



DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

SOMMAIRE

- RÈGLE 2 - Le Ballon
- RÈGLE 3 - L'équipe
- RÈGLE 4 - L'équipement des joueurs
- RÈGLE 5 - Durée de la partie
- RÈGLE 6 - Officiels de match
- RÈGLE 8 - Etablissement du score
- RÈGLE 9 - Jeu déloyal
- RÈGLE 14 - Le plaquage
- RÈGLE 19 - La mêlée ordonnée

RÈGLE 2 - LE BALLON

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

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

- Pour les matches des équipes premières de Nationale, Nationale 2, Fédérale 1 : 3
- Pour les autres niveaux ou catégories : 2

RÈGLE 3 - L'ÉQUIPE

1 - COMPÉTITIONS, RÈGLES, OBLIGATIONS ET SPÉCIFICITÉS (JEU A XV)

Compétitions	Catégories	Règles appliquées	Nombre de joueurs minimum (a)	Nombre de joueurs maximum	1 ^{ères} lignes titulaires minimum	1 ^{ères} lignes remplaçants minimum	Table de marque
1 ^{ère} Division Professionnelle 2 ^{ème} Division Professionnelle	A	World Rugby	19	22 ou 23 (e)	3	2 ou 3 (e)	
Nationale Nationale 2 Reichel-Espoirs Elite Reichel Espoirs Accession Espoirs Nationaux Espoirs Fédéraux Réserves Elite		World Rugby (d)					
Fédérale 1 Elite 1 Féminines Elite 2 Féminines		World Rugby (d)					
Elite Alamercery Elite Gaudermen Inter-secteurs ou Provinces Elite Crabos National U18 National U16 Fédérale féminines « moins 18 ans » à XV - ELITE	B	World Rugby - 19 ans (d)	19	22 ou 23 (e)	3	2 3 si 22 ou 23 joueurs inscrits sur la feuille de match (b)	
Fédérale 2 Fédérale 3 Fédérale B Excellence B Fédérale Féminine 1	C'	Spécifiques F.F.R.	16	22	3	1 (c)	OUI (f)
Régionale 1 Régionale 2 Régionale 3 Réserves de régionales Rugby Entreprises Fédérale Féminine 2 Fédérale féminines « moins 18 ans » à XV - ACCESSION	C	Spécifiques F.F.R.	16	22	3	1 (c)	OUI (f)
Moins de 19 ans-Régionale 1 et 2 Moins de 16 ans-Régionale 1 et 2				22 (b)			

- 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 « moins de 19 ans » et de « moins de 16 ans », si une équipe des catégories B et C aligne au moins 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 ».

- c) Il s'agit là d'un nombre minimum qui est augmenté selon le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match :
- Pour les compétitions de la classe d'âge « 18 ans et plus », application du point 8 de la Règle 3 des Règles du jeu de World Rugby ;
 - Pour les compétitions des classes d'âge « Moins de 19 ans » et « Moins de 16 ans », application des dispositions du point 8 susvisé intitulées « Variantes : moins de 19 ans ».
- d) Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 9 « Jeu déloyal » sont applicables à toutes les compétitions fédérales et régionales (pas d'application de la règle du carton blanc en divisions professionnelles, Nationale, Nationale 2, Fédérale 1 et Elite 1 et 2 Féminines).
- e) Une équipe du secteur professionnel, de Nationale, Nationale 2, Fédérale 1, d'Elite 1 ou 2 Féminines, de Reichel-Espoirs Elite, de Reichel Espoirs Accession, d'Espoirs Nationaux, d'Espoirs Fédéraux, d'Elite Crabos, de National U18, de National U16, d'Elite Alamercery, d'Elite Gaudermen, d'Intersecteurs ou Provinces, a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Dans cette hypothèse, l'équipe devra comporter au minimum 3 joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants, 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. Le joueur portant le n° 23 n'est pas nécessairement un joueur de première ligne.
Les substitutions et remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle n°3 de World Rugby.
- f) La feuille de mouvements (table de marque) sera jointe à la feuille de match après traitement de tous les remplacements effectués.

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

2.1 - Equipe en effectif insuffisant ou incomplet

Définitions :

Une équipe est en effectif insuffisant lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, soit 11 joueurs pour le jeu à XV.

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

- a) le nombre minimum de joueurs physiquement présents et en capacité de jouer,
et/ou

le nombre de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1^{ère} ligne (avec ou non, une aptitude spécifique selon la catégorie de compétition concernée) parmi les titulaires ou les remplaçants.

2.2 - Conséquences sur le déroulement de la rencontre :

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

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

Ces équipes sont soumises au respect de l'ensemble des règles du jeu (et des dispositions spécifiques F.F.R., le cas échéant) ainsi qu'au respect du règlement disciplinaire de la F.F.R.

En outre, l'arbitre devra consigner dans son rapport, à l'endroit prévu et avant signature par les dirigeants :

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

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

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

Dans le cas d'un match à effectif incomplet, l'arbitre fera disputer la rencontre selon les modalités ci-après définies : Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 15 joueurs :

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

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

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

Les équipes devront également respecter en tous points l'article 5.3 de la présente règle : identification et aptitudes des joueurs de 1^{ère} ligne (dans les catégories C' et C, pas d'aptitudes spécifiques pour les joueurs de 1^{ère} ligne).

3 - REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES

3.1 - Définition du remplacement

Un joueur peut être remplacé :

- Pour raison(s) tactique(s) ;
- Si sa blessure l'empêche de continuer la partie (remplacement définitif),
- Si sa blessure est ouverte ou saigne (remplacement provisoire),
- S'il se soumet à une évaluation en dehors du terrain dans le cadre du test d'évaluation HIA 1 (remplacement provisoire).

Pour les compétitions professionnelles, si à l'issue du test d'évaluation HIA 1 ou de la sortie provisoire pour saignement, le joueur ne revient pas en jeu, le remplacement devient définitif et il est comptabilisé dans les huit remplacements autorisés¹.

Pour les compétitions amateurs, la sortie d'un joueur pour commotion est comptabilisée dans le nombre maximum de changements autorisés. Une fois ce nombre atteint, si un joueur quitte le terrain pour commotion ou saignement, il pourra être remplacé par un joueur sorti tactiquement.

3.2 - Définition du remplacement tactique

Un joueur peut être remplacé tactiquement par un autre pour :

- Des raisons techniques,
- Des raisons de sécurité, après qu'un joueur de 1^{ère} ligne est sorti provisoirement ou définitivement de l'aire de jeu.

Les remplacements ne peuvent être effectués que lorsque le ballon est mort et seulement avec l'autorisation de l'arbitre.

¹ En conséquence, la note n° 2 de la D.T.N.A. du 3 octobre 2017 est supprimée. En revanche, la note n° 3 de la D.T.N.A. du 8 mars 2018 ainsi que la précision sur la règle du jeu de World Rugby du 17 avril 2018 continuent à s'appliquer.

3.3 - 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 : Pénalité au point de reprise du jeu.

3.4 - Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement :

3.4.1 Catégories A (sauf compétitions professionnelles, Nationale, Nationale 2, Reichel-Espoirs Elite, Reichel-Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Elite 1 Féminine), et Fédérale 2, Fédérale 3 :

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 3.19 ou 3.20), ou
- Un joueur qui est concerné par les dispositions du point 7 ci-après, ou
- Un joueur qui a été blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match).

Remarque importante :

- Dans ces compétitions un joueur remplacé tactiquement peut également revenir en jeu, à tout moment, pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1^{ère} ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par équipe et par rencontre.

3.4.2 Dispositions spécifiques pour les compétitions suivantes : Top 14, Pro D2 :

Les joueurs remplacés pour raison(s) tactique(s) ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :

- un joueur, quel que soit son poste*,
- un joueur présentant une blessure qui saigne,
- un joueur ayant fait l'objet d'un signalement de carton bleu,
- un joueur qui se soumet à une évaluation en dehors du terrain dans le cadre du test d'évaluation HIA 1, ou
- le joueur désigné à la règle 3.19 ou 3.20 des Règles du jeu de World Rugby.

** 4 joueurs maximum sortis pour raison tactique peuvent retourner au jeu.*

Dispositions spécifiques pour les compétitions suivantes : Nationale, Nationale 2, Reichel-Espoirs Elite, Reichel-Espoirs Accession, Espoirs Nationaux et Elite 1 Féminine :

Les joueurs remplacés pour raison(s) tactique(s) ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :

- un joueur blessé, quel que soit son poste*,
- un joueur présentant une blessure qui saigne,
- un joueur ayant fait l'objet d'un signalement de carton bleu, ou
- le joueur désigné à la règle 3.19 ou 3.20 des Règles du jeu de World Rugby.

** 4 joueurs maximum sortis pour raison tactique peuvent retourner au jeu pour remplacer des joueurs blessés.*

3.4.3 Pour les compétitions concernées par le dispositif de la table de marque, voir règlement en annexe de la présente règle.

3.5 – Dans le cadre des compétitions « moins de 16 ans », tous les joueurs inscrits sur la feuille de match d'une rencontre doivent obligatoirement entrer en jeu.

3.6 - Remplacement tactique suite à l'exclusion d'un joueur de 1^{ère} ligne :

Ces dispositions sont fixées par les règles du jeu de World Rugby (3.19 ou 3.20).

3.7 – Dispositions spécifiques pour les compétitions professionnelles :

Dans l'hypothèse où un joueur se blesse avant le coup d'envoi et après la validation définitive de la composition des équipes :

- Soit le joueur n'est pas en mesure de disputer la rencontre compte tenu de sa blessure. Son équipe en apporte alors la preuve par la présentation d'un certificat médical. Dans cette hypothèse, le joueur est retiré de la composition de l'équipe et peut être remplacé par un joueur non-inscrit sur la feuille de match ;
- Soit le joueur se soumet à un protocole de saignement ou HIA. Dans cette hypothèse, la composition de l'équipe est conservée en l'état. Un joueur remplaçant peut alors débiter la rencontre en lieu et place du joueur blessé et le chronomètre du protocole se déclenche au coup d'envoi du match.

4 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

4.1 - Echauffement

4.1.1 - 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. Lorsque les joueurs s'échauffent dans l'en-but, l'échauffement a lieu dans celui qu'ils défendent.

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

4.2 - Conditions d'entrée en jeu

4.2.1 - 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 4.3 suivant,
- Qu'après que le joueur titulaire remplacé est effectivement sorti du terrain.

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.

4.2.2 Dans les compétitions où les changements libres ne sont pas autorisés, les changements seront contrôlés par les « cartons de changement », complétés et signés par l'entraîneur de l'équipe concernée. Ce carton de changement sera remis au représentant fédéral, à l'arbitre assistant ou à l'arbitre de champ.

4.3 - Collaboration des assesseurs de l'arbitre

Pour gérer les entrées et sorties de joueurs, l'arbitre peut, éventuellement, s'assurer, dans l'ordre suivant, de la collaboration du représentant fédéral, de l'arbitre n° 5, de l'arbitre n° 4 et des juges de touche ou arbitres assistants pour la gestion des sorties et des retours en jeu, provisoires ou définitifs, de joueurs (remplacements - remplacements tactiques ou exclusions).

5 - IDENTIFICATION DES JOUEURS

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

Arrière :

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

Avants (de gauche à droite) :

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

Les numéros 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 22 (éventuellement le numéro 23) sont réservés uniquement aux joueurs remplaçants officiellement inscrits sur la feuille de match, sauf cas particuliers (problème de taille, maillot manquant, etc.).

5.2 - 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 identifier sur la feuille de match les numéros des joueurs autorisés à tenir ces postes spécifiques.

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

Tous les numéros des joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants doivent être identifiés 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 identifié 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 et B, 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.

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 »

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

6 - REMPLACEMENT PROVISOIRE

6.1 - Modalités de remplacement

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

- Confirmer le saignement puis
- Autoriser le remplacement provisoire.
- Pour les compétitions visées au 3.4.3 ci-dessus, cette situation pourra être gérée par la table de marque, sous la responsabilité de l'arbitre.

6.2 - Remarque

- Un même joueur peut être remplacé provisoirement plusieurs fois pour saignement, que ce soit pour la même blessure ou pour une blessure différente

6.3 - 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.

7 - POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPÊCHER UN JOUEUR BLESSÉ DE CONTINUER À JOUER

7.1 Rappel de la règle World Rugby 3.22 c

Un joueur est notamment considéré blessé si l'arbitre décide (avec ou sans un avis médical) qu'il serait déconseillé au joueur de continuer. L'arbitre ordonne à ce joueur de quitter l'aire de jeu.

7.2 CARTON BLEU :

1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles :

En cas de signe(s) évident(s) de commotion cérébrale, l'arbitre le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu.

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale.

Toutes les autres compétitions :

Lorsqu'un arbitre détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu.

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale. L'encadrement technique qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur concerné de l'aire de jeu, entraînant l'application du protocole de sortie. Dans ces deux cas, l'arbitre le signale en montrant un carton bleu.

8 - NOMBRE DE MATCHES ET TEMPS DE JEU MAXIMUM POUR UN JOUEUR

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

Cas des tournois

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

	TEMPS DE JEU TOTAL MAXIMUM AUTORISÉ SUR UN TOURNOI
Moins de 16 ans Moins de 19 ans FEMININES - 18 ans	100 minutes
Plus de 18 ans	120 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 Educatif de la saison en cours.

9 - TABLE DE MARQUE

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 à la réglementation en vigueur, 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 ».
- 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 ».

10 - REMPLACEMENTS DES JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE - Catégorie A (Nationale, Nationale 2, Fédérale 1, Reichel-Espoirs Elite, Reichel Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Espoirs Fédéraux, Elite 1 et 2 Féminines et Réserves Elite) et catégories B, C et C'

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 (dans toutes les catégories de compétition) et la déclaration d'aptitude spécifique pour chacun d'entre eux (sauf dans les catégories C' et C où il n'y a pas d'aptitudes spécifiques pour les joueurs de 1^{ère} ligne).

- Pendant la rencontre

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

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

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

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 à jouer en première ligne, et ce, en présence des deux capitaines. Si cette situation entraîne des mêlées simulées, les joueurs qui ont déclaré leur inaptitude à jouer en première ligne, seront considérés comme blessés et ne pourront en aucun cas entrer ou revenir au jeu.

- Après la rencontre

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

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

ANNEXE – RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE »

4.3 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, ou sur l'application « Jour de match ».

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 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 dans les catégories C' et C.
- 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(ont) 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 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.
- 4.2 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.
- 4.3 L'association locale peut mettre à la disposition des entraîneurs des plaques numérotées de 1 à 22 pour faciliter les remplacements.
- 4.4 Un joueur sorti tactiquement doit quitter l'enceinte de jeu.
- 4.5 Toute tentative de but après essai ou sur 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 la pénalité.

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

1 – COMPLÉMENTS D'ÉQUIPEMENTS

La Règle du jeu 4.3.f. autorise le port d'un protège-dents à tout joueur ou joueuse. En conséquence, porter un protège-dents est fortement recommandé.

4.4 – LES COULEURS

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

Cas général : « équipe locale – équipe visiteuse »

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

Cas particulier : match sur terrain neutre

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

4.5 – BRACELET ELECTRONIQUE

Un joueur placé sous surveillance électronique peut participer à une rencontre à condition que le dispositif électronique correspondant soit suffisamment protégé de telle manière à préserver la santé des autres licenciés. Il appartient à tout licencié porteur d'un tel dispositif d'en informer l'arbitre avant la rencontre afin que ce dernier puisse contrôler sa bonne protection.

RÈGLE-5 - DURÉE DE LA PARTIE

1 - LA DURÉE DES MATCHES

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

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
Seniors 1 ^{ère} et 2 ^{ème} Divisions Professionnelles	2 x 40 minutes	15 minutes maximum	2 x 10 minutes
Nationale Nationale 2 Fédérale 1 Fédérale 2 Fédérale 3 Reichel-Espoirs Elite Reichel Espoirs Accession Espoirs Nationaux Espoirs Fédéraux Féminines + 18 ans		10 minutes maximum	
Seniors <ul style="list-style-type: none">• Autres catégories y compris « Fédérale B » et « Excellence B »• Réserves Régionales			

2 - REMARQUES

2-1 - Pendant la mi-temps des compétitions visées dans le tableau ci-dessus, les deux équipes l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

2-2 - Si, à cette occasion, les équipes changent de maillots, les joueurs doivent revenir sur le terrain avec des maillots acceptés par l'arbitre et qui respectent strictement la numérotation de départ. Tout changement de numérotation de maillots (titulaires et/ou remplaçants) étant formellement interdit (cf. Art. 413 des Règlements généraux F.F.R.)

3 - EXCLUSION TEMPORAIRE - RAPPEL

3-1 - La durée de l'exclusion temporaire est de 10 minutes minimum pour toutes les catégories de plus de 18 ans qui jouent à XV deux fois 40 minutes.

3-2 - La durée de l'exclusion temporaire est de 5 minutes minimum pour les catégories de « moins de 19 ans » et de « moins de 16 ans » masculines à XV, et « moins de 18 ans » féminines à XV.

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

RÈGLE-6 - OFFICIELS DE MATCH

A - ARBITRES

1 - ABSENCE D'ARBITRE

1.1. Absence de l'arbitre officiellement désigné

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

En cas de désignation d'arbitres assistants officiels, l'arbitre assistant 1 remplacera l'arbitre de champ et l'arbitre assistant 2 assumera la fonction de l'arbitre assistant 1 et officiera du côté des bancs de touche.

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

1.1.2 - 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.

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

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

1.1-4 - En l'absence totale d'arbitre, la rencontre sera dirigée par un entraîneur* âgé de moins de 55 ans à la date du début de la saison, dûment qualifié au sein de l'une des associations participantes. Un tirage au sort désignera celui qui devra remplacer l'arbitre absent.

*Cet entraîneur doit être titulaire de l'un des diplômes, brevets ou certificats de qualification professionnelle suivants : D.E.J.E.P.S. Rugby, D.E.S.J.E.P.S. rugby, B.E.E.S. 1^{er} et 2^{ème} degré Rugby, B.P.J.E.P.S. Rugby, B.F.E., B.F.E.J., B.F. PERF, B.F. OPTI, C.Q.P. TECH.

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

1.1-5 - Attention : tout arbitre ou entraîneur ainsi désigné pour suppléer l'absence d'un arbitre officiellement désigné doit diriger la totalité de la rencontre dès lors que le coup d'envoi a été donné. Aucune réclamation ne sera retenue après la rencontre si cette dernière disposition n'est pas respectée.

1.1-6 - Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence de l'arbitre désigné officiellement, aura match perdu par forfait, dans les conditions fixées par les Règlements Généraux en vigueur.

1.2 Absence de toute désignation officielle :

Lorsqu'aucun arbitre n'a été officiellement désigné, il est fait application, pour diriger la rencontre, des principes prévus par le point 1.1.4 ci-dessus.

Attention : tout entraîneur désigné pour suppléer l'absence de désignation officielle d'un arbitre 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.

Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence de désignation officielle d'un arbitre, aura match perdu par forfait, dans les conditions fixées par les Règlements Généraux en vigueur.

2 - REMPLACEMENT DE L'ARBITRE EN COURS DE MATCH

2-1 - L'arbitre peut être remplacé en cours de partie uniquement s'il se trouve dans l'impossibilité absolue de continuer à diriger la rencontre par suite d'accident et/ou de défaillance physique.

2-2 - Dans ce cas, il sera fait appel à l'un des deux juges de touche (ou arbitres assistants) lorsque ceux-ci sont également arbitres officiels en respectant les modalités de désignation prévues au paragraphe 1 ci-dessus.

- Si un seul juge de touche (ou arbitre assistant) est arbitre officiel, c'est lui qui doit diriger la rencontre.
- Si aucun juge de touche n'est arbitre officiel, il est fait application des dispositions du point 1 ci-dessus-3 - DÉSIGNATION D'UN ENTRAÎNEUR

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

4 - BANC DE TOUCHE

4-1 - Pour chaque équipe en présence (toutes compétitions amateurs) :

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

Minimum obligatoire : un entraîneur et un soigneur (ou un médecin). En cas de non-respect de cette règle, les officiels de matchs rédigeront un rapport pour signaler cet incident.

N.B. : Dans la compétition Nationale, les fonctions de soigneur ne peuvent être assurées que par des licenciés titulaires d'une carte de qualification « MED » ou « PAR » en cours de validité. Lors d'une rencontre, un seul et même licencié ne peut pas cumuler les fonctions de médecin et de soigneur.

Tout manquement devra être mentionné sur le rapport complémentaire de l'arbitre. L'association défaillante se verra adresser un rappel. En cas de nouveau manquement, elle pourra se voir appliquer les sanctions prévues par le Titre V des présents règlements.

Ces personnes doivent figurer sur la feuille de match. Dans les compétitions amateurs, ces personnes doivent se trouver sur le banc de touche pendant toute la durée de la rencontre, sauf dans l'hypothèse prévue à l'article 4.7.

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

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

4.2 - 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 et le brassard correspondant.

4.3 - 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, les deux adjoints terrain pour y amener de l'eau ;
 - Lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » ou du sable au botteur exclusivement. A cette occasion, l'adjoint terrain de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

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

4.4 - Nationale, Nationale 2, Fédérale 1, Fédérale 2, Fédérale 3, Fédérale B, Excellence B, Reichel-Espoirs Elite, Reichel Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Espoirs-Fédéraux, Elite 1 et 2 Féminines et Réserves Elite

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 et n'est pas autorisé à séjourner sur le banc de touche de son équipe, sauf en Nationale s'il dispose de la qualification FPPC.

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.

4.9 - Table de marque

L'arbitre devra noter sur la feuille de match tous les remplacements effectués.

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

Club domicile :	Club extérieur :
------------------------	-------------------------

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

Arbitre				
Nom	Prénom	Organisme régional	N° de licence	N° de téléphone

Représentant fédéral				Représentant fédéral 2			
Nom	Prénom	N° de licence	N° de téléphone	Nom	Prénom	N° de licence	N° de téléphone

AU COURS DE LA RENCONTRE... (répondre à toutes les questions en sélectionnant « oui » ou « non »)	Equipe domicile		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 antisportif ?				
5. Un des occupants du banc de touche a-t-il reçu un avertissement verbal ?				
6. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos excessifs ou déplacés à l'encontre de l'équipe adverse - joueurs et/ou banc de touche ?				
7. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos excessifs ou déplacés à l'encontre d'un officiel de match ?				
8. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos grossiers ou injurieux à l'encontre de l'équipe adverse - joueurs et/ou banc de touche ?				
9. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos grossiers ou injurieux à l'encontre d'un officiel de match ?				
10. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des gestes ou comportements obscènes à l'encontre d'un officiel de match ? <u>Définition</u> : est constitutive de gestes ou comportements obscènes, une attitude qui blesse ouvertement la pudeur par des représentations d'ordre sexuel.				
11. Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des gestes ou comportements obscènes à l'encontre de l'équipe adverse - joueurs et/ou banc de touche ? <u>Définition</u> : est constitutive de gestes ou comportements obscènes, une attitude qui blesse ouvertement la pudeur par des représentations d'ordre sexuel.				

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

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

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

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

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

6 - PROTOCOLE DE GESTION DU BANC DE TOUCHE LORS DES COMPÉTITIONS PROFESSIONNELLES

1 - Rappel des obligations administratives :

7 personnes dûment qualifiées peuvent être inscrites sur la feuille de match pour être présentes sur le banc de touche :

- 2 entraîneurs (titulaires d'une qualification LEC) ;
- 2 médecins ;
- 2 soigneurs ;
- 1 adjoint terrain.

La composition minimum du banc de touche (avec présence physique de ces personnes sur le banc de touche) est fixée comme suit :

- 1 entraîneur (titulaire d'une qualification LEC) ;
- 1 médecin ;
- 1 soigneur.

- Les précisions suivantes 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) ou d'adjoint-terrain ;
- Seules les personnes inscrites en qualité « d'entraîneur » sur la feuille de match sont habilitées à procéder aux substitutions /remplacements de joueurs auprès des arbitres n°4 et n°5 ;
- Les fonctions de soigneur ne peuvent être assurées que par des licenciés titulaires d'une carte de qualification « MED » ou « PAR » en cours de validité. Lors d'une rencontre, un seul et même licencié ne peut pas cumuler les fonctions de médecin et de soigneur ;
- Un membre des organes de direction et de surveillance du club professionnel² ne peut être inscrit sur la feuille de match comme « soigneur » ou « adjoint terrain » ;
 - Les personnes autorisées à être sur le banc de touche doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (cartes de qualification de la saison en cours) et remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu, conformément à l'article 444 des Règlements généraux de la F.F.R. (notamment ne pas être suspendues). A l'exception des services de secours et/ou de sécurité, aucune autre personne ne doit accéder à l'aire de jeu et au banc de touche pendant les matches.
 - Le banc de touche doit être situé à 3,50 mètres minimum de la ligne de touche et les dispositions reprises à l'article A.9 de l'Annexe I des Règlements généraux de la F.F.R. doivent être respectées, à l'exception des dispositions spécifiques au secteur amateur.

2 - Brassards

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

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur
- Jaune : Adjoint-terrain
- Vert : Médecin
- Bleu ciel : Préparateur physique

² 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).

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

3 - Accès à l'aire de jeu

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

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

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

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

Un membre du personnel médical ou paramédical (un médecin ou un kinésithérapeute) de chaque équipe peut suivre son équipe le long de la ligne de touche. L'un doit se placer sur la ligne de touche opposée aux bancs de touche et l'autre sur la ligne de touche le long des bancs de touche.

En aucun cas, ces deux personnes ne peuvent rester sur la même ligne. Elles doivent être constamment en mouvement.

Ces personnes doivent faire leurs meilleurs efforts pour s'assurer de ne pas limiter la visibilité des officiels de match, des spectateurs et des partenaires.

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 pénalité est considérée comme un arrêt de jeu.

5 – Une équipe peut inscrire un préparateur physique sur la feuille de match. Ce préparateur physique est autorisé à encadrer son équipe dans la zone réservée à l'échauffement et doit porter une tenue vestimentaire distincte de celle des joueurs des deux équipes.

En l'absence d'échauffement, ce dernier 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.

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

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

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

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

10 - Un entraîneur minimum, l'adjoint-terrain*, le(s) soigneur(s)* et le(s) médecin(s)* sont tenus de prendre place sur le banc de touche durant tout le déroulement de la rencontre (* voir point 4). Ces personnes peuvent cependant se déplacer ponctuellement dans la zone autorisée.

Tout désordre occasionné par une personne présente sur le banc de touche sera signalé par les arbitres n°4 ou n°5 sur leur rapport et pourra entraîner une sanction disciplinaire à son encontre et/ou une sanction financière à l'encontre de son club.

B - JUGES DE TOUCHE ET ARBITRES ASSISTANTS

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

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

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

1.1.1 - Matches de la phase préliminaire des compétitions de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles, Nationale, Nationale 2

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

1.1.2 - Matches de la phase préliminaire de Fédérale 1

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

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

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

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

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

2 - DÉSIGNATION D'UN ARBITRE SUPPLÉANT (n° 4) PAR LA D.T.N.A.

La F.F.R. (D.T.N.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 DÉSIGNATIONS DE JUGES DE TOUCHE OU 'ARBITRES ASSISTANTS

3.1 - Par l'organisme régional

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

3.2 - Par la D.T.N.A. ou la C.R.A. à la demande d'une association

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

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

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

4 - ABSENCE D'UN ARBITRE ASSISTANT

4.1 - Absence d'un juge de touche/arbitre assistant officiellement désigné :

4.1.1 - Si pour une raison quelconque, l'un des deux arbitres assistants de la rencontre, officiellement désigné, soit par la F.F.R., soit par un organisme régional, est absent à l'heure prévue pour le match ou est amené à remplacer l'arbitre de champ avant ou pendant le match, il sera fait appel pour le remplacer, en respectant

l'ordre de classement, en référence à la priorité hiérarchique, soit à un arbitre fédéral, soit à un arbitre régional, soit à un arbitre stagiaire, soit à un arbitre en cours de formation présent dans le stade.

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

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

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

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

4.1.4 - En l'absence totale d'arbitre pour remplacer un arbitre assistant, l'arbitre doit demander en priorité à l'association visiteuse de juger la touche. Pour cela, l'arbitre doit faire appel à un joueur-remplaçant, titulaire d'une carte de qualification au titre de la saison en cours.

En l'absence totale d'arbitre pour remplacer un arbitre assistant lors d'une rencontre se déroulant sur terrain neutre, la fonction correspondante est confiée à un licencié appartenant à l'association la plus éloignée du lieu de la rencontre, selon le site www.viamichelin.fr (itinéraire le plus rapide).

4.1.5 - Lorsque les deux arbitres assistants officiellement désignés sont absents, les fonctions correspondantes sont confiées à un joueur-remplaçant de chaque équipe participant à la rencontre, titulaire d'une carte de qualification au titre de la saison en cours.

4.1.6 - Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence d'un juge de touche ou d'un arbitre assistant désigné officiellement, aura match perdu par forfait, dans les conditions fixées par les Règlements Généraux en vigueur.

4.2 - Absence de toute désignation officielle :

Lorsqu'aucun arbitre assistant n'a été officiellement désigné, les fonctions de juge de touche sont confiées à un joueur-remplaçant de chaque équipe participant à la rencontre, titulaire d'une carte de qualification au titre de la saison en cours.

Une équipe refusant de jouer sous le prétexte de l'absence de désignation officielle d'arbitres assistants, aura match perdu par forfait, dans les conditions fixées par les Règlements Généraux en vigueur.

5 - UTILISATION DE JOUEURS REMPLAÇANTS POUR JUGER LA TOUCHE

5.1 - Chaque capitaine doit proposer à l'arbitre pour juger la touche, un joueur remplaçant de son équipe.

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

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

6 - AUTRES SITUATIONS

6.1 - 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.

6.2 - 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.

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

7 - SANCTIONS À L'ÉGARD D'UN JUGE DE TOUCHE

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

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

7.2 - L'exclusion de ce juge de touche entraînera une pénalité où le jeu devait reprendre.

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

8 - AGRESSION D'UN JUGE DE TOUCHE

Si un juge de touche se trouve agressé(e) par une personne figurant sur la feuille de match, le fautif doit être exclu définitivement.

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

RÈGLE 8 - ETABLISSEMENT DU SCORE

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

1 - TIRS AU BUT

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

1^{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 ci-dessus doivent être effectuées pour chaque équipe par cinq joueurs désignés par les capitaines :

- ↳ Immédiatement après le coup de sifflet final et
- ↳ Parmi les joueurs présents sur le terrain à ce moment-là.

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

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

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

RÈGLE 9 - JEU DÉLOYAL

Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 9 « Jeu déloyal » ci-après détaillées sont applicables, sauf indication contraire, à toutes les compétitions.

1 - EXCLUSION TEMPORAIRE

1.1 - CARTON BLANC : fautes techniques - fautes répétées (non-applicable aux compétitions professionnelles, à la Nationale, à la Nationale 2, à la Fédérale 1, à l'Elite 1 et 2 Féminines et aux Réserves Elite)

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

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

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton BLANC.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans » et pour les « moins de 16 ans » : 5 minutes minimum), 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 » et pour les « moins de 16 ans » : 5 minutes minimum).

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.

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

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

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 10 minutes minimum (sauf pour les « moins de 19 ans » et pour les « moins de 16 ans » : 5 minutes minimum), 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 DÉFINITIVE : Carton Rouge

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

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

2.1 - Lorsque l'arbitre décide d'exclure DEFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter sans délai le terrain au sens de l'Annexe I des Règlements Généraux de la F.F.R. et rejoindre les vestiaires. Il ne pourra pas revenir sur le terrain jusqu'à la fin de la rencontre.

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

3 - MESURES SPÉCIFIQUES CHEZ LES JEUNES

Dans tous les matches des catégories B ou C concernant les compétitions des « moins de 19 ans » et des « moins de 16 ans », les mesures complémentaires suivantes doivent s'appliquer :

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

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

4 - AUTRES SANCTIONS

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

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

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

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

4.3.1 - Dans le cas d'un carton JAUNE, la personne sanctionnée est autorisée à rester sur le banc de touche, mais elle est suspendue temporairement de toute fonction. Dès lors, l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe concernée de faire sortir un de ses coéquipiers de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{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 : Pénalité 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 des remplaçants de son équipe et celle-ci jouera avec un joueur en moins pendant le reste de la partie. Le joueur sorti sur désignation de son capitaine pourra cependant revenir en jeu dans le cadre d'un remplacement.

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

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

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

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

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

4.4 [non applicable aux compétitions professionnelles] Si un joueur ayant le statut de remplaçant est exclu définitivement par l'arbitre ce dernier demandera au capitaine du remplaçant concerné 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 des remplaçants de son équipe et celle-ci jouera avec un joueur de moins pendant le reste de la partie. Le joueur sorti sur désignation de son capitaine pourra cependant revenir en jeu dans le cadre d'un remplacement.

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

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 9, à savoir : pénalité à 15 mètres de la ligne de touche en face du lieu où le joueur (ou les joueurs) a (ont) quitté l'aire de jeu.

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

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

7 - JEU DÉLOYAL AVANT LE DÉBUT D'UNE RENCONTRE

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

- Soit son exclusion temporaire pour 10 minutes (5 minutes pour les « moins de 16 ans » et les « moins de 19 ans ») dès le coup d'envoi,
- Soit son exclusion définitive. En conséquence, son équipe débutera la rencontre à 14.

Le jeu débutera par un coup d'envoi, y compris dans les catégories de « moins de 16 ans » et de « moins de 19 ans ».

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

1. Obligation de plaquer avec les deux bras.

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

Un joueur doit plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, de la taille jusqu'aux pieds.

2. RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale »

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 une pénalité à l'équipe non fautive, la pénalité sera toujours accompagnée d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus.
- Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute.
- Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.

RÈGLE 14 - LE PLAQUAGE

SQUEEZE BALL

Cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

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

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

Sanction : pénalité

DISPOSITIONS APPLICABLES À TOUTES LES COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C ET C'

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 : pénalité

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

Le plaqueur doit veiller à ne pas mettre sa tête au même niveau que celle du joueur plaqué.

Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer.

Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon des mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule.

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon. Si l'auteur du « pick and go » était à proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai, il doit le réussir sous peine de se voir sanctionner d'une pénalité.

Il est interdit de bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille pour empêcher ce joueur d'assurer la continuité du jeu.

Sanction : voir règle 9 « Jeu déloyal »

RÈGLE 19 - LA MÊLÉE ORDONNÉE

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

1- DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES « F.F.R. » APPLICABLES AUX COMPÉTITIONS DES CATÉGORIES C et C' :

1.1 - 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.

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

1.2 - Formation de la mêlée :

A la formation de la mêlée, chaque pilier doit se lier (voir Règle 20.11 c et d) de manière permanente et définitive à son adversaire direct.

1.3 - Actions des joueurs

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

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

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

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

1.4 - 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 :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	<ul style="list-style-type: none"> • LES JOUEURS DE 1^{ERE} LIGNE FLECHISSENT LES JAMBES ET NON LE DOS • ILS ONT LEUR TÊTE A GAUCHE DE LEUR ADVERSAIRE IMMEDIAT, SANS TOUCHER LE COU OU LES EPAULES D'UN ADVERSAIRE • LES 2^{EMES} LIGNES ET LES 3^{EMES} LIGNES AILES METTENT UN GENOU AU SOL • LE 3^{EME} LIGNE CENTRE N'A PAS L'OBLIGATION DE METTRE UN GENOU AU SOL • MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X
« LIEZ » !	<ul style="list-style-type: none"> • LES PILIERS SE LIENT A LEUR VIS-A-VIS PAR LE BRAS EXTERIEUR AU NIVEAU DU DOS OU SUR LE CÔTÉ • LES JOUEURS DE 1^{ERE} LIGNE MAINTIENNENT LA POSITION HORIZONTALE DU DOS • MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	X X
« PLACEMENT » !	<ul style="list-style-type: none"> • LES PILIERS SE PLACENT SANS IMPACT PUIS LES 2^{EME} ET 3^{EME} LIGNES SE PLACENT • LES JOUEURS PEUVENT REPOSITIONNER LEURS APPUIS (HAUTS ET BAS) • MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT

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

1.5 – Pied-frein :

La règle du pied-frein n'est pas appliquée.

1.6 - Introduction du ballon

Aucun signal de l'arbitre. Le demi de mêlée doit se positionner au milieu du couloir pour introduire le ballon. La mêlée ordonnée doit être stable et l'introduction doit être effectuée sans délai une fois que le ballon a été présenté à la mêlée.

Sanction : coup franc à l'endroit de la faute

1.7 - Fin de la mêlée :

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

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

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

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

RAPPEL : Les catégories C' et C ne sont pas concernées par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1^{ère} ligne.

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

1.8 - 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 ;
- Pénalité ;
- Coup franc.

1.9 - Cas exceptionnels

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

1.10 - Mêlées simulées :

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

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

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 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.

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

2 - COMPETITIONS « MOINS DE 19 ANS »

2.1 - NOMBRE DE JOUEURS

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

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

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

2.2 - MÊLÉE SIMULÉE

Dans une telle mêlée :

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

2.3 - MÊLÉE TOURNÉE

- **Pivotement délibéré** : une équipe ne doit pas faire pivoter délibérément une mêlée.
- **Sanction** : 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.

ANNEXE 1

CATEGORIE E – COMPETITIONS A 7

TERRAIN : Application du point 3 de la Règle du jeu World Rugby n° 1 (dimensions identiques à celles applicables pour le Rugby à XV).

BALLON : Taille n° 5.

TABLE DE MARQUE : OUI

- **Feuille de match** : à compléter par les associations participant au match (composition de l'équipe et numéros de licences des joueurs/joueuses) ;
- **Feuille de régulation** : à compléter par les associations participant au match et la table de marque. La feuille de régulation est à présenter avant chaque match. Elle fait apparaître les titulaires, les remplaçants et les éventuels cartons reçus en cours de match ;
- **Feuille de score** : à compléter par la table de marque en y faisant apparaître les éléments de score et les cartons.

REGLE 3 - L'EQUIPE

Nombre de joueurs maximum par équipe :

- 15 joueurs au maximum sur la feuille de match en début de tournoi ;
- 15 joueurs maximum sur la feuille de régulation au début de chaque match ;
- Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

Nombre de joueurs minimum par équipe :

- 5 joueurs sur le terrain (à tout moment du match, au moins 3 joueurs pouvant jouer en mêlée et au moins 2 trois-quarts).

Remplacements :

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.

Une équipe peut substituer ou remplacer jusqu'à cinq joueurs lors d'un même match :

- Une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total lors du match ;
- Si un joueur est substitué, il pourra revenir en jeu dans les limites et conditions suivantes :
 - Jusqu'à 5 substitutions tactiques maximum par match ;
 - Les joueurs substitués pour raison tactique peuvent également revenir en jeu pour remplacer un joueur ayant une blessure qui saigne, un joueur blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) ou un joueur sorti sur commotion cérébrale ou suspicion de commotion cérébrale. Un tel retour en jeu n'est pas comptabilisé comme une substitution tactique.

Pour l'édition 2022 de l'InExtenso Supersevens, les remplacements tactiques illimités sont autorisés.

Remplacements sur pénalité :

- Seule l'équipe qui obtient la pénalité peut effectuer des changements ;
- Si cette équipe effectue des changements, l'équipe contre qui est sifflé le coup de pied de pénalité pourra également en effectuer.

Nombre de matchs maximum pour un joueur :

Catégorie d'âge	Nombre maximum de matchs par jour
Masculins « moins de 14 ans » Féminines « moins de 15 ans »	3
Masculins « moins de 16 ans », « moins de 19 ans » et « plus de 18 ans » Féminines « moins de 18 ans » et « plus de 18 ans »	4

REGLE 5 - DUREE DE LA PARTIE

Une partie dure 14 minutes (divisée en deux mi-temps d'un maximum de 7 minutes chacune), plus le temps perdu.

La mi-temps est une pause d'un maximum de 2 minutes.

En cas de match nul et un recours à des **prolongations** (matchs de phases finales) :

- Avant le début des prolongations, l'arbitre organise un tirage au sort de la même manière qu'avant le match (l'équipe remportant celui-ci ayant le choix entre donner le coup d'envoi et la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongation) ;
- Le jeu reprendra après une minute de pause, avec des périodes d'un maximum de cinq minutes ;
- Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause ;
- Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

REGLE 8 - ETABLISSEMENT DU SCORE

Coup de pied de transformation

Tentative de coup de pied de transformation :

- Si l'équipe qui a marqué un essai choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire par un coup de pied tombé ;
- Le botteur doit botter dans les 30 secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, le coup de pied sera annulé ;
- Une fois l'essai accordé, toute l'équipe adverse doit immédiatement se replier vers sa ligne des 10 mètres.

Essai marqué en fin de période

Si l'essai est marqué en fin de mi-temps ou en fin de match, la suite du match dépend du moment où la sirène sonne par rapport à la transformation :

- Essai puis sirène puis tentative de transformation : fin de la mi-temps ou du match ;
- Essai puis tentative de transformation puis sirène : le match continue.

REGLE 9 - JEU DELOYAL

Carton jaune :

- Exclusion temporaire : 2 minutes (ne pas retenir la carte de qualification).

N.B. : tout joueur ou joueuse qui tente de retarder volontairement la reprise rapide du jeu doit être sanctionné(e) par un carton jaune.

- Un joueur cumulant deux cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi.

- Un joueur cumulant trois cartons jaunes lors d'un même tournoi, n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi (il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci).
 - Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.
- Retour carton jaune sur pénalité :
 - Seule l'équipe qui obtient le coup de pied de pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune ;
 - L'équipe contre qui est sifflé la pénalité ne peut pas faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non-fautive fait elle aussi retourner au jeu un tel joueur.

Carton rouge :

Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organe disciplinaire compétent.

REGLE 12 - COUP D'ENVOI ET RENVOIS

Qui donne le coup d'envoi et le coup de pied de renvoi ?

Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points donne le coup de pied de renvoi par un coup de pied tombé au centre ou en arrière de la ligne médiane.

Sanction : coup franc au centre de la ligne médiane.

Position de l'équipe du botteur lors du coup d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi

Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté.

Sanction: coup franc au centre de la ligne médiane.

Coup d'envoi ou coup de renvoi à moins de 10 mètres et non joué par un adversaire

Le ballon doit atteindre au minimum la ligne des 10 mètres de l'adversaire.

Sanction: coup franc au centre de la ligne médiane.

Ballon botté directement en touche

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. Il ne peut pas être botté directement en touche.

Sanction: coup franc au centre de la ligne médiane.

Ballon allant dans l'en-but

Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre du terrain.

REGLE 19 – LA MELEE ORDONNEE

Formation d'une mêlée ordonnée

Nombre de joueurs : 3.

Une mêlée ordonnée doit comprendre 3 joueurs de chaque équipe. Ces 3 joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

Sanction : pénalité.

Commandements de l'arbitre : 3 Temps = « Flexion » « Liez » « Jeu ».

Joueurs de première ligne

Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel en direction de la ligne de but de l'adversaire.

Sanction : pénalité.

REGLE 20 - PENALITE ET COUP FRANC

Comment sont joués les pénalités et les coups francs ?

Un joueur peut jouer une pénalité ou un coup franc accordé à la suite d'une faute sous la forme d'un coup de pied de volée ou tombé mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du talon.

Pénalité et coup franc : options et obligations

Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter la pénalité, ce coup de pied doit être donné dans les trente secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

BANC DE TOUCHE

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 :

Rouge :	entraîneur	Blanc :	soigneur
Jaune :	adjoint-terrain		

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton jaune ou un carton rouge.

Ces décisions peuvent notamment 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.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche (pour toute la durée du tournoi).

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

ANNEXE 2

CATEGORIE D « JEU A X »

RÈGLE 3 : L'équipe

Compétitions	Catégories	Règles appliquées	Nombre de joueurs minimum (a)	Nombre de joueurs maximum	1 ^{ères} lignes titulaires minimum	1 ^{ères} lignes remplaçants minimum	Table de marque
Féminines Développement (plus de 18 ans et moins de 18 ans)	Jeu à X	Spécifiques F.F.R.	10	20	0	0	OUI
Masculins + de 19 ans Masculins – de 19 ans Masculins – de 16 ans Réserves Régionales			11	20	3	1	

- 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) Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 9 « Jeu déloyal » sont applicables à toutes les compétitions fédérales et régionales.
- c) Aucune règle relative à la carence de joueurs de 1^{ère} ligne, ni aucun dispositif similaire, ne s'applique dans ces compétitions.

1 - NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH

Féminines développement

- Nombre minimum de joueuses à respecter : 10 joueuses sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
- **Nombre maximum : 20 joueuses sur la feuille de match, soit :**
 - 10 titulaires.
 - 10 remplaçantes.

Pour les autres compétitions

- Nombre minimum de joueurs à respecter : 11 joueurs sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
 - 1 remplaçant « autorisé à jouer en 1^{ère} ligne »
- **Nombre maximum : 20 joueurs sur la feuille de match, incluant un joueur de 1^{ère} ligne « autorisé » soit :**
 - 10 titulaires.
 - 10 remplaçants.

Attention : Si durant la partie une équipe est réduite à moins de 8 joueurs, l'arbitre doit arrêter le match selon les conditions fixées par l'article 451.2 des Règlements Généraux.

2.1 - Equipe en effectif insuffisant ou incomplet

Définitions :

Une équipe est en effectif insuffisant lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, soit 8 joueurs pour le jeu à X.

Une équipe est en effectif incomplet lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, donc pour le jeu à X :

- a) 11 joueurs (10 pour les Féminines Développement) physiquement présents et en capacité de jouer, et
- b) 4 joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1^{ère} ligne parmi les titulaires ou les remplaçants (0 pour les féminines développement).

2.2 - Conséquences sur le déroulement de la rencontre :

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

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

Ces équipes sont soumises au respect de l'ensemble des règles du jeu (et des dispositions spécifiques F.F.R., le cas échéant) ainsi qu'au respect du règlement disciplinaire de la F.F.R.

En outre, l'arbitre devra consigner dans son rapport, à l'endroit prévu et avant signature par les dirigeants :

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

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

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

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

Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 11 joueurs :

- L'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs et
- La formation de la mêlée doit se faire de la manière suivante :
 - A 9 contre 9, les mêlées se joueront à 3 contre 3.

Pour les féminines développement les mêlées sont simulées avec une formation en 3-2. Si 9 joueuses présentes : mêlées simulées à 3 contre 3.

2.3 - 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.

Quel que soit le niveau de compétition, un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste (sauf pour les féminines développement).

2 - NOMBRE DE REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUE

Voir règlement de la table de marque, applicable à la catégorie D « Jeu à X ».

Remplacement sur pénalité

- L'équipe qui obtient la pénalité peut effectuer des changements.
- L'équipe contre qui la pénalité a été sifflée ne peut pas effectuer de changements sauf si l'équipe non fautive effectue elle aussi des changements.

RÈGLE 5 : Durée de la partie

Match sec

60 minutes (3 x 20 minutes avec des mi-temps de 5 minutes, avec un nouveau toss avant le 3^{ème} tiers temps).

Plateau

Le temps de jeu maximum sur un plateau est de 60 minutes par joueur.

- Si 3 équipes : Match de 2 X 15 minutes.
- Si 4 équipes : match de 2 X 10 minutes.

Procédure en cas de match nul et recours à des prolongations pour les plus de 18 ans (matchs de phases finales)

Avant le début des prolongations

Tirage au sort : l'équipe remportant celui-ci a le choix entre donner le coup d'envoi et choisir la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongations.

Les périodes

Le jeu reprendra après 2 minutes de pause, avec des périodes d'un maximum de 5 minutes.

Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.

Vainqueurs

Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Attention : pas de prolongations pour les moins de 18 ans (application des articles 454 et 455 des R.G. de la F.F.R.)

RÈGLE 9 : Jeu déloyal

9.1 Règlement disciplinaire pour les compétitions jouées sous forme de tournoi

Carton jaune/exclusion temporaire : 5 minutes

Un joueur cumulant 2 cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et est suspendu pour la semaine de compétition suivante (ou les 2 suivantes en cas de récidive).

Un joueur cumulant 3 cartons jaunes lors d'un même tournoi n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi et est suspendu pour la semaine de compétition suivante (ou les 2 suivantes en cas de récidive).

Retour carton jaune sur une pénalité

Seule l'équipe qui obtient la pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune.

L'équipe contre qui est sifflé la pénalité ne peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non fautive fait elle aussi revenir en jeu un tel joueur.

Carton rouge

Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organe disciplinaire compétent.

9.2 Règlement disciplinaire pour les compétitions jouées en match sec

CARTON JAUNE : Incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté

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

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 5 minutes minimum.

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.

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.

EXCLUSION DÉFINITIVE : Carton Rouge

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

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

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 sans délai le terrain au sens de l'Annexe I des Règlements Généraux de la F.F.R. et rejoindre les vestiaires. Il ne pourra pas revenir sur le terrain jusqu'à la fin de la rencontre.

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

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

REGLE 14 : Le plaquage

Un joueur doit plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, de la taille jusqu'aux pieds.

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

Le plaqueur doit veiller à ne pas mettre sa tête au même niveau que celle du joueur plaqué.

Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer.

Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon des mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule.

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon. Si l'auteur du « pick and go » était à proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai, il doit le réussir sous peine de se voir sanctionner d'une pénalité.

Il est interdit de bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille pour empêcher ce joueur d'assurer la continuité du jeu.

Sanction : voir règle 9 « Jeu déloyal »

RÈGLE 19 : La mêlée ordonnée

Composition : 5 joueurs maximum :

- 3 en première ligne.
- 2 en deuxième ligne

Pied-frein :

La règle du pied-frein n'est pas appliquée.

Introduction :

Introduction droite : le demi de mêlée doit se positionner au milieu du couloir pour introduire le ballon.

Poussée :

Pour les féminines développement :

- Les mêlées sont simulées
- Pas d'aptitude demandée pour jouer en première ligne.

Pour les autres compétitions :

Poussée pour le gain du ballon.

Dans ces autres compétitions, un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste.

Lors d'un tournoi amical autorisé, si les équipes participantes sont soumises à des règles différentes en matière de poussée en mêlée, la règle appliquée, pour toutes les rencontres du tournoi, est celle applicable à l'équipe dont le niveau sportif est le plus bas. La F.F.R. ou, le cas échéant, la ligue régionale, indique, dans le cadre de l'autorisation du tournoi, la règle appliquée.

ANNEXE 3

JEU à XII

Cette forme de jeu est destinée uniquement aux Réserves Régionales 2 et 3

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match
TEMPS DE JEU : 2 X 30 minutes – Prolongations possibles : 2 X 10 minutes
MI-TEMPS : 10 minutes
TABLE DE MARQUE : OUI
CARENCE EN MO : NON
CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

- Minimum : 13 Maximum : 19
- Match arrêté si moins de 9 joueurs

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 13 à 19 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Pas d'indication d'aptitude au poste

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R.

Pas de spécificités aux postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne (pilier droit, pilier gauche et talonneur). Un joueur apte aux postes de 1^{ère} ligne, remplaçant, entrant en jeu et se déclarant inapte au poste sera considéré comme un joueur blessé.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes maximum (arrêt(s) de jeu et mi-temps compris), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

Lorsqu'un arbitre détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu.

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale. L'encadrement technique qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur concerné de l'aire de jeu.

MELEE

La mêlée se joue à 6 contre 6 (formation 3-2-1).

Si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée (sauf si mêlée simulée).

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.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Commandements de l'arbitre : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.
- Mêlée simulée :
 - Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
 - 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, P. ou C.F.
 - Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
 - Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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. 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 composants celle-ci.

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 6 joueurs de chaque équipe.

- Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).
- Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

Règle 19.10

La règle du pied frein n'est pas appliquée dans le jeu à 12.

Règle 15.f

Introduction droite : le demi de mêlée doit se positionner au milieu du couloir pour introduire le ballon.

SQUEEZE BALL

Définition : 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.

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.

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE

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

Le plaqueur doit veiller à ne pas mettre sa tête au même niveau que celle du joueur plaqué.

Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer.

Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon des mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule.

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon. Si l'auteur du « pick and go » était à proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai, il doit le réussir sous peine de se voir sanctionner d'une pénalité.

Il est interdit de bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille pour empêcher ce joueur d'assurer la continuité du jeu.

Sanction : voir règle 9 « Jeu déloyal »

JEU DELOYAL

- Carton jaune - Exclusion temporaire : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) le manquement à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections.
- Carton blanc - Exclusion temporaire : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton JAUNE ou un carton ROUGE.

Ces décisions doivent notamment 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.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra 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 fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique pendant toute la durée qui s'impose (sauf si mêlée simulée).

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

BANC DE TOUCHE

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 :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur
- Jaune : Adjoint-terrain
- Vert : Personnel médical

ANNEXE 4

XRugby (autrement appelé Cross-rugby)

A l'exception de la spécificité ci-après en matière de plaquage, les règles du jeu régissant le XRugby (ou Cross-rugby) sont celles fixées par World Rugby et consultables sur son site Internet : <https://passport.world.rugby/fr/les-regles-du-jeu/formats-modifies/xrugby/>

PLAQUAGE

Un joueur/une joueuse est autorisé(e) à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, de la taille jusqu'aux pieds.

Le plaqueur doit veiller à ne pas mettre sa tête au même niveau que celle du joueur plaqué.

Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer.

Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon des mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule.

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon. Si l'auteur du « pick and go » était à proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai, il doit le réussir sous peine de se voir sanctionner d'une pénalité.

Il est interdit de bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille pour empêcher ce joueur d'assurer la continuité du jeu.