera l'origine du jeu déloyal ;
- ✓ Indiquera le nom de l'équipe du joueur fautif, la couleur du maillot et le(s) numéro(s) du (des) joueur(s) impliqué(s) ;
- ✓ L'arbitre répétera le nom de l'équipe, la couleur du maillot et le(s) numéro(s) du (des) joueur(s) impliqué(s) avant de prendre la décision appropriée ;
- ✓ L'arbitre vidéo peut faire une recommandation ou fournir un avis sur la nature de la sanction, la décision finale appartenant à l'arbitre.

COMMUNICATION DE LA DECISION

(a) Le mode de communication principal et essentiel reste fermement du ressort de l'arbitre qui indiquera la décision de la manière normale après avoir reçu l'avis de l'arbitre vidéo.

(b) Lorsqu'il y a des grands écrans vidéo sur le terrain, le Directeur TV peut également communiquer la décision.

(c) En l'absence d'écran vidéo, certains terrains peuvent utiliser des lumières rouges et vertes pour informer les spectateurs.

DEMANDES TECHNOLOGIQUES

(a) L'arbitre vidéo doit être placé dans une cabine ou dans un espace où :

1. L'accès du public ou des medias n'est pas permis ;
2. Un moniteur sera installé mais sans la réception audio du diffuseur (l'arbitre vidéo ne doit pas entendre les commentaires du diffuseur) ;
3. Il ne pourra pas être vu par le public ou les caméras TV.

(b) L'arbitre vidéo doit pouvoir communiquer avec l'arbitre et avec le Directeur Technique TV.

(c) Il doit y avoir deux caméras situées près des poteaux de coin en plus de toutes les autres caméras utilisées par le diffuseur pour sa retransmission normale, incluant les caméras mobiles de chaque coté du terrain.

(d) Le service fourni par le diffuseur, doit inclure un système de « ralenti », un arrêt sur image et la possibilité de répéter plusieurs fois la même phase de jeu.

PROFIL DE L'ARBITRE VIDEO

L'arbitre vidéo doit être un arbitre ou un ancien arbitre expérimenté ayant :

- une connaissance parfaite des Règles actuelles et du protocole,
- une bonne connaissance du jeu,
- des aptitudes pour travailler sous la pression,
- la capacité de juger rapidement.

L'arbitre vidéo ne doit pas se rendre dans le vestiaire de l'arbitre à la mi-temps. Il ne doit à aucun moment commenter l'arbitrage.

EXEMPLES DE DEMANDES D'AVIS DE L'ARBITRE DE CHAMP A L'ARBITRE VIDEO

La perception de l'action par l'arbitre ou les juges de touche va entraîner deux types de question possibles :

1 - L'arbitre pense que l'essai est probable.

Il pose la question suivante : « *Peux-tu me donner une raison pour laquelle je ne peux pas accorder l'essai ?* ».

Après visionnage des images, l'arbitre vidéo donne alors son avis. Deux hypothèses possibles :

- a) « *Je n'ai aucune raison qui empêche la validation de l'essai* ».
- b) « *J'ai une raison qui empêche la validation de l'essai...*
Dans ce cas, un exemple de réponse de l'arbitre vidéo : ... le porteur du ballon a fait un en-avant avant le toucher à terre... mêlée à 5 mètres pour l'équipe non fautive... »

2 - L'arbitre n'a aucune certitude sur la validité ou non de l'essai.

Il pose la question suivante : « *Y a-t-il essai : oui ou non ?* ».

Après visionnage des images, l'arbitre vidéo donne alors son avis et éventuellement sa recommandation pour la reprise du jeu. Deux hypothèses possibles :

- a) « *Essai valable* ».
- b) « *Essai non valable...*
Dans ce cas, un exemple de réponse de l'arbitre vidéo : ... le ballon est invisible... Mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante ».

Attention : l'arbitre vidéo ne pourra valider l'essai que si le ballon est visible au moment du toucher à terre.

Remarques

Dans tous les cas, l'arbitre vidéo n'intervient que pour donner des informations en réponse à une question posée par l'arbitre.

La responsabilité du choix de la question comme de la décision finale incombe strictement à l'arbitre.

Si, de l'avis de l'arbitre vidéo, la question posée par l'arbitre semble ne pas être la bonne, ce dernier devra demander à l'arbitre : « *Peux-tu me reformuler très clairement la question ?* ».

Si l'arbitre répète la question initiale, l'arbitre vidéo devra alors répondre à celle-ci dans le cadre strict du protocole.

7 - FICHE D'OBSERVATION DU BANC DE TOUCHE PAR LES N°4 ET N°5 LORS DES COMPETITIONS PROFESSIONNELLES

Equipe locale : _____ Equipe visiteuse : _____

Date de la rencontre : ____/____/____ Compétition : _____

AU COURS DE LA RENCONTRE... <i>(répondre à toutes les questions en cochant par une croix)</i>		Equipe locale		Equipe visiteuse	
		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 anti-sportif ?				
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 ?				
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 ? <i>Définition : est constitutive de gestes ou comportements obscènes, une attitude qui blesse ouvertement la pudeur par des représentations d'ordre sexuel.</i>				
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 ? <i>Définition : 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.</i>				
13.	Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos ou comportements racistes ou discriminatoires ? <i>Définition : 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.</i>				
14.	Un des occupants du banc de touche a-t-il bousculé un officiel de match ? <i>Définition : 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.</i>				
15.	Autres motifs :				

Dès qu'une case est cochée « OUI », inscrire au verso les noms, prénoms, n° de licence et club d'appartenance du ou des dirigeants fautifs* ainsi que le numéro des fautes commises (n°1 à 15).

* Dirigeants fautifs :

Nom	Prénom	N° de licence	Club d'appartenance	Numéro des fautes commises (n°1 à 15)

ARBITRE N°4
Nom :
Prénom :
N° de licence :
Signature :

ARBITRE N°5
Nom :
Prénom :
N° de licence :
Signature :

A compléter et à faire signer par les deux clubs en présence. L'original sera à joindre à la feuille de match, les diverses copies étant réparties suivant les indications figurant en bas de page. L'exemplaire destiné à la C.C.A. devra être expédié à la F.F.R. par l'arbitre de champ.

VISAS DES CLUBS

A Equipe :		B Equipe :	
Nom : Prénom :		Nom : Prénom :	
Fonction :		Fonction :	
N° de licence :		N° de licence :	
Ecrire en toutes lettres « vu et pris connaissance »	Signature	Ecrire en toutes lettres « vu et pris connaissance »	Signature

COMMENTAIRES DE L'ARBITRE N°4 et/ou N°5 :

8 - 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.

- Deux 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) ;
 - un membre des organes de direction et de surveillance du club professionnel¹ ne peut être inscrit sur la feuille de match comme « soigneur » ou « adjoint terrain » ;

¹ 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).
- **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 d'une équipe, **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)
- 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 entraînera une sanction financière à l'encontre du club concerné.

Accès à l'aire de jeu

3 - 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 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, **ans 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 et/ou le n°5 sur **leur** rapport et **pourra** entraîner une **sanction disciplinaire à son encontre et/ou** sanction financière à l'encontre de son club.

REGLE DU JEU N° 6 - OFFICIELS DE MATCH

-----0-----

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./ C.C.A.

1 - DESIGNATION DE DEUX ARBITRES ASSISTANTS PAR LA C.C.A.

- La F.F.R. (Commission Centrale des Arbitres) désigne les arbitres assistants, arbitres fédéraux prioritairement, pour les matches de championnat de France suivants :

1.1.1 - Matches de phases préliminaires des compétitions de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles
Ils seront désignés parmi le corps des arbitres assistants ou parmi les arbitres fédéraux.

1.1.2 - Matches de phases préliminaires de 1^{ère} Division Fédérale Trophée Jean Prat
Sauf mesures particulières prises par la C.C.A., les désignations sont confiées aux D.T.A., et un des arbitres assistants doit être un arbitre fédéral classé.

1.2 - Les désignations sont faites par la C.C.A. pour les matches :

1.2.1 - de phases finales de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles, de 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions Fédérales.

1.2.2 - A 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 - DESIGNATION D'UN ARBITRE SUPPLEANT (n° 4) PAR LA C.C.A.

La F.F.R. (C.C.A.) désigne un arbitre suppléant (n°4), pour toute rencontre des 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles et pour certaines rencontres des phases finales des autres niveaux ou catégories.

3 - AUTRES DESIGNATIONS DE JUGES DE TOUCHE OU ARBITRES ASSISTANTS

3.1 - Par le Comité territorial

Le Comité territorial, 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 C.C.A. ou la C.T.A. à la demande d'une association

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

- la C.C.A. désignera deux juges de touche ou arbitres assistants pour toute rencontre fédérale ;
- la C.T.A. désignera deux juges de touche ou arbitres assistants pour toute rencontre territoriale.
- La demande devra parvenir au plus tard à la F.F.R. ou au Comité territorial suivant le cas, 10 jours avant la date prévue de la rencontre.

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 DESIGNÉ

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 comité territorial, est absent à l'heure prévue pour le match ou est amené à remplacer l'arbitre de champ pendant le match, il est 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 territorial, 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 et 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 ;
- à défaut d'accord, il est procédé à un tirage au sort entre les arbitres considérés.

Si une désignation territoriale intervient pour pallier l'absence signalée d'un arbitre ou d'un juge de touche 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 d'arbitre, chaque capitaine doit proposer un « licencié capacitaire en arbitrage ». Un tirage au sort désigne celui qui doit remplacer le juge de touche ou l'arbitre assistant défaillant.

4.5 - En l'absence d'un Licencié Capacitaire en Arbitrage, 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 d'affiliation revêtue du visa médical d'aptitude pour la saison en cours et d'une carte de qualification de la saison en cours.

4.6 - 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 DESIGNES 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 territoriaux,
- 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 OU DE L.C.A. POUR JUGER LA TOUCHE

6.1 - En dehors des cas cités ci-dessus, chaque capitaine doit proposer à l'arbitre pour juger la touche, soit un joueur remplaçant, soit un Licencié Capacitaire en arbitrage (L.C.A.) de son équipe.

6.2 - Le joueur remplaçant ou le L.C.A. 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 amené à jouer, et ainsi de suite jusqu'à épuisement complet des remplaçants autorisés.

7 - CAS PARTICULIER DES PHASES FINALES : OBLIGATION DE L'ASSOCIATION ORGANISATRICE

Pour un match officiel de Championnat de France se déroulant sur terrain neutre, le Président de l'association organisatrice ou son délégué doivent s'assurer, en l'absence de désignations officielles faites par la F.F.R. ou le Comité territorial, de la présence de deux licenciés capacitaires en arbitrage.

Dans ce cas, les licenciés capacitaires en arbitrage ont uniquement la responsabilité :

- du signalement des sorties en touche,
- des sorties en touche de but,
- de la réussite ou non des tentatives de but.

Attention : Ces personnes doivent être présentées à l'arbitre à l'arrivée de celui-ci au stade.

8 - AUTRES SITUATIONS

8.1 - 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 délégué.

8.2 - 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.

8.3 - En aucune circonstance, il ne peut être fait appel comme juge de touche à un entraîneur, à un soigneur ou à un « adjoint terrain » des équipes en présence.

8.4 - 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.

9 - SANCTIONS A L'EGARD D'UN JUGE DE TOUCHE

9.1 - Dans le cas où le juge de touche (joueur remplaçant ou L.C.A.) se rend coupable 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.

9.2 - 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.

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

10 - 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.

REGLE DU JEU N° 9 - ETABLISSEMENT DU SCORE

-----0----- TIRS AU BUT

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^{ère} série : 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but.

2^{ème} 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 précédent, 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 précédent 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 et n'ayant pas déjà participé aux tirs aux buts.

REGLE DU JEU N° 10 - JEU DELOYAL

-----0-----

EXCLUSIONS DE JOUEURS

Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 10 « Jeu déloyal » ci-après détaillées sont applicables à toutes les compétitions fédérales et territoriales (y compris Reichel et Espoirs).

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 d'une faute technique « intentionnelle » ou 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 19 ans, pour les moins de 17 ans et toutes les catégories de compétition qui jouent 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^{ère} 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 19 ans, pour les moins de 17 ans et toutes les catégories de compétition qui jouent 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'une action accidentelle d'anti-jeu 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 19 ans, pour les moins de 17 ans et toutes les catégories de compétition qui jouent 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^{ère} 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 DEFINITIVE : 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 à qui a été intimé l'ordre de quitter le terrain de jeu, 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 territoriale, 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 SPECIFIQUES CHEZ LES JEUNES

Dans tous les matches des catégories B, C ou D concernant les compétitions de « moins de 19 ans » et de « moins de 17 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 un carton JAUNE ou un carton ROUGE **ou recevoir un avertissement par le délégué sportif**. 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 **ou d'un avertissement par le délégué sportif**, 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^{ère} 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^{ère} ligne) jusqu'à la fin de la rencontre . 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.

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

4.3.4 - Un entraîneur, ayant pris place 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.3.6) et qui est exclu temporairement ou définitivement par l'arbitre dans sa fonction d'entraîneur ne pourra en aucun cas participer à la rencontre en cours comme joueur. Concernant l'exclusion temporaire, la non-participation est limitée à la durée de l'exclusion.

Si l'entraîneur est exclu temporairement dans sa fonction d'entraîneur, puis exclu temporairement comme 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.

Si les deux équipes sont concernées par la faute, le jeu doit reprendre par une mêlée avec introduction au bénéfice de l'équipe attaquante à l'endroit où s'est produit l'arrêt 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 DELOYAL AVANT LE DEBUT 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 17 ans, les moins de 19 ans et toutes les catégories de compétition qui jouent 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 à XII).

Le jeu débutera par un coup d'envoi, y compris dans les catégories de moins de 17 ans et de moins de 19 ans.

8 - PLAQUAGES DANGEREUX (dispositions applicables à toutes les compétitions des catégories 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 chevilles.

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 », percussion sans les bras...

3. Toute percussion 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.

REGLE DU JEU N° 15
-----0-----
PLAQUAGE
PORTEUR DU BALLON
MIS AU SOL

SQUEEZE BALL

Cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire,
- à **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 B, C et D, y compris les compétitions de Fédérale 2 et 3 Féminine, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

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

Sanction : coup de pied de pénalité

DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS DES CATEGORIES 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

3. Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon, aucun autre joueur ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon par l'équipe adverse ne peut alors intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

REGLE DU JEU N° 16
-----0-----
MELEE SPONTANEE « RUCK »

DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS DES CATEGORIES C ET D

1. Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison obligatoire par au moins 1 bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras » (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

2. A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à 1 mètre autour du ballon ».

REGLE DU JEU N° 17

-----0-----

MAUL

DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS DES CATEGORIES C ET D

- Dès qu'un joueur appartenant au maul va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.
- Dès qu'un joueur appartenant au maul va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée. Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

REGLE DU JEU N° 19
-----0-----
TOUCHE ET ALIGNEMENT

DISPOSITIONS APPLICABLES A TOUTES LES COMPETITIONS DES CATEGORIES C ET D

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : Coup de pied de pénalité

REGLE DU JEU N° 20

-----0-----

MELEE ORDONNEE

1. DISPOSITIONS EXPERIMENTALES « I.R.B. » APPLICABLES AUX COMPETITIONS DE LA CATEGORIE A

- Rappel de la règle - Entrée en contact des 1^{ères} lignes (règle 20.1 g et 20.1 h)

« Premièrement, l'arbitre marque du pied l'endroit 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 entre les mains du 1/2 de mêlée, qui est prêt à l'introduire. Les premières lignes doivent s'accroupir de sorte que, lors de l'entrée en contact, chaque joueur n'ait pas tête et les épaules plus basses que les hanches. Les joueurs de première ligne doivent s'imbriquer de sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de la tête d'un coéquipier.

Les premières lignes s'accroupissent, marquent un temps d'arrêt et n'entrent au contact que lorsque l'arbitre commande : « **Jeu** ».

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

- Actions des joueurs

La règle expérimentale I.R.B. dite « normale » s'applique à la catégorie A.

La formation de la mêlée comprend **3** séquences :

- les deux premières lignes doivent **fléchir les jambes**, adopter la position horizontale du dos et rester au même niveau,
- chaque pilier doit toucher l'extrémité de l'épaule extérieure de son vis-à-vis avec son bras extérieur, puis le retirer (pas de liaison ni de poussée), **maintenir cette position et marquer un temps d'arrêt**,
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là).

1.3 - Commandements de l'arbitre :

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1^{ère} ligne doivent obéir aux **3** commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	SE LIER A SON PARTENAIRE FLECHIR LES JAMBES ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS REGARDER VERS L'ADVERSAIRE MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X
« TOUCHEZ »	TOUCHER DU BRAS EXTERIEUR L'EXTREMITÉ DE L'ÉPAULE EXTERIEURE DE SON VIS-A-VIS RETIRER SON BRAS ET LE MAINTENIR A PROXIMITÉ DE L'ÉPAULE DE SON ADVERSAIRE MAINTENIR LA POSITION HORIZONTALE DU DOS MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X
« JEU » !	ENTRER AU CONTACT LIAISON DES PILIERS A LEURS VIS-A-VIS

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

2. DISPOSITIONS « I.R.B. MOINS DE 19 ANS » APPLICABLES AUX COMPETITIONS DE LA CATEGORIE B

2.1 - 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.

2.2 - Rappel de la règle - Engagement des 1^{ères} lignes (règle 20.1 h - variante pour les moins de 19 ans)

« Chaque première ligne touche la partie supérieure du bras de l'adversaire, puis marque un temps d'arrêt avant l'engagement des premières lignes.

La séquence doit être la suivante : s'accroupir, se toucher, marquer un temps d'arrêt et s'engager ».

Sanction : coup de pied franc

2.3 - Actions des joueurs

La règle I.R.B. des moins de 19 ans s'applique à la catégorie B.

La formation de la mêlée comprend **3** séquences :

- les deux premières lignes doivent s'accroupir, adopter la position horizontale du dos et rester au même niveau,
- chaque pilier doit toucher l'extrémité de l'épaule extérieure de son vis-à-vis avec son bras extérieur, puis le retirer (pas de liaison ni de poussée), maintenir cette position et marquer un temps d'arrêt,
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là).

2.4 - Commandements de l'arbitre :

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1^{ère} ligne doivent obéir aux **3** commandements de l'arbitre, à savoir :

<u>Commandements de l'arbitre</u>	<u>Actions des joueurs</u>
« FLEXION » !	SE LIER A SON PARTENAIRE FLECHIR LES JAMBES ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS REGARDER VERS L'ADVERSAIRE MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X
« TOUCHEZ »	TOUCHER DU BRAS EXTERIEUR L'EXTREMITE DE L'EPAULE EXTERIEURE DE SON VIS-A-VIS RETIRER SON BRAS ET LE MAINTENIR A PROXIMITE DE L'EPAULE DE SON ADVERSAIRE MAINTENIR LA POSITION HORIZONTALE DU DOS MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X
« JEU » !	ENTRER AU CONTACT LIAISON DES PILIERS A LEURS VIS-A-VIS

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

2.5 - Poussée :

Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :

- 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.

3. DISPOSITIONS SPECIFIQUES « F.F.R. » APPLICABLES AUX COMPETITIONS DES CATEGORIES C et D

Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) et au demi de mêlée, le protocole de formation de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

3.1 - Nombres 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.

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.

IMPORTANT : bien différencier l'action des joueurs : « se toucher » appliquée dans les Variantes I.R.B. des moins de 19 ans avec celle des piliers : « se lier » appliquée pour les catégories C et D.

3.3 - Actions des joueurs

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

La formation de la mêlée comprend 4 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^{ère} ligne doivent obéir aux 4 commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	<ul style="list-style-type: none"> - LES JOUEURS DE 1^{ÈRE} LIGNE, FLECHISSENT LES JAMBES ET NON LE DOS - 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) - LES 2^{ÈMES} LIGNES ET LES 3^{ÈMES} LIGNES AILES, METTENT UN GENOU AU SOL - LE 3^{ÈME} LIGNE CENTRE N'A PAS L'OBLIGATION DE METTRE UN GENOU AU SOL - TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X X X
« PLACEMENT » !	<ul style="list-style-type: none"> - LES PILIERS SE PLACENT SANS IMPACT EN SE LIANT A LEUR VIS-A-VIS PAR LE BRAS EXTERIEUR - POUR LES 2^{ÈMES} LIGNES ET LES 3^{ÈMES} LIGNES SE PLACENT - LES JOUEURS PEUVENT REPOSITIONNER LEURS APPUIS (HAUTS ET BAS) - L'ARBITRE S'ASSURE DE LA STABILITE DE LA MÊLEE ET VALIDE LES POSTURES DES JOUEURS (ÉPAULES AU-DESSUS DU BASSIN ET DOS PLAT) - TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X X X
« STOP » !	<ul style="list-style-type: none"> - LES JOUEURS MAINTIENNENT LEUR POSITION SANS AVANCER EN ATTENDANT L'INTRODUCTION (STABILITE DE LA MÊLEE) - TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X X X X X X X X X X X X X
« PRÊT » !	<ul style="list-style-type: none"> - LE DEMI DE MÊLEE INTRODUIT SANS DELAI (MAXIMUM 3 SECONDES)

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

3.5 Introduction du ballon

La mêlée doit être stable jusqu'à ce que le ½ de mêlée introduise le ballon.

3.6 - Fin de la mêlée :

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).

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

3.7 - Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} 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 CPF 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.

3.9 - Mêlées simulées :

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

3.9.1 - Défaut de joueurs de 1^{ère} ligne - Quand 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^{ère} ligne (Règle 3.13).

3.9.2 - Décision de l'arbitre

- Lorsqu'une mêlée n'est plus stable ou
- Lorsqu'un ou plusieurs joueurs de 1^{ère} 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 trois 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^{ère} ligne exclu temporairement ou blessé sur saignement.

3.9.3 - Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement tenus par les joueurs de 1^{ère} ligne encore disponible, aptes ou non à jouer au poste spécifique concerné. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter aucun joueur (titulaire ou remplaçant) autorisé à évoluer en 1^{ère} ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.

3.9.4 - Licencié Capacitaire en Arbitrage (L.C.A.)

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

3.9.5 - Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F. (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).

4 - RAPPEL

Certaines règles « I.R.B. des moins de 19 ans » doivent s'appliquer. Etant donné leur importance, elles sont ici rappelées pour mémoire.

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 par et d'autre du talonneur.

Lorsque la mêlée est normale, les joueurs occupant les trois postes de 1^{ère} ligne et les deux postes de 2^{ème} 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 occupant l'un de ces 5 postes 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 - MELEE SIMULEE

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 - MELEE TOURNEE

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.

