RUGBY A X FFR Feuille à joindre au rapport d'arbitre et à envoyer à l'organisme gestionnaire de la compétition (FFR ou ligue).	**FEUILLE DE MOUVEMENTS JEU à X**	N° de rencontre: 202627 |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| RCT *Figure sur les convocations de l'arbitre, du représentant fédéral et des associations*			
		Date de la rencontre ……/……/……	Club organisateur …… Tél. :	Compétition ……	Poule ……

Arbitre	NOM		Prénom		Ligue		N° licence		Tél.	
Entraineur (Si absence d'arbitre)									Tél.	
Représentant Fédéral									Tél.	

DIRIGEANTS RESPONSABLES DE LA TABLE DE MARQUE

Équipe locale A : ……	Équipe visiteuse B : ……
NOM : Prénom :	NOM : Prénom :
N° licence :	N° licence :

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

JOUEURS DE 1ère LIGNE

Équipe locale A - Nos ➔	1	2	3				Équipe visiteuse B - Nos ➔	1	2	3			

Pour les féminines développement *(moins de 18 ans et plus de 18 ans) : mêlées simulées donc compétitions pas concernées par ce tableau*
Pour toutes les autres compétitions *: Cadre à compléter* ***obligatoirement avant le début du match*** *par les numéros des joueurs titulaires et remplaçants. Un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste*

REMPLACEMENTS TACTIQUES

Équipe locale A								Équipe visiteuse B							
N° du joueur sortant	1er ¼ ou 1er 1/3	2ème ¼ ou 2ème 1/3	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	3ème ¼ ou 3ème 1/3	4ème 1/4	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1er ¼ ou 1er 1/3	2ème ¼ ou 2ème 1/3	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	3ème ¼ ou 3ème 1/3	4ème 1/4	N° du joueur entrant
	Minute				Minute				Minute				Minute		
	'	'			'	'			'	'			'	'	
	'	'			'	'			'	'			'	'	
	'	'			'	'			'	'			'	'	
	'	'			'	'			'	'			'	'	
	'	'			'	'			'	'			'	'	
	'	'			'	'			'	'			'	'	
	'	'			'	'			'	'			'	'	

Inscrire ci-dessus les numéros des joueurs (sortie et entrée) lors des remplacements tactiques et ***noter impérativement*** *le minutage des joueurs sortants.*
Merci de bien vouloir griser la case « 4ème ¼ » pour les équipes dont le jeu s'effectue en tiers temps.

SORTIES SUR SAIGNEMENT

Équipe locale A						Équipe visiteuse B					
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 COMMOTION CÉRÉBRALE (CC) ou AUTRE BLESSURE (B)

Équipe locale A										Équipe visiteuse B									
Joueur sortant			Joueur entrant		Joueur sortant			Joueur entrant		Joueur sortant			Joueur entrant		Joueur sortant			Joueur entrant	
Numéro	CC	B	Numéro	Minute	Numéro	CC	B	Numéro	Minute	Numéro	CC	B	Numéro	Minute	Numéro	CC	B	Numéro	Minute

Inscrire dans le cadre ci-dessus, les joueurs déclarés blessés et qui ne doivent plus participer au match (Règle 3)
et cocher la case correspondante au type de sortie, soit CC pour commotion cérébrale, soit B pour les autres blessures.

VISAS DES ASSOCIATIONS APRÈS LE MATCH

Équipe locale A	Équipe visiteuse B
Signature du dirigeant rédacteur :	Signature du dirigeant rédacteur :

Cette feuille de mouvements est à remettre à l'arbitre ou au représentant fédéral à l'issue de la rencontre et sera à joindre au rapport de l'arbitre.

VOIR RÈGLEMENT AU VERSO

RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE »
COMPÉTITIONS A X

1. DÉFINITIONS 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 Les équipes peuvent procéder à des remplacements tactiques libres. Ces remplacements peuvent avoir lieu uniquement lors d'un arrêt de jeu. Les équipes en présence peuvent utiliser la totalité des remplaçants inscrits sur la feuille de match.

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 à l'aire de jeu 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 numéro de rencontre informatique (ex. : [saison] I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I RCT). Ce dernier figure 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'ENTRÉE 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 que le ballon soit mort.

2.3 Lors du remplacement d'un joueur de première ligne, les dirigeants de la table de marque doivent impérativement s'assurer que le joueur qui entre est autorisé à tenir à ce poste (identifié comme tel sur la feuille de match et inscrit sur la feuille de mouvements avant le début du match). Aucune aptitude spécifique n'est applicable en jeu à X. Cette disposition ne s'applique pas aux compétitions Féminines développement (moins de 18 ans et plus de 18 ans)

2.4 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.

2.5 Un joueur déclaré « blessé » à la table de marque ne peut plus revenir en jeu. Un joueur qui saigne peut revenir en jeu dans les conditions prévues par les règles du jeu.

3. EXCLUSIONS

3.1 Joueurs exclus temporairement :
Ce(s) joueur(s) est(sont) autorisé(s) à prendre place sur le banc de touche de son(leur) équipe pendant la durée de son(leur) exclusion.
La table de marque peut informer l'arbitre de l'expiration de la période 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 (en particulier, le minutage des joueurs sortants), des saignements et des remplacements sur blessure. Ils enregistrent les numéros des joueurs blessés ou sortis sur saignement.

4.4 L'association locale peut mettre à la disposition des entraîneurs des plaques numérotées de 1 à 15 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.