FFR

2023
2024

MÉMENTO DE L'OFFICIEL DE MATCH

L'ensemble des acteurs du Rugby français (F.F.R., L.N.R., Ligues, Clubs, dirigeants, officiels de match, entraîneurs, joueurs…) sont au soutien de Jean-Pierre MATHEU et de son association S.L.A.F.R.

Jean-Pierre MATHEU, ancien joueur et ancien arbitre, est aujourd'hui atteint de **Sclérose Latérale Amyotrophique** (SLA). Parce qu'il a choisi d'être combatif face à cette épreuve, celui qui dirigea la finale 2009 de Top 14 entre l'ASM Clermont et l'USA Perpignan a récemment créé une structure pour mieux faire connaître la SLA, plus communément appelée « maladie de Charcot ». L'association SLA Fondation Recherche (S.L.A.F.R.) a également pour objectif de récolter des fonds qui financeront la recherche contre cette maladie qui le touche.

ENSEMBLE
SIFFLONS LA FIN DE LA **SLA**

AGISSEZ SUR **WWW.SLAFR.FR**

S.L.A.F.R.
Fondation Recherche

Pour tout savoir de cette terrible maladie et soutenir l'association : slafr.fr

« La fraternité est une idée humaine, la solidarité est une idée universelle ».
Victor Hugo

MÉMENTO DE L'OFFICIEL DE MATCH

2023/2024

PRÉFACE

Ce livret, intitulé *« Mémento de l'officiel de match »* est avant tout destiné aux arbitres, superviseurs, coaches et arbitres-vidéo, sans oublier les représentants fédéraux.
Ce document de travail n'est pas repris dans les Règlements Généraux de la F.F.R. et de ce fait, n'est pas opposable, comme indiqué au Titre I de l'article 130 desdits Règlements.

Le D.T.N.A., Franck MACIELLO

SOMMAIRE

SOMMAIRE..... Pages 1 à 2
AUX ARBITRES DE FRANCE..... Page 3
AVANT-PROPOS..... Page 4
LA CHARTE DU JEU..... Pages 5 à 7
DÉFINITIONS..... Pages 8 à 11
LÉGENDE..... Page 12

- **RÈGLE 1 : LE TERRAIN**..... Pages 13 à 15
- **RÈGLE 2 : LE BALLON**..... Page 16
- **RÈGLE 3 : L'EQUIPE**..... Pages 17 à 32
  + Règlement médical - Annexe 4 : commotion cérébrale...
- **RÈGLE 4 : L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS**..... Pages 33 à 34
- **RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE**..... Pages 35 à 37
- **RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH**..... Pages 38 à 51
- **RÈGLE 7 : L'AVANTAGE**..... Page 52
- **RÈGLE 8 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE**..... Pages 53 à 56
- **RÈGLE 9 : JEU DÉLOYAL**..... Pages 57 à 68
- **RÈGLE 10 : HORS-JEU ET EN JEU DANS LE JEU COURANT** Pages 69 à 70
- **RÈGLE 11 : EN-AVANT OU PASSE EN AVANT**..... Page 71
- **RÈGLE 12 : COUP D'ENVOI ET RENVOIS** ..... Pages 72 à 75
- **RÈGLE 13 : JOUEURS AU SOL DANS LE JEU COURANT** Page 76
- **RÈGLE 14 : LE PLAQUAGE** ..... Pages 77 à 81
- **RÈGLE 15 : LE RUCK** ..... Pages 82 à 84
- **RÈGLE 16 : LE MAUL**..... Pages 85 à 87
- **RÈGLE 17 : LE MARQUE** ..... Page 88
- **RÈGLE 18 : TOUCHE, TOUCHE RAPIDE ET ALIGNEMENT** Pages 89 à 98
- **RÈGLE 19 : LA MÊLÉE ORDONNÉE**..... Pages 99 à 109
- **RÈGLE 20 : PÉNALITÉ ET COUP FRANC**..... Pages 110 à 113
- **RÈGLE 21 : L'EN-BUT**..... Pages 114 à 115

LES RÈGLES DU RUGBY À 7 (World Rugby) ..... Pages 116 à 123
+ SPÉCIFICITÉS F.F.R. DU JEU À 7

LES RÈGLES DU RUGBY À X (World Rugby) ..... Pages 124 à 132
+ SPÉCIFICITÉS F.F.R. DU JEU À X

LE JEU A XII F.F.R. - Annexe III F.F.R. ..... Pages 133 à 135

LA SIGNALÉTIQUE DE L'ARBITRE..... Pages 136 à 153

EXTRAITS DES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX ..... Pages 154 à 192
(à l'usage des officiels de match)

ANNEXE III : Charte de l'arbitrage..... Pages 193 à 207

AVERTISSEMENT
Les textes des **« dispositions spécifiques F.F.R. »**, imprimés en bleu dans le présent mémento peuvent être éventuellement amendés et/ou modifiés en cours de saison.

AUX ARBITRES DE FRANCE

Mes chers collègues,

Ne croyez pas surtout que le Rugby puisse se mettre en formules. Ni le jeu lui-même, ni l'arbitrage ne peuvent s'enseigner au moyen de systèmes, de recettes, de procédés. Tant vaut l'homme, tant vaut l'arbitre. Car c'est l'homme tout entier, avec son intelligence, sa volonté, son cœur, qui agit sur le terrain. Vous ne trouverez donc, ici, que quelques remarques très simples (trop simples, penseront peut-être certains), mais qui seront, je l'espère, pour quelques-uns, un encouragement et une direction de travail. Car l'arbitrage est un long travail qui ne cesse que lorsqu'on l'abandonne.

Je vous dirai, d'abord, de connaître les Règles du jeu. Je dis connaître et non savoir.

Car la connaissance implique de savoir le pourquoi et le comment. Il serait utile même, de savoir à quelle époque chaque Règle a été introduite, malheureusement, nous n'avons pas, en France, de véritable histoire de jeu. En tout cas, soyez assurés de cette vérité, c'est que toute Règle a eu pour but de conserver au jeu sa caractéristique, de combattre une tendance malsaine, d'assurer la protection du joueur.

Réfléchissez donc aux Règles. Posez-vous des cas concrets. Mais ici, je vous dis « attention ». Ne tombez pas dans l'absurde. Ne vous posez pas de cas phénomènes, uniques, invraisemblables au point de vue de la probabilité. Ne cherchez pas à faire dire au texte, qui n'est qu'une traduction, plus qu'il ne comporte.

Rappelez-vous toujours que ces Règles n'ont pas été édictées d'un seul coup, mais au fur et à mesure des besoins. Rappelez-vous qu'elles sont l'œuvre non pas de juristes subtils, mais d'hommes réalistes, nés et élevés dans le Rugby, parlant à d'autres hommes également nés et élevés dans le Rugby. Étudiez donc ces Règles avec simplicité et bon sens. Quand un de ces « cas phénomènes » se présentera sur le terrain, vous serez certains, alors, d'y faire face sans difficulté.

Je ne vous parlerai pas de votre état physique. C'est un devoir d'être, en entrant sur le terrain, dans une forme parfaite. Il faut pouvoir démarrer vite et sec, suivre n'importe quelle attaque, tout en conservant la vue de tout le terrain, réfléchir à pleine allure et tenir ainsi toute la partie.

Mais ceci n'est que la préparation à votre rôle. C'est sur le terrain que l'arbitre donne sa mesure véritable. Or, ici, la connaissance des Règles du jeu, la valeur physique deviennent secondaires. Un seul facteur compte réellement et devient primordial : le caractère. La majorité des mauvais arbitrages ont, à l'origine, une défaillance de la volonté. Dominez-vous, disciplinez-vous pour rester le maître de la partie et des joueurs.

Vous êtes sur le terrain pour que la partie se déroule normalement, et non pas pour prouver votre science. Vous devez voir, certes, et voir, non seulement le porteur du ballon et son entourage immédiat, mais l'ensemble du terrain, le jeu dans sa totalité. Vous devez anticiper le développement possible de la phase en cours, prévoir les conséquences d'une faute ou d'une erreur de jeu, apprécier les intentions et les motifs du joueur. Il faut que tout cela soit devenu presque intuitif chez vous, et que votre décision et votre coup de sifflet, s'il y a lieu, soient pour ainsi dire simultanés. Ne vous occupez que de la phase en cours.

Concentrez-vous sur le jeu et faites abstraction du reste. Essayez de vous rendre compte de l'état physique et moral des joueurs. Ne transigez pas avec vous-même.

Après la partie, examinez le lendemain, dans le calme et la solitude, votre rôle, vos décisions, vos erreurs. C'est le seul moyen de vous améliorer.

Un dernier seul conseil : il n'y a pas d'arbitrage large et d'arbitrage serré. Il n'y a pas d'arbitrage de parties de championnat et d'arbitrage de parties amicales. Il y a l'arbitrage tout court.

Jacques MÜNTZ (1881-1972)
Polytechnicien, Président de la C.C.A. en 1935
Arbitre international dès 1929 et arbitre de la finale du Championnat de France 1932, L.O.U. / Narbonne

AVANT-PROPOS

Le but du jeu est que deux équipes de 15, 10 ou 7 joueurs chacune, jouant avec fair-play, dans le respect des règles du jeu et de l'esprit sportif, marquent le plus de points possibles en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

Les règles du Jeu, y compris les Variantes pour les Moins de 19 ans et le rugby à X et à VII, sont complètes et comprennent toutes les informations nécessaires afin de disputer une partie loyale et dans un esprit de fair-play.

Le rugby est un sport qui implique un contact physique. Tout sport impliquant un contact physique comporte des dangers inhérents. Il est très important de jouer au rugby dans le respect des règles et de constamment veiller à la santé des joueurs.

Il incombe aux joueurs de s'assurer qu'ils sont physiquement et techniquement préparés pour pouvoir jouer dans le respect des règles et de s'engager à participer en respectant les pratiques de sécurité et pour le plaisir.

Il incombe à ceux qui sont en charge de l'entraînement ou de la formation, de s'assurer que les joueurs sont préparés à respecter les règles, à jouer avec fair-play et à se conduire de manière sûre.

L'arbitre a le devoir d'appliquer équitablement toutes les règles dans tous les matches, y compris les règles et variations expérimentales autorisées par World Rugby.

Les fédérations ont le devoir de veiller à ce que le jeu se déroule à tous les niveaux dans le respect d'un comportement sportif et discipliné.

Le principe de fair-play ne peut pas relever uniquement de l'arbitre. C'est un principe que les fédérations, clubs, autres organismes affiliés, entraîneurs et joueurs ont la responsabilité de respecter.

Chaque fédération devrait créer un programme pour la formation des jeunes joueurs. Dans le cadre de ce programme, les jeunes joueurs seront progressivement initiés aux différentes phases du jeu au moment approprié, ce qui permettra une meilleure prévention des blessures. Chaque fédération devrait déterminer les âges et le contenu de ce programme, selon les caractéristiques du cadre du jeu et de la pratique de la fédération concernée.

LA CHARTE DU JEU

Introduction

Le Rugby, qui était à l'origine un simple passe-temps, est devenu un sport mondial et de premier plan qui s'est développé autour de structures administratives et stratégies complexes et dont certaines rencontres se disputent aujourd'hui dans d'immenses stades. Comme toute activité qui attire et suscite l'intérêt et l'enthousiasme de toutes sortes de publics, le rugby offre de multiples caractéristiques et facettes.

Le rugby est pratiqué par des hommes et des femmes, des garçons et des filles dans le monde entier. Plus de 8,5 millions de participants, de six à plus de soixante ans, jouent régulièrement au rugby. Les différentes qualités techniques et physiques qu'exige ce sport fait que toute personne, quels que soient sa taille, son gabarit ou ses aptitudes, peut le pratiquer.

En plus des pratiquants et des supporteurs dont jouit ce sport, le rugby véhicule des valeurs sociales et émotionnelles telles que courage, loyauté, esprit sportif, discipline et travail d'équipe. Cette charte présente une liste de critères à partir desquels il est possible de juger et apprécier la manière de jouer et les comportements sportifs. Le but de cette charte est de garantir que le rugby conserve ses spécificités et son caractère unique sur et hors du terrain.

La charte couvre les fondamentaux du rugby par rapport à la pratique et l'entraînement ainsi que l'élaboration et l'application des règles du Jeu. Cette charte, qui est un complément important des règles du Jeu, a pour ambition de définir les critères pour tous ceux qui sont impliqués dans le rugby, à tous les niveaux.

INTÉGRITÉ

L'intégrité est la valeur fondamentale du Rugby qui découle des notions d'honnêteté et de fair-play.

PASSION

Un enthousiasme et une passion commune animent les gens qui aiment le rugby. Le Rugby est source de sensations, établit des liens émotionnels et crée un sentiment d'appartenance à la famille mondiale du Rugby.

SOLIDARITÉ

Le Rugby forge un esprit fédérateur et d'unité qui crée des liens d'amitié, de camaraderie, un sens du collectif et de loyauté pour la vie, qui transcende les différences culturelles, géographiques, politiques et religieuses.

DISCIPLINE

La discipline fait partie intégrante du Jeu, sur et en dehors du terrain, et se traduit par le respect des Règles du Jeu, des Règlements et des valeurs fondamentales du Rugby.

RESPECT

Le respect envers les coéquipiers, adversaires, officiels de match et tous ceux qui sont impliqués dans le Rugby est une valeur fondamentale.

LES PRINCIPES DU RUGBY

Conduite

La légende de William Webb Ellis, qui passe pour avoir été le premier à ramasser le ballon et à courir en le portant, a survécu aux innombrables théories révisionnistes avancées depuis cette journée de 1823 à l'école de la ville anglaise de Rugby. D'une certaine manière, il est assez logique que ce sport trouve ses origines dans un acte de défi courageux.

Il est difficile pour un simple observateur de comprendre les principes et les fondamentaux de ce sport qui semble comporter nombre de contradictions. Il est par exemple parfaitement acceptable d'exercer une pression physique extrême sur un adversaire dans le but d'obtenir le gain du ballon mais cette dimension physique doit se faire sans intention de blesser l'adversaire.

Cette contradiction implique des limites que ne doivent pas franchir les joueurs et que doivent faire respecter les arbitres dans ce sport dont le code de conduite repose sur cette capacité à distinguer ces deux paramètres avec un contrôle de soi et une discipline, individuels et collectifs.

Esprit

Une grande partie de l'attrait du Rugby réside dans le fait qu'il se joue à la fois à la lettre et selon l'esprit des Règles du Jeu. La responsabilité dans ce domaine ne dépend pas d'une seule personne, mais incombe aux entraîneurs, capitaines, joueurs et arbitres.

C'est au sens de la discipline, du contrôle de soi et du respect mutuel que l'esprit du Rugby doit sa popularité et ce sont ces qualités, dans le contexte d'un sport aussi exigeant physiquement, qui forgent l'esprit de camaraderie et le sens du fair-play dont dépendent tant le succès actuel et la survie de notre sport.

Il s'agit peut-être là de traditions et de vertus désuètes, mais elles ont résisté au passage du temps et sont encore aujourd'hui, à tous les niveaux, aussi importantes pour le futur du Rugby qu'elles l'ont été au cours de sa longue et remarquable histoire. Les principes du Rugby sont les fondamentaux sur lesquels s'articule ce sport et qui permettent aux participants d'identifier immédiatement les caractéristiques de ce jeu, ce qui en fait un sport unique.

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points possibles contre une équipe adverse en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, dans le respect des règles du jeu, de l'esprit sportif et du fair-play.

Conquête et continuité

La lutte pour la possession du ballon est l'une des caractéristiques fondamentales du Rugby. Cette lutte se déroule tout au long de la partie et sous différentes formes :

- Lors de contacts
- Dans le jeu courant
- Lorsque le jeu reprend avec des mêlées ordonnées, alignements et lors des coups d'envoi et des renvois.

Il y a un équilibre dans ces cas de lutte pour la possession du ballon qui récompense la supériorité technique démontrée lors de l'action précédente. Par exemple, une équipe qui a été forcée de botter en touche parce qu'elle n'a pas eu les qualités techniques suffisantes pour conserver le ballon, ne bénéficiera pas du lancer après touche. De même, une équipe qui effectue une passe en avant ou un en-avant n'introduira pas le ballon lors de la mêlée ordonnée qui s'ensuit. L'équipe qui introduit ou lance le ballon doit toujours bénéficier d'un certain avantage, même si, encore une fois, il est important que ces phases de jeu donnent lieu à une lutte équitable.

Le but de l'équipe en possession du ballon est la continuité, c'est-à-dire priver les adversaires du ballon, avancer avec le ballon puis marquer des points. Si une équipe n'est pas en mesure de réaliser cet objectif, soit à cause des ses carences, soit du fait de la qualité de la défense adverse, elle rendra la possession du ballon à cette équipe.

Alors qu'une équipe tente de conserver le ballon (continuité), l'équipe adverse s'efforce de lutter pour récupérer la possession. C'est cette lutte qui donne lieu à l'équilibre essentiel entre la continuité du jeu et la continuité de la possession. Cet équilibre entre la lutte et la continuité s'applique aux phases statiques et au jeu courant.

LES PRINCIPES DES RÈGLES DU JEU

Les fondamentaux des Règles du Jeu sont les suivants :

Un sport pour tous

Les Règles du Jeu permettent aux joueurs de toute taille, tout gabarit, toute aptitude technique, quel que soit son sexe ou son âge, de jouer selon leur niveau dans un environnement contrôlé, compétitif et agréable. Il incombe à toutes les personnes qui jouent au Rugby de bien connaître et comprendre les Règles du Jeu.

Préserver l'identité du Rugby

Les Règles du Jeu garantissent la préservation des caractéristiques uniques du Rugby que sont les mêlées, alignements, mauls, rucks, coups d'envoi et renvois. Les autres spécificités fondamentales liées à la lutte et à la continuité sont l'obligation de passer le ballon en arrière et le plaquage offensif.

Plaisir et divertissement

Les Règles du Jeu fournissent un cadre qui fait que le Rugby est un sport agréable à pratiquer et divertissant à regarder. Si quelquefois ces objectifs semblent être incompatibles, le fait de permettre aux joueurs de s'exprimer pleinement grâce à leur technique renforce ces notions de plaisir et de divertissement. C'est dans le but de parvenir à ce juste équilibre que les Règles du Jeu sont constamment révisées.

Application

Les joueurs ont l'obligation primordiale de respecter les Règles du Jeu ainsi que les principes de fair-play. Ces Règles doivent être appliquées de telle sorte que le jeu puisse se dérouler conformément aux principes du jeu. Les officiels de match peuvent réaliser cet objectif en faisant preuve d'équité, de cohérence, de compréhension et, au plus haut-niveau, de gestion. En revanche, il est de la responsabilité des entraîneurs, capitaines et joueurs de respecter l'autorité des officiels de match.

CONCLUSION

Le Rugby est un sport apprécié des hommes et des femmes, des garçons et des filles. Ce sport favorise le travail d'équipe, l'entente, la solidarité et le respect des adversaires.
Ses fondamentaux sont, et ont toujours été :

- Le plaisir de participer,
- Le courage et les techniques que ce sport exige,
- L'amour pour un sport collectif qui apporte tant de choses dans la vie de tous ceux qui y sont impliqués,
- Les amitiés éternelles qui se créent entre ceux qui partagent leur passion pour ce sport.

C'est non en dépit mais à cause de l'intensité physique et des caractéristiques athlétiques du Rugby qu'existe ce sens noble de l'amitié avant et après les matches. Cette ancienne tradition qui fait que depuis toujours les joueurs des deux équipes aiment à se retrouver ensemble en dehors du terrain reste au cœur même du Rugby.

Le Rugby est pleinement entré dans l'ère du professionnalisme, mais il a conservé l'esprit et les traditions d'un sport de loisir. À une époque où un grand nombre de vertus sportives traditionnelles sont en train de se perdre ou sont menacées, le Rugby peut, à juste titre, être fier de sa capacité à conserver les nobles notions de sportivité, d'éthique et de fair-play.

Cette Charte a pour but d'aider à renforcer ces valeurs fondamentales et précieuses.

DÉFINITIONS

Aire de jeu	Le champ de jeu et les zones d'en-but. Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.
Alignement	Un alignement est une phase statique consistant en une ligne d'au moins deux joueurs de chaque équipe attendant de réceptionner un lancer en touche.
Au-delà ou derrière ou devant une position	Signifie avec les deux pieds, sauf si le contexte ne permet pas cette interprétation.
Avantage	Un avantage tactique ou territorial clair et évident survenant après une faute adverse.
Blessure qui saigne	Saignement actif non contrôlé.
Botté directement en touche	Le ballon est botté en touche sans avoir rebondi dans l'aire de jeu ou touché un joueur ou l'arbitre.
But	Le ballon passe au-dessus de la barre transversale de l'équipe adverse sur un coup de pied placé ou tombé (drop-goal) donné à l'intérieur du champ de jeu.
Capitaine	Le joueur désigné par une équipe pour la diriger, consulter l'arbitre et choisir les options selon les décisions de l'arbitre.
Carton jaune	Le carton infligé à un joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été averti et exclu temporairement.
Carton rouge	Le carton infligé à un joueur par l'arbitre pour signaler que ce joueur a été exclu définitivement du match.
Champ de jeu	L'aire comprise entre les lignes de but et les lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du champ de jeu.
Coéquipier	Un autre joueur de la même équipe.
Coin volant	Dans le jeu courant, une structure interdite composée du porteur du ballon et de deux partenaires au moins, liés entre eux, qui avance avant d'entrer en contact avec un ou plusieurs adversaires.
Coup d'envoi	La manière de débuter chaque période d'un match par un drop ainsi qu'au au début de chaque période des prolongations.
Coup de pied	Une action effectuée en bottant délibérément le ballon avec une partie de la jambe ou du pied, talon exclu, des orteils au genou, mais genou exclu. Un coup de pied doit déplacer le ballon sur une distance visible par rapport à la main ou le long du sol.
Coup de pied de volée	Un joueur lâche délibérément le ballon et le botte avant que le ballon ne touche le sol.
Coup de pied placé	Le ballon est botté après avoir été placé au sol (ou sur un tee approuvé).
Coup franc	Accordé contre une équipe qui a commis une faute ou à une équipe qui a effectué un arrêt de volée ou « marque ».
Cravate	Un plaquage illégal lorsqu'un joueur utilise un bras tendu pour frapper le porteur du ballon.
Dernier	Le plus près de la ligne de but d'une équipe.
Drop (coup de pied tombé)	Le ballon, après avoir été délibérément lâché de la ou des mains, touche le sol puis est botté après son premier rebond.

En-avant	Quand un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course vers l'avant, ou quand un joueur propulse le ballon du bras ou de la main vers l'avant, ou lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course vers l'avant et touche le sol ou un autre joueur, avant que le joueur d'origine puisse s'en saisir.
En-but	La zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but. L'en-but comprend la ligne de but, mais ni la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but. Les poteaux et leur protection sont situés dans l'en-but.
Enceinte de jeu	L'aire de jeu et un espace autour de cette aire, connue sous le nom de zone de périmètre.
Equipe	Un groupe de joueurs, normalement 15, qui débutent le match, plus les remplaçants autorisés.
Equipe attaquante	Les adversaires de l'équipe située dans la moitié du terrain de laquelle se joue la partie.
Equipe défendante	L'équipe située dans la moitié du terrain de laquelle se déroule le jeu.
Equipement des joueurs	Tout ce que les joueurs portent qui, pour être autorisés, doivent respecter le Règlement 12 de World Rugby.
Essai de pénalité	Accordé lorsque, selon l'arbitre, un essai aurait probablement été marqué (ou marqué dans une position plus avantageuse) sans un acte de jeu déloyal commis par l'adversaire.
Exclu	Un joueur reçoit un carton rouge puis est exclu définitivement du match.
Fédération	Un organisme, approuvé par World Rugby, responsable de l'organisation et de la tenue de matches dans une zone géographique spécifique.
Gratteur	Le gratteur est le premier coéquipier du plaqueur à arriver sur le lieu du plaquage. Il doit rester sur ses pieds et attaquer directement le ballon. S'il était déjà impliqué dans le plaquage, il doit d'abord clairement libérer le porteur du ballon avant de lutter pour la possession du ballon.
Hors-jeu	Une faute de positionnement qui fait qu'un joueur ne peut pas prendre part au jeu sans être passible de sanction.
Inconduite	Une infraction au Règlement 18 de World Rugby ou à un règlement équivalent stipulé par un organisateur de match.
Jeu courant	La période après un coup d'envoi, un renvoi, un coup franc, une pénalité ou une phase statique et avant la prochaine phase, ou la période entre les phases de jeu, sauf quand le ballon est mort.
Jeu déloyal	Tout acte commis par un joueur dans l'enceinte de jeu qui est contraire à la règle 9 couvrant les cas d'obstruction, antijeu, fautes répétées, jeu dangereux et incorrection.
Joué	Le ballon est joué quand il est délibérément touché par un joueur.
Joueur mis au sol	Voir « pas sur ses pieds ».
Joueur plaqué	Un porteur du ballon qui est tenu et mis au sol par un ou plusieurs plaqueurs.
Joueurs de l'alignement	Les joueurs dans chaque ligne d'un alignement.
Joueurs participant à un alignement	Il s'agit des joueurs de l'alignement, un relayeur de chaque équipe (si présent), le lanceur et un adversaire direct.
Les 22	La zone située entre la ligne de but et la ligne des 22 mètres. Cette zone comprend la ligne des 22 mètres mais ni la ligne de but ni les lignes de touche.
Liaison (se lier)	Saisir fermement le corps d'un autre joueur, des épaules aux hanches, avec la totalité du bras, de la main à l'épaule, en contact.

Lié au porteur du ballon	Lié à un coéquipier avant le contact.
Ligne de ballon mort	La ligne située à chaque extrémité de l'aire de jeu (et n'en faisant pas partie).
Ligne de but	La ligne située à chaque extrémité du champ de jeu (et n'en faisant pas partie).
Ligne de remise en jeu	Voir la marque de la touche.
Ligne passant par la marque ou l'endroit	Sauf indication contraire, une ligne parallèle à la ligne de touche.
Maillot	Une tenue portée sur le haut du corps et qui n'est ni attachée au short, ni aux sous-vêtements.
Marque (Le)	Une manière d'arrêter le jeu et bénéficier d'un coup franc si le réceptionnaire capte le ballon de volée dans ses 22 mètres ou son en-but sur un coup de pied adverse et crie « Marque ».
Marque de la touche (La)	Une ligne imaginaire dans le champ de jeu perpendiculaire à la ligne de touche passant par le point d'où le ballon est lancé. La marque de la touche ne peut pas être à moins de 5 mètres d'une ligne de but.
Maul	Une phase de jeu impliquant un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés entre eux et sur leurs pieds.
Mêlée ordonnée	Une phase statique consistant normalement en une formation comportant huit joueurs de chaque équipe, liés entre eux.
Mêlée simulée	Une mêlée ordonnée dans le cadre de laquelle l'équipe qui effectue l'introduction gagne le ballon sans lutter et qu'aucune équipe n'a le droit de pousser.
Mi-temps	La pause entre les deux périodes de la partie.
Milieu de terrain	A l'intérieur de l'aire de jeu, à égale distance des lignes de touche et des lignes de but.
Mort	Le ballon est mort lorsque l'arbitre siffle pour arrêter le jeu ou après une transformation manquée.
Obstruction	Quand un joueur qui tente de jouer est illégalement gêné et empêché de jouer.
Officiels de match	Les personnes qui contrôlent la partie, normalement un arbitre et deux arbitres assistants ou juges de touche mais pouvant également inclure un officiel de match TV et, dans le rugby à VII, deux juges d'en-but.
Organisateur de match	L'organisme administratif responsable du match qui peut être World Rugby, une fédération, un groupe de fédérations ou une organisation approuvée par une fédération ou World Rugby.
Pas sur ses pieds	Un joueur n'est pas sur ses pieds quand une autre partie de son corps est en contact avec le sol ou des joueurs au sol.
Passe	Un joueur lance ou donne le ballon à un autre joueur.
Passe en avant	Quand un joueur lance ou passe le ballon en avant, c'est-à-dire que le mouvement des bras du joueur qui passe le ballon se fait vers l'avant.
Pénalité	Accordée contre une équipe qui a commis une faute grave.
Phase de jeu	Mêlée ordonnée, alignement, ruck ou maul.
Pied-frein	Le talonneur place un pied au sol vers l'avant, au milieu du tunnel, pour aider à la stabilité et éviter la charge axiale. Cette position est maintenue tout au long des étapes « Flexion » et « Liez » de la séquence d'entrée en mêlée. Le pied ne peut être retiré qu'après l'instruction « Jeu » et avant le talonnage du ballon.
Placeur	Un joueur qui tient le ballon au sol pendant qu'un coéquipier le botte.
Plan de la ligne de touche	L'espace vertical situé immédiatement au-dessus de la ligne de touche ou de la ligne de touche de but.
Plaquage	La méthode employée pour tenir un porteur du ballon et le mettre au sol.

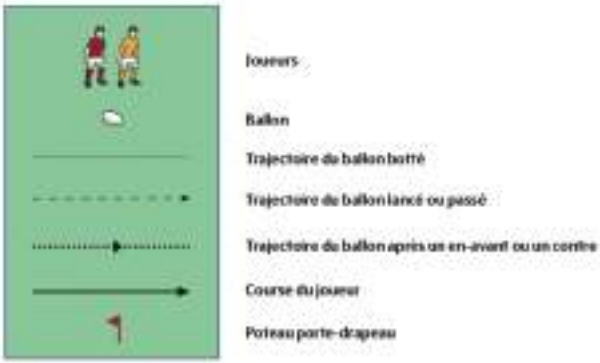
Plaqueur	Un joueur adverse qui tient le joueur plaqué et va au sol.
Porteur du ballon	Un joueur qui est en possession du ballon.
Possession	Un joueur ou une équipe qui a le contrôle du ballon ou tente de le contrôler.
Près	A moins d'un mètre.
Raffut	Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire en se servant de la paume de la main.
Réception de volée	Un ballon réceptionné sans avoir préalablement touché un autre joueur ou le sol.
Relayeur	Le joueur en position de recevoir le ballon dévié ou passé par un joueur dans un alignement.
Remise en jeu rapide	Un lancer en touche effectué avant que ne soit formé l'alignement. Le ballon est lancé par l'équipe qui aurait bénéficié du lancer en touche.
Remplaçant	Un joueur qui remplace un coéquipier à cause d'une blessure ou pour des raisons tactiques.
Renvoi	La mesure pour reprendre le jeu par un drop après un score ou un touché en but. La façon de reprendre le jeu par un drop (renvoi, renvoi aux 22 mètres, renvoi sur la ligne de but).
Ruck (mêlée spontanée ou mêlée ouverte)	Une phase de jeu dans le cadre de laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe, qui sont sur leurs pieds et physiquement au contact, entourent le ballon au sol.
Rucking	L'utilisation légale des pieds pour tenter de gagner ou de conserver la possession du ballon dans un ruck.
Sanction	La mesure qui permet de reprendre le jeu après une faute ou un arrêt de jeu.
Short	Culotte qui commence à la taille et se termine au-dessus des genoux, serré à la taille par un élastique et/ou un cordon et n'est ni attaché au maillot ni au sous-vêtement.
Sin Bin (zone d'exclusion temporaire)	Le lieu désigné hors de l'aire de jeu où doit se positionner un joueur exclu temporairement.
Sous-short	Un sous-vêtement court ou sans jambe, recouvrant le corps de la taille jusqu'au-dessus des genoux. Il est porté directement sur la peau ou sous la tenue et n'est ni attaché au maillot ni au short.
Sur ses pieds	Un joueur est sur ses pieds si aucune autre partie de son corps ne s'appuie sur le sol ou sur des joueurs au sol.
Tee	Tout équipement approuvé par l'organisateur du match pour soutenir le ballon lors d'un coup de pied placé.
Temporairement exclu	Exclu de la partie pour une période de temps de jeu définie, normalement 10 minutes.
Temps de jeu	Temps écoulé sans les arrêts de jeu.
Temps de jeu réel	Temps écoulé continu avec les arrêts de jeu.
Tenir le ballon	Etre en possession du ballon avec une ou les deux mains ou avec un ou les deux bras.
Terrain	La totalité de la surface indiquée (voir schéma du terrain à la Règle 1).
Touche	L'aire située le long du champ de jeu qui inclut les lignes de touche et l'espace au-delà de ces lignes.
Touche de but	L'aire située le long de la zone d'en-but qui inclut les lignes de touche de but et l'espace au-delà de ces lignes.
Vers l'avant	En direction de la ligne de ballon mort adverse.
Zone/Aire technique	Une zone désignée et reprise à la Règle 1 dans laquelle les remplaçants, les porteurs d'eau et les entraîneurs doivent rester jusqu'à ce que leur sortie de cette zone soit autorisée. Dans le cadre des matches avec un groupe de 23 joueurs, seuls les porteurs d'eau sont autorisés dans la zone technique.
Zone de la mêlée ordonnée	L'aire dans le champ de jeu où peut avoir lieu une mêlée ordonnée.

LÉGENDE DES TEXTES ET SCHÉMAS

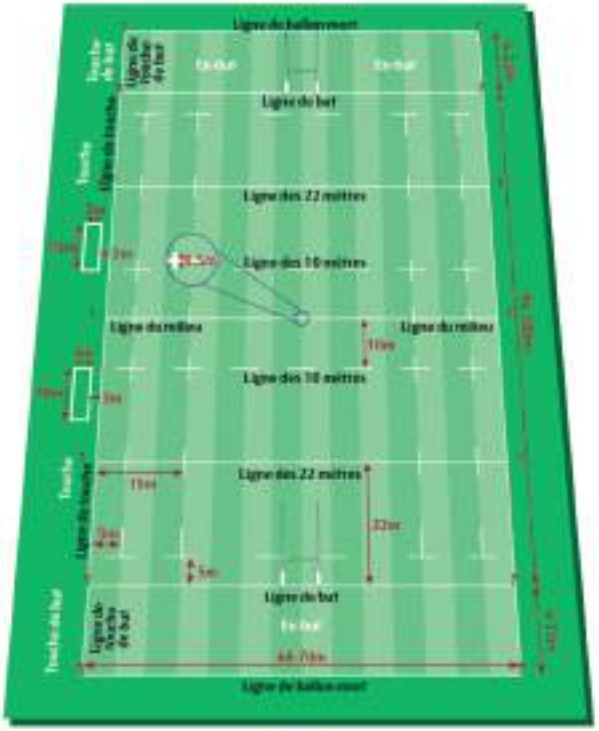
TEXTES

1. Les **Règles World Rugby** sont imprimées en **NOIR.**
2. **Les Amendements de Règles du Jeu expérimentaux World Rugby** en cours sont imprimés en NOIR **sur un fond gris clair.**
3. **Corrections dans les textes des Règles World Rugby (traduction) :** elles sont imprimées en **ROUGE** ou en **BLANC sur un fond rouge** (juillet 2023).
4. **Les Directives et notes World Rugby** sont imprimées en **MARRON**.
5. **Les notes D.N.A.** sont imprimées en NOIR avec un fond de couleur sable.
6. **SANCTIONS :**
   - **Rouge** pour une sanction qui donne lieu à une **pénalité**
   - **Vert** pour une sanction qui donne lieu à un **coup franc**
   - **Bleu** pour une sanction qui donne lieu à une **mêlée ordonnée, un renvoi, une touche rapide ou un alignement.**
   - **Or** pour une sanction qui donne lieu à **l'annulation d'un coup de pied**.
7. Les **Variantes World Rugby pour les moins de 19 ans** sont imprimées en NOIR sur des pages jaunes.
8. Les **Dispositions spécifiques F.F.R.** (Jeu à XV, à X et à 7) sont imprimées en **BLEU** - les modifications pour la saison en cours sont imprimées en **gras ROUGE**.
9. Les **« oubliés » de la règle** sont imprimés en NOIR sur un fond de couleur « embruns ».
10. Les **Règles World Rugby du rugby à 7 et à X** sont imprimées en NOIR sur des pages bleu ciel.
11. **Le Règlement médical - Annexe 4 - Commotion cérébrale dans le secteur fédéral** est imprimé en **BLEU** sur des pages de couleur vert clair.
12. Les **Extraits des Règlements Généraux** à l'usage des officiels de match sont imprimés en NOIR sur des pages rose. Les modifications ou précisions pour la saison en cours sont imprimées en **ROUGE.**

SCHÉMA : Dans ce livret, les différents schémas ont les significations suivantes :



RÈGLE 1 - LE TERRAIN

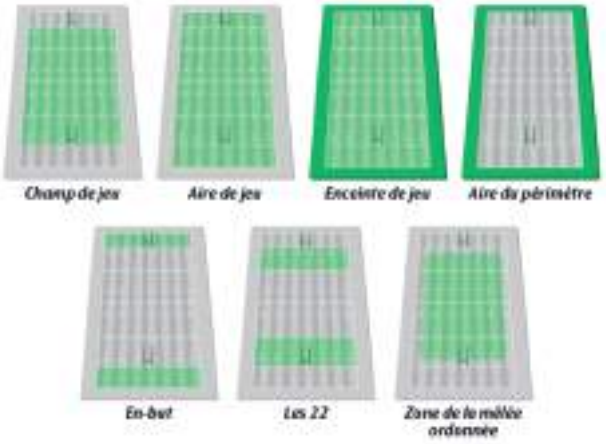


Le terrain

1. La surface de jeu ne doit pas être dangereuse.
2. Les types de surface autorisées sont l'herbe, le sable, l'argile, la neige ou le gazon artificiel (en conformité avec le Règlement 22 de World Rugby).
3. Les dimensions de l'aire de jeu sont indiquées sur le plan du terrain :

Dimensions	Longueur du champ de jeu	Longueur de l'en-but	Largeur
Maximum (mètres)	100	22	70
Minimum (mètres)	94	6	68

   a. L'aire de jeu doit être de forme rectangulaire.
   b. Toute variation de ces dimensions doit être approuvée par la fédération compétente pour les compétitions domestiques et par World Rugby pour les matches internationaux.
   c. Si la longueur du champ de jeu mesure moins de 100 mètres, la distance entre les lignes des 10 mètres et les lignes des 22 mètres doit être réduite en conséquence.
   d. Si la largeur de l'aire de jeu mesure moins de 70 mètres, la distance entre les lignes des 15 mètres doit être réduite en conséquence.
   e. Dans la mesure du possible, la zone du périmètre ne devrait pas mesurer moins de 5 mètres.



LIGNES

4. L'enceinte de jeu comporte des lignes continues tracées selon les indications du plan du terrain. Ces lignes continues sont :

- **a.** Les lignes de ballon mort et les lignes de touche de but.
- **b.** Les lignes de but.
- **c.** Les lignes des 22 mètres.
- **d.** La ligne médiane.
- **e.** Les lignes de touche.

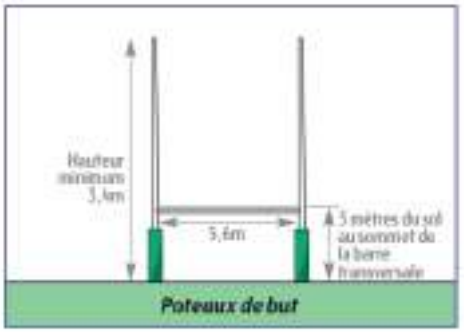
5. L'enceinte de jeu comporte des lignes discontinues composées de tirets tracés selon les indications du plan du terrain. Chaque tiret dans une ligne discontinue doit mesurer 5 mètres de long. Ces lignes discontinues sont les suivantes :

- **a.** À 5 mètres de chaque ligne de touche et parallèles à celles-ci.
- **b.** À 15 mètres de chaque ligne de touche et parallèles à celles-ci.
- **c.** À 10 mètres de chaque côté de la ligne médiane et parallèles à celle-ci.
- **d.** À 5 mètres de chaque ligne de but et parallèles à celles-ci.

6. Il y a un tiret de 50 cm de long coupant perpendiculairement la ligne médiane en son centre.

POTEAUX DE BUT ET BARRE TRANSVERSALE

7. Quand une protection entoure les poteaux de but, la distance de la ligne de but au bord extérieur de la protection ne doit pas dépasser 30 centimètres.



POTEAUX PORTE-DRAPEAUX

8. Il y a 14 poteaux et leurs drapeaux, chacun ayant une hauteur minimum de 1,20 mètre.

9. Un poteau porte-drapeau doit être positionné à chaque intersection des lignes de touche de but et des lignes de but et à chaque intersection des lignes de touche de but et des lignes de ballon mort (huit poteaux porte-drapeaux en tout).

10. Un poteau porte-drapeau doit être positionné dans le prolongement des lignes des 22 mètres et de la ligne médiane, et à 2 mètres à l'extérieur des lignes de touche et dans l'enceinte de jeu (six poteaux porte-drapeaux en tout).

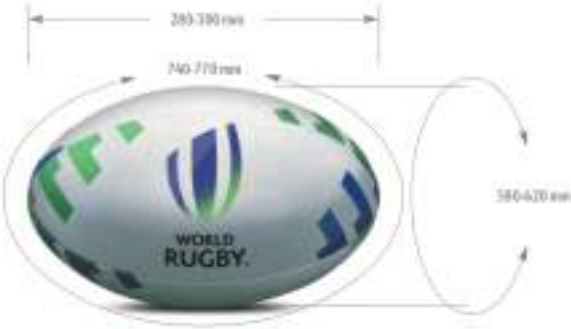
RÉCLAMATIONS RELATIVES AU TERRAIN

11. Les équipes doivent informer l'arbitre de toute réclamation avant le début du match.

12. L'arbitre essaiera de trouver une solution à la situation et ne doit pas faire débuter un match si une quelconque partie du terrain est estimée dangereuse.

RÈGLE 2 - LE BALLON

1. Le ballon doit être ovale et composé de quatre panneaux.
2. Les dimensions du ballon sont indiquées ci-dessous :



3. Le ballon doit peser de 410 à 460 grammes.
4. Des ballons de dimensions réduites peuvent être utilisés pour des matches entre jeunes joueurs.
5. Le ballon doit être en cuir ou matériaux synthétiques appropriés et peut être traité pour rendre le ballon résistant à l'eau et plus facile à tenir en main.
6. La pression de l'air en début de partie doit être de 65.71 à 68.75 kilos pascals, ou de 0,67 à 0,70 kilogramme par centimètre carré.
7. Des ballons de rechange peuvent être disponibles pendant un match.

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 et Fédérale 1 : 3
- Pour les autres niveaux ou catégories : 2

RÈGLE 3 - L'ÉQUIPE

NOMBRE DE JOUEURS

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

2. Un organisateur de match peut autoriser des matches avec moins de 15 joueurs par équipe.

3. Une équipe peut formuler auprès de l'arbitre une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Si une équipe a trop de joueurs sur le terrain, l'arbitre doit ordonner au capitaine concerné d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la formulation de la requête reste inchangé.

SANCTION : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris

4. Pour les matches internationaux, une fédération peut désigner jusqu'à 8 remplaçants.

5. Pour les autres matches, l'organisateur de match fixera le nombre de remplaçants qui peuvent être désignés, le maximum étant de 8.

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

7. Si un joueur rejoint le match ou si un remplaçant entre en jeu sans l'autorisation de l'arbitre, et si l'arbitre estime que le joueur a fait cela pour obtenir un avantage, ce joueur est coupable d'incorrection.

SANCTION : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris

8. Le tableau ci-dessous indique le nombre minimum de joueurs de première ligne requis par rapport au nombre de joueurs désignés dans l'effectif et les obligations minimales qui régissent les remplacements. Un organisateur de match peut amender, après avoir pris en compte l'intégrité physique des joueurs, le nombre minimum de joueurs de première ligne dans l'effectif et les obligations minimales régissant les remplacements à des niveaux de jeu définis.

Nombre de joueurs désignés dans l'effectif	Nombre minimum de joueurs de 1ère ligne requis dans l'effectif	Obligation au premier remplacement
15 ou moins	3	/
16, 17 ou 18	4	Soit un pilier, soit un talonneur
19, 20, 21 ou 22	5	Un pilier et un talonneur
23	6	Pilier gauche, pilier droit et talonneur

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

8. Si une équipe désigne 22 joueurs, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier « tête libre », le talonneur et le pilier « tête prise ».

9. Si l'organisateur du match a fixé le nombre de joueurs dans l'effectif à 23 et qu'une équipe ne peut désigner que deux remplaçants de première ligne, cette équipe ne pourra présenter que 22 joueurs dans son effectif.

10. Avant le match, chaque équipe doit informer l'arbitre sur ses joueurs titulaires et ses remplaçants potentiels aptes à jouer en première ligne ainsi que leur(s) poste(s). Seuls ces joueurs pourront jouer en première ligne dans le cadre des mêlées contestées, et ce, uniquement à leur(s) poste(s) désigné(s).

11. Un joueur de première ligne remplaçant peut débuter le match à un autre poste.

12. La responsabilité incombe à l'équipe de s'assurer que tous ses joueurs et remplaçants de première ligne sont dûment formés et expérimentés.

MÊLÉES SIMULÉES

13. Les mêlées deviendront simulées si une des deux équipes ne peut pas faire jouer une première ligne dûment entraînée ou si l'arbitre l'ordonne.

14. Un organisateur de match peut déterminer les conditions selon lesquelles un match peut commencer avec des mêlées simulées.

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

16. Quand un joueur de première ligne quitte l'aire de jeu, suite à une blessure ou une exclusion temporaire ou définitive, l'arbitre se renseignera à cette occasion pour savoir si l'équipe de ce joueur peut, lors de la prochaine mêlée, continuer le jeu avec des mêlées contestées. Si une équipe informe l'arbitre qu'elle ne peut pas continuer le jeu avec des mêlées contestées, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées. Si le joueur qui était sorti revient sur l'aire de jeu ou si un autre joueur de première ligne entre, le jeu pourra reprendre avec des mêlées contestées.

17. Dans un groupe de 23 joueurs, ou à la discrétion de l'organisateur du match, un joueur dont la sortie a provoqué la décision par l'arbitre de jouer avec des mêlées simulées ne peut pas être remplacé.

18. Ce n'est que lorsqu'il n'y a aucun joueur remplaçant de première ligne de disponible qu'un autre joueur sera autorisé à jouer en première ligne.

19. Si un joueur de première ligne est exclu temporairement, son équipe désignera un autre joueur pour quitter l'aire de jeu afin de permettre à un joueur de première ligne disponible d'entrer en jeu. Le joueur désigné ne peut pas revenir sur l'aire de jeu avant la fin de la période d'exclusion temporaire.

20. Si un joueur de première ligne est exclu définitivement, son équipe désignera un autre joueur pour quitter l'aire de jeu afin de permettre à un joueur de première ligne disponible d'entrer en jeu. Le joueur désigné peut revenir sur l'aire de jeu à titre de remplaçant.

Directives World Rugby - décembre 2017

MÊLÉES SIMULÉES dans le cadre de matches impliquant un groupe composé de 23 joueurs.

Il y a eu récemment quelques problèmes dans la gestion des remplacements de joueurs de première ligne lors de mêlées simulées. La rédaction de la règle et les exemples ci-dessous sont proposés en renforcement de l'application de la règle actuellement en vigueur (voir ci-dessus).

Scénario 1

Pendant le match, une équipe a remplacé ses deux piliers sur blessure. Le remplaçant du pilier droit se blesse :

1. Si l'équipe ne peut pas faire entrer sur le champ de jeu un joueur de première ligne dûment entraîné, l'arbitre doit ordonner des mêlées simulées. Le pilier droit blessé ne peut pas être remplacé. L'équipe perd donc un joueur.
2. Les joueurs de première ligne restants (talonneur/pilier gauche) doivent être utilisés dans la première ligne des mêlées simulées et un autre joueur doit être désigné pour quitter le terrain.
3. L'équipe joue avec 14 joueurs jusqu'à la fin de la partie.

Scénario 2

Pendant le match, une équipe a remplacé ses deux piliers sur blessure. Le remplaçant du pilier droit est temporairement exclu (Carton jaune). Dans le cadre de la prochaine mêlée ordonnée accordée dans ce match, la situation suivante s'applique :

1. Si l'équipe ne peut pas faire entrer sur le champ de jeu un joueur de première ligne dûment entraîné, l'arbitre doit ordonner des mêlées simulées. Le pilier droit temporairement exclu ne peut pas être remplacé.
2. Le pilier droit temporairement exclu a provoqué la tenue de mêlées simulées, son équipe perd donc un joueur. Cette équipe doit désigner le joueur qui quittera le champ de jeu.
3. Le remplaçant restant (talonneur) doit être utilisé dans la première ligne des mêlées simulées et un autre joueur doit être désigné pour quitter le terrain et permettre au talonneur d'entrer en jeu.

4. L'équipe joue avec 13 joueurs jusqu'à ce que la période d'exclusion temporaire du pilier droit soit purgée.
5. Les deux équipes doivent disputer des mêlées simulées avec 8 joueurs de chaque côté.
6. À la fin de la période d'exclusion temporaire du pilier droit, le talonneur remplaçant doit quitter le terrain.
7. Le pilier droit et les deux joueurs désignés doivent revenir sur le terrain.
8. Le jeu se poursuit avec des mêlées ordonnées normales.

Scénario 3

Pendant le match, une équipe a remplacé ses deux piliers sur blessure. Le remplaçant du pilier droit est définitivement exclu (carton rouge). Dans le cadre de la prochaine mêlée ordonnée accordée dans ce match, la situation suivante s'applique :

1. Si l'équipe ne peut pas faire entrer sur le champ de jeu un joueur de première ligne dûment entraîné, l'arbitre doit ordonner des mêlées simulées. Le pilier droit définitivement exclu ne peut pas être remplacé.
2. Le pilier droit définitivement exclu a provoqué la tenue de mêlées simulées, son équipe perd donc un joueur. Cette équipe doit désigner le joueur qui quittera le champ de jeu.
3. Le remplaçant restant (talonneur) doit être utilisé dans la première ligne des mêlées simulées. Un autre joueur doit être désigné pour quitter le terrain afin de permettre au talonneur d'entrer en jeu.
4. L'équipe joue avec 13 joueurs jusqu'à la fin de la partie.
5. Les deux équipes doivent disputer des mêlées simulées avec 8 joueurs de chaque côté.

Scénario 4

Pendant le match, une équipe a remplacé un pilier (gauche) et le talonneur sur blessure. Le remplaçant du pilier droit doit sortir pour effectuer une HIA. Le pilier droit est temporairement remplacé par le pilier droit de substitution restant. Le pilier droit remplaçant se blesse avant que le pilier droit qui est sorti effectuer la HIA ne soit autorisé à revenir en jeu. La situation suivante s'applique :

1. L'équipe ne peut pas faire entrer sur le champ de jeu un joueur de première ligne dûment entraîné et il ne lui reste plus de joueurs de première ligne qui peuvent jouer dans ce match. L'arbitre doit ordonner des mêlées simulées.
2. Le pilier droit blessé peut être temporairement remplacé par tout joueur disponible : la tenue de mêlées simulées a été provoquée par le pilier droit qui a dû aller effectuer une HIA. Son équipe ne perd pas de joueur.
3. Si le pilier droit qui a effectué la HIA est autorisé à reprendre le jeu dans le délai stipulé, ce joueur doit immédiatement revenir sur l'aire de jeu et remplacer le joueur qui l'avait temporairement remplacé.
4. Le jeu continue avec des mêlées ordonnées normales.
5. Les deux équipes doivent disputer des mêlées avec 8 joueurs de chaque côté.
   La situation ci-dessus s'applique également dans le cas d'une blessure qui saigne.

Commentaires :

1. Les substitutions tactiques de première ligne pendant le match n'ont pas d'influence sur l'application de la règle sur les mêlées simulées au moment où est ordonnée la tenue de mêlées simulées.
2. Les joueurs de première ligne qui substituent temporairement des joueurs pendant le match et qui sont temporairement exclus ou définitivement exclus ne changent pas ou n'influencent pas l'application de la règle sur les mêlées simulées au moment où est ordonnée la tenue de mêlées simulées.
3. Quand un joueur est tactiquement remplacé, et subit ensuite une blessure, ce changement doit être communiqué au 4ème/5ème officiel à ce moment-là, et avoir fait l'objet d'une vérification par le médecin indépendant match, si un tel médecin est désigné.
4. Il est très important que le mouvement de joueurs pendant le match soit minutieusement contrôlé et que les motifs de remplacements soient précisément notés avec toutes les informations pertinentes.
5. Il est conseillé d'envisager la nomination d'un 6ème officiel qui pourrait spécifiquement remplir le rôle d'analyste pour noter et rapporter toutes les informations relatives à ce domaine.

REMPLACEMENT DÉFINITIF

21. Un joueur peut être remplacé s'il est blessé. Un joueur blessé ne peut pas revenir en jeu une fois qu'il a été remplacé.

22. Un joueur est considéré blessé si :

- **a.** Dans le cadre d'un match international, selon l'avis d'un médecin, il serait déconseillé au joueur de continuer à jouer.
- **b.** Dans d'autres matches, si un organisateur de match a explicitement donné son accord et selon l'avis d'une personne ayant une formation médicale, il serait déconseillé au joueur de continuer à jouer. En l'absence d'une telle personne, le joueur peut être remplacé avec l'accord de l'arbitre.
- **c.** L'arbitre décide (avec ou sans avis médical) qu'il serait déconseillé au joueur de continuer à jouer. L'arbitre ordonne à ce joueur de quitter l'aire de jeu.

23. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.

REMPLACEMENT DÉFINITIF : DÉTECTION ET SORTIE DU JOUEUR

24. Si, à n'importe quel moment d'un match, un joueur souffre d'une commotion cérébrale ou est suspecté d'avoir subi une commotion cérébrale, ce joueur doit immédiatement et définitivement quitter l'aire de jeu. Il s'agit de la procédure dite « Détection et Sortie du joueur ».

REMPLACEMENT TEMPORAIRE : BLESSURE QUI SAIGNE

25. Quand un joueur a une blessure qui saigne, il doit quitter le champ de jeu et peut être temporairement remplacé. Le joueur blessé reprend le jeu dès que le saignement a été contrôlé et/ou pansé. Si ce joueur ne revient pas sur l'aire de jeu dans les 15 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif.

26. Dans le cadre des matches internationaux, le médecin du match décidera si une blessure constitue une blessure qui saigne nécessitant un remplacement temporaire. Pour les matches dans le cadre desquels World Rugby a préalablement approuvé l'utilisation du processus HIA, le jeu ne peut pas reprendre avant que le joueur blessé sur saignement n'ait été temporairement remplacé.

REMPLACEMENT TEMPORAIRE : ÉVALUATION DE BLESSURE A LA TÊTE (HIA)

27. Pour les matches dans le cadre desquels World Rugby a préalablement approuvé l'utilisation du processus HIA, un joueur devant se soumettre à une HIA :

- **a.** Quitte le champ de jeu ; et
- **b.** Est temporairement remplacé (même si tous les remplaçants ont déjà été utilisés). Le jeu ne peut pas reprendre avant que le joueur devant se soumettre à une HIA n'ait été temporairement remplacé. Si le joueur ne se présente pas à un officiel de match dans les 12 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif.

Précision
En cas de test HIA négatif (permettant le retour en jeu), deux possibilités se présentent :
- Ce joueur revient en jeu
- Ce joueur est remplacé tactiquement soit par son remplaçant temporaire, soit par un autre joueur
Les tickets de changement attestent ces mouvements.

Note World Rugby du 31/10/2019

Vous trouverez ci-joint une note de World Rugby concernant une modification de la durée du protocole HIA 1, lequel doit désormais durer 12 minutes au lieu de 10 minutes auparavant.

A ce titre, nous nous permettons d'apporter quelques remarques et rappels :

- Cette modification est d'application immédiate dans les championnats de TOP 14 et PRO D2.
- Le jeu ne peut reprendre tant que le joueur requérant un test HIA 1 n'a pas été temporairement remplacé.
- Le joueur ne peut revenir en jeu qu'à l'expiration des 12 minutes (temps réel).
- Si le joueur n'est pas disponible pour revenir en jeu après 12 minutes à la suite de sa sortie de l'aire de jeu, le remplacement devient permanent.
- Dans l'hypothèse où il y a simultanément un examen HIA 1 et un saignement à contrôler / panser pour un même joueur, le temps alloué sera de 17 minutes (temps réel) au lieu de 15 minutes auparavant.
- Pour rappel, le temps alloué pour un remplacement en raison d'une blessure qui saigne reste de 15 minutes. Dans cette hypothèse, le joueur blessé peut reprendre le jeu dès que le saignement a été contrôlé/pansé.

REMPLACEMENT TEMPORAIRE : TOUS LES CAS

28. Un remplaçant temporaire peut être temporairement remplacé (même si tous les remplaçants ont été utilisés).

29. Si un remplaçant temporaire est blessé, celui-ci peut également être remplacé.

30. Si un remplaçant temporaire est définitivement exclu, le joueur initialement remplacé ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu, sauf pour faire respecter la règle 3.19 ou 3.20 et uniquement si le joueur a été médicalement autorisé à reprendre le jeu et reprend le jeu dans les délais requis après sa sortie.

31. Si le remplaçant temporaire est temporairement exclu, le joueur remplacé ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu, sauf pour faire respecter la règle 3.19 ou 3.20, et uniquement si le joueur a été médicalement autorisé à reprendre le jeu et reprend le jeu dans les délais requis après sa sortie.

32. Si le temps pour un remplacement temporaire s'écoule pendant la mi-temps, le remplacement deviendra définitif sauf si le joueur remplacé revient sur le champ de jeu immédiatement au début de la deuxième période.

Les « oubliés » de la règle

Précision : Si un joueur sort sur saignement et protocole HIA cumulé, le temps de retour en jeu est entre 12 et 17 minutes. Or, dans ce point de la règle, on précise que lorsqu'un joueur quitte le terrain avant la fin de la mi-temps, il devra être présent sur le terrain au début de la seconde période sinon la blessure sera définitive.

Cas particulier : Si le joueur est blessé sur la dernière action de la première mi-temps, la pause durant 15 minutes (dans les divisions professionnelles) le joueur aura encore 2 minutes après le coup d'envoi de la 2ème mi-temps avant de revenir sur le terrain.

ENTRÉE EN JEU DES REMPLACEMENTS TACTIQUES

33. Les joueurs remplacés pour des raisons tactiques ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :

- **a.** Un joueur de première ligne blessé.
- **b.** Un joueur présentant une blessure qui saigne.
- **c.** Un joueur ayant une blessure à la tête.
- **d.** Un joueur qui a été blessé à la suite d'un jeu déloyal (vérifié par les officiels de match).
- **e.** Le joueur désigné comme stipulé à la règle 3.19 ou 3.20.

REMPLACEMENTS LIBRES

34. Un organisateur de match peut appliquer des remplacements libres à des niveaux de jeu définis dans sa propre juridiction. Le nombre de remplacements libres ne doit cependant pas excéder douze. L'administration et les règles relatives aux remplacements libres sont de la responsabilité de l'organisateur de match concerné.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

35. Un joueur qui a été remplacé tactiquement peut remplacer n'importe quel joueur blessé.

Les « oubliés » de la règle

Question : Le ballon est-il mort lorsque l'arbitre siffle une pénalité ou un coup franc ?

Réponse : NON. Le ballon n'est pas considéré comme mort lorsque l'arbitre siffle une pénalité ou un coup franc.

Question : Peut-on faire un remplacement lorsque l'arbitre siffle une pénalité ou un coup franc ?

Réponse : NON. On ne peut pas effectuer un remplacement lorsque l'arbitre siffle une pénalité ou un coup franc. Mais si l'arbitre arrête le jeu suite à cette pénalité pour une blessure par exemple, un remplacement peut avoir lieu puisque le jeu est arrêté.

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	1ères lignes titulaires minimum	1ères lignes remplaçants minimum	Table de marque
1ère Division professionnelle 2ème Division professionnelle	A	World Rugby	19	22 ou 23 (e)	3	2 ou 3 (e)	
Reichel-Espoirs Elite Reichel Espoirs Accession Espoirs Nationaux Espoirs Fédéraux		World Rugby (d)					
Nationale Nationale 2 Fédérale 1 Elite 1 Féminine Elite 2 Féminine Coupe de France Féminine à XV Réserves Élite		World Rugby (d)					
Elite Crabos Elite Alamercery Elite Gaudermen Inter-secteurs ou Provinces National U18 National U16	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 1 Féminine	C'	Spécifiques F.F.R.	16	22	3	1 (c)	OUI (f)
Régionale 1 Régionale 2 Régionale 3 Réserves Régionales Rugby Entreprises Fédérale 2 Féminine Fédérale Féminines « moins de 18 ans » à XV - Niveaux 1 et 2	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 1ère ligne », de telle sorte qu'il y ait un remplaçant pour le pilier « tête libre » (gauche), le talonneur et le pilier « tête prise (droit).

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 de 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, Elite 1 Féminine et Elite 2 Féminine).

e) Une équipe du secteur professionnel, de Nationale, de Nationale 2, Fédérale 1, de Reichel-Espoirs Elite, de Reichel Espoirs Accession, d'Espoirs Nationaux, d'Espoirs Fédéraux, d'Elite 1 Féminine, d'Elite 2 Féminine, d'Elite Crabos, de National U18, de National U16, d'Elite Alamercery, d'Elite Gaudermen et des Inter-secteurs 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 1ère ligne remplaçants, de manière à ce que chacun des trois postes de 1ère ligne (pilier « tête libre » (gauche), pilier « tête prise » (droit), 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
b) le nombre de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1ère 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 1ère ligne - Important

Les contraintes liées à la spécificité des joueurs remplaçants de 1ère 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 1ère 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 1ère ligne (dans les catégories C' et C, pas d'aptitudes spécifiques pour les joueurs de 1ère ligne).

3 - REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES

3.1 - Définition du remplacement

Un joueur peut être remplacé :

- Pour raisons(s) tactiques(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 autorisés[1].

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.

[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.

3.2 - 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 1ère 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.

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 - Catégorie A : (sauf compétitions professionnelles, Nationale, Nationale 2, Reichel-Espoirs Elite, Reichel-Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Élite 1 Féminine, et Fédérale 2, Fédérale 3 ;

Ces joueurs peuvent revenir en jeu pour remplacer :

- Un joueur quelconque qui saigne, ou
- Un joueur de 1ère ligne blessé, quelle que soit la nature de la blessure, ou
- Un joueur de 1ère ligne exclu temporairement ou définitivement (voir Règle du 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 1ère ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite d'un remplacement par équipe et par rencontre.

3.4.2 - Dispositions spécifiques pour les compétitions suivantes : Top 14, Pro D2, Nationale, Nationale 2, Reichel-Espoirs Élite, Reichel-Espoirs Accession, Espoirs Nationaux et Élite 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,
- 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 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 1ère 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 débuter la rencontre en lieu et place du joueur blessé et le chronomètre du protocole se déclenche au coup d'envoi du match.

Note D.T.N.A. validée par World Rugby le 07/10/20

Règle 3.6 - Retour en jeu sur une mêlée refaite

Cas : Un joueur de première ligne a été exclu temporairement (carton jaune). L'arbitre ordonne une mêlée, cette mêlée s'écroule (ou tourne) sans que l'arbitre n'ait décelé de faute. Il décide donc de refaire cette mêlée. À ce moment, les 10 minutes de l'exclusion temporaire du joueur de première ligne sont écoulées.

Question : L'arbitre peut-il faire revenir ce joueur afin de disputer la mêlée refaite ?

Réponse : OUI, il peut revenir, car lors d'une mêlée écroulée (ou tournée) qui doit être refaite (pas de coupable identifié), l'arbitre donne un coup de sifflet, ce qui veut dire que le ballon est mort (définition dans les règles du jeu). Le ballon étant mort et l'arbitre ayant sifflé, cela correspond à un arrêt de jeu. Dès lors, on peut, sur un arrêt de jeu, autoriser un remplacement, et dans le cas qui nous concerne, le retour en jeu d'un joueur exclu temporairement.

4 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

4.1 - Échauffement

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 de 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 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 :

Arrières :

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

Avants (de gauche à droite) :

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

Les numéros 16 - 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 22 (éventuellement le numéro 23) 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 1ère 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 1ère 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 1ère ligne

Tous les numéros des joueurs de 1ère 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 1ère ligne au cours de la rencontre, même si sa carte de qualification comporte la mention « autorisé 1ère 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 1ère ligne (titulaires et remplaçants) à évoluer à tel ou tel poste spécifique.

- L'aptitude de tout joueur de 1ère 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 1ère ligne remplaçant est obligatoire pour au moins un poste.

- Aptitudes supplémentaires :
  - de tout joueur titulaire de 1ère ligne : une ou deux possibles ;
  - de tout joueur remplaçant de 1ère 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 1ère ligne. En clair, dans ces catégories, tous les joueurs de 1ère 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 point 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 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 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 à jouer. L'arbitre ordonne à ce joueur de quitter l'aire de jeu.

7.2 - CARTON BLEU

1ère et 2ème 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) signes(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 ou de la joueuse concerné(e) 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 ou la joueuse concerné(e) 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 AUTORISÉS 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 FÉMININES - 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 Ecoles de rugby, se reporter au « Rugby éducatif » 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 gérera 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 dans son rapport l'absence du ou des dirigeants considérés dans la tenue de la « table de marque ».

10 - REMPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1ère LIGNE - Catégorie A : Nationale, Nationale 2, Fédérale 1, Reichel-Espoirs Élite, Reichel Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Espoirs Fédéraux, Élite 1 Féminine, Élite 2 Féminine, Réserves Élite 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 1ère 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 1ère ligne).

- Pendant la rencontre

  - **Pour les compétitions des catégories A et B :**
    En cas de problème sur l'aptitude spécifique d'un joueur de 1ère 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 1ère 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 1ère ligne, non-respect des obligations, sécurité…
  - La ou les équipes responsables.

ANNEXE : RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE »

1. DÉFINITIONS ET PRINCIPES

1.1 Tout remplacement sur blessure ou sur saignement doit s'effectuer obligatoirement dans les conditions fixées par les Règles de jeu.

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

1.3 Pour cela, une table de marque doit être installée à hauteur de la ligne médiane, en retrait de l'aire de jeu et dans le respect des conditions de sécurité, tout en étant visible de l'arbitre.

1.4 La gestion de tous les remplacements doit être assurée par un dirigeant licencié (conditions d'accès à l'aire de jeu non exigées - cf. art. 444) de chacune des associations en présence qui doivent tenir conjointement la feuille de mouvements prévue à cet effet, 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 1ère ligne, les dirigeants de la table de marque doivent impérativement s'assurer que le joueur qui entre en jeu est autorisé à tenir ce poste (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 (sont) autorisé(s) à prendre place sur le banc de touche de son (leur) équipe pendant la durée de son (leur) exclusion.
La table de marque peut informer l'arbitre de l'expiration de la période d'exclusion temporaire, mais la décision du retour en jeu du joueur exclu n'appartient qu'à l'arbitre.

3.2 **Joueurs exclus définitivement :**
Les dirigeants de la table de marque doivent être les auxiliaires de l'arbitre pour inciter le joueur exclu à quitter rapidement l'enceinte de jeu.

4. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

4.1 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.

ANNEXE XIV : EXTRAIT DU RÈGLEMENT MÉDICAL DE LA F.F.R.

ANNEXE 4

COMMOTION CÉRÉBRALE DANS LES COMPÉTITIONS FÉDÉRALES ET RÉGIONALES

1 - RAPPEL DE LA RÈGLE 3.22 DE WORLD RUGBY (EXTRAITS)

Un joueur est 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.

L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte l'aire de jeu pour subir un examen médical.

2 - SIGNALEMENT EN COURS DE MATCH (compétitions fédérales et régionales) :

Lorsque l'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 un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou une suspicion de commotion cérébrale.

L'encadrement technique qui détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur concerné de l'aire de jeu.

En toute hypothèse, à compter du lendemain de la rencontre, le joueur concerné doit obligatoirement observer :

- Un repos physique et cognitif complet de 24 heures minimum ;
- Un arrêt des sports de contact (rugby et toute autre activité sportive induisant un risque de choc au niveau de la tête), d'au minimum 10 jours complets pour tout joueur âgé de 19 ans et plus et d'au minimum 23 jours complets pour tout joueur âgé de moins de 19 ans, y compris la période de 24 heures susvisée. Durant cette période et dès disparition des symptômes, le joueur devra suivre le programme de reprise progressive du jeu de World Rugby, disponible sur la page : *https://www.world.rugby/the-game/player-welfare/medical/concussion/concussion-guidelines.*

Ce délai est porté à :

- 21 jours complets pour tout joueur âgé de 19 ans et plus et 42 jours complets pour tout joueur âgé de moins de 19 ans, lorsqu'il s'agit de la deuxième commotion cérébrale subie lors des 12 derniers mois ;
- 90 jours complets pour tout joueur âgé de 19 ans et plus et 180 jours complets pour tout joueur âgé de moins de 19 ans, lorsqu'il s'agit de la troisième commotion cérébrale subie lors des 12 derniers mois. S'il s'estime fondé, le joueur peut, dans cette hypothèse et par l'intermédiaire de son médecin, transmettre au médecin expert en commotion cérébrale de la Ligue régionale dont il relève, une demande de révision de la mesure ainsi appliquée, accompagnée de tout élément médical permettant de justifier qu'il n'aurait pas subi de troisième commotion cérébrale dans ce délai. Le médecin expert de la Ligue régionale peut décider, le cas échéant, après avoir sollicité l'avis d'autres experts, que le joueur est apte à reprendre la pratique du rugby.

La reprise de l'entraînement avec contact, et a fortiori du jeu, n'est admise qu'au terme du délai réglementaire de repos et à condition que le joueur concerné ait reçu, après avoir dûment suivi le programme RPDJ, un avis favorable délivré par un médecin.

Par ailleurs, un avis neurologique favorable avec établissement d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique du rugby en compétition délivré par un médecin spécialisé est obligatoire, pour tout joueur âgé de moins de 19 ans ayant subi 2 commotions cérébrales lors des 12 derniers mois et pour tout joueur âgé de 19 ans et plus ayant subi 3 commotions cérébrales lors des 12 derniers mois.

3 - FORMALITÉS A ACCOMPLIR PAR L'ARBITRE

A l'issue de la rencontre, l'arbitre doit :

- Mentionner sur la feuille de match, dans l'espace réservé à cet effet ou, à défaut, dans le rapport complémentaire, l'incident constaté pendant la rencontre et la décision prise en conséquence.
- Remplir la fiche de signalement élaborée par la F.F.R.

Ces documents seront portés à la connaissance de la Commission Médicale Régionale.

4 - SIGNALEMENT À L'ENTRAÎNEMENT

L'encadrement technique qui détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider d'effectuer un signalement en complétant la fiche dédiée. Ce document devra être porté à la connaissance de la Commission Médicale Régionale.

5 - FORMATION

Pour les entraîneurs de l'équipe « une » des clubs de Nationale, de Nationale 2 de Fédérale 1 ainsi que des équipes participant aux compétitions Reichel-Espoirs Elite et Reichel Espoirs Accession, une formation en ligne proposée par World Rugby (« Gestion de la Commotion cérébrale pour le grand public »), est recommandée.

RÈGLE 4
L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

1. Tout équipement doit respecter le Règlement 12 de World Rugby.

2. Un joueur porte un maillot, un short et un sous-short, des chaussettes et des chaussures. La manche du maillot doit descendre au moins jusqu'à la moitié du bras, entre la pointe de l'épaule et le coude.

3. Des équipements supplémentaires sont autorisés, à savoir :

- **a.** Des supports lavables en matériau élastique ou compressible.
- **b.** Des protège-tibias.
- **c.** Des protège-chevilles portés sous les chaussettes, ne couvrant pas plus d'un tiers de la longueur du tibia et, s'ils sont rigides, en matériau non métallique.
- **d.** Des mitaines (gants sans doigts).
- **e.** Des épaulières (rembourrages d'épaule) ou des plastrons approuvés.
- **f.** Un protège-dents ou une protection dentaire.
- **g.** Un casque.
- **h.** Des bandages, pansements, bandelettes ou d'autres matériaux similaires.
- **i.** Des lunettes de rugby spécifiques.
- **j.** Des crampons, y compris de type crampons moulés, sur la semelle de leurs chaussures.
- **k.** Des collants longs ou leggings (jambières) en mélange de coton, avec une seule couture à l'intérieur des jambes sous leurs shorts et chaussettes.
- **l.** Des foulards ou couvre-chefs, à condition qu'ils ne représentent pas un danger pour la personne qui les porte ou pour les autres joueurs.
- **m.** Des dispositifs de surveillance des joueurs.

4. Un joueur ne peut pas porter :

- **a.** D'équipement tâché de sang.
- **b.** D'équipement coupant et abrasif.
- **c.** D'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la présente règle.
- **d.** De bijoux.
- **e.** De gants.
- **f.** De short ou collant comportant un rembourrage cousu à l'intérieur.
- **g.** D'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs.
- **h.** De système de communication.

5. L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite. Dans ce cas, l'arbitre ordonnera au joueur de le retirer. Le joueur ne pourra pas reprendre part au match avant d'avoir retiré cet équipement ou l'avoir rendu non dangereux.

6. Si, lors d'une inspection d'avant match, un officiel de match signale à un joueur qu'il porte un équipement interdit par la présente Règle et que ce joueur est ultérieurement pris à porter cet équipement sur l'aire de jeu, l'arbitre exclura ce joueur pour incorrection.

SANCTION : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris

7. L'arbitre n'autorisera pas un joueur à quitter l'aire de jeu pour changer d'équipement, sauf si ce dernier est tâché de sang.

Le Règlement 12 de World Rugby peut être consulté à : http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

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.

2 - LES COULEURS

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

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

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

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

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

3 - BRACELET ÉLECTRONIQUE

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. Une partie dure au maximum 80 minutes (divisée en deux périodes d'un maximum de 40 minutes chacune) plus le temps perdu, sauf si l'organisateur du match a autorisé la tenue de prolongations dans le cas d'un match nul dans une compétition à élimination directe.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

1. Une partie dure au maximum 70 minutes (divisée en deux périodes d'un maximum de 35 minutes chacune), plus le temps perdu. Il n'est pas permis de disputer des prolongations.

2. La mi-temps consiste en une pause d'un maximum de 15 minutes. Pendant cette interruption, les équipes et les officiels de match peuvent quitter l'enceinte de jeu.

3. Dans les matches non internationaux, l'organisateur du match peut décider de réduire la durée d'un match. En l'absence de décision de la part de l'organisateur du match, les équipes se mettent d'accord sur la durée du match. Si elles ne parviennent pas à un accord, la décision appartient à l'arbitre.

4. L'arbitre assure le chronométrage mais peut le déléguer à l'un ou aux deux arbitres assistants et/ou un officiel responsable du chronométrage : dans ce cas, l'arbitre leur signalera tout arrêt de jeu. Lorsqu'il n'y a pas d'officiel responsable du chronométrage et que l'arbitre a des doutes au sujet du temps de jeu, il consultera l'un ou les deux arbitres assistants et pourra également consulter des tiers, mais uniquement si les arbitres assistants ne peuvent pas le renseigner.

5. L'arbitre peut arrêter le jeu pour les raisons suivantes :
   - **a.** Blessure d'un joueur jusqu'à une minute. Si un joueur est gravement blessé, l'arbitre peut arrêter le jeu pendant plus d'une minute pour que le joueur soit évacué de l'aire de jeu.
   - **b.** Consulter les autres officiels.

6. Une fois que le ballon est mort, l'arbitre peut arrêter le jeu pour les raisons suivantes :
   - **a.** Le remplacement de joueurs.
   - **b.** Le remplacement ou la réparation de l'équipement d'un joueur.
   - **c.** Renouer un lacet de chaussure.
   - **d.** Récupérer un ballon.

7. Une période prend fin quand le ballon devient mort, après que la durée fixée a expiré sauf si :
   - **a.** Une mêlée ordonnée, un alignement ou un renvoi après un essai ou un touché à terre a été accordé(e) avant l'expiration de la durée fixée n'est pas terminé(e) et que le ballon n'a pas été remis en jeu dans le jeu courant. Cette disposition comprend les cas où une mêlée ordonnée, un alignement ou un renvoi n'aurait pas été joué(e) correctement.
   - **b.** L'arbitre accorde un coup franc ou une pénalité.
   - **c.** Une pénalité est bottée directement en touche si le botteur n'a pas joué pour lui-même et si le ballon n'a pas touché un autre joueur.
   - **d.** Un essai a été marqué, auquel cas l'arbitre donnera le temps nécessaire à l'équipe de tenter la transformation.

8. Une équipe qui marque un essai peut choisir de tenter ou de ne pas tenter la transformation :
   - **a.** Le joueur qui a marqué l'essai doit indiquer à l'arbitre la décision de ne pas tenter la transformation en annonçant « pas de transformation » après que l'essai a été accordé.
   - **b.** A condition que le choix de tenter ou de ne pas tenter la transformation se fasse avant l'expiration du temps, l'arbitre fera reprendre le jeu.

c. Si la transformation est tentée, le temps est compté à partir du coup de pied.

9. En cas de conditions climatiques exceptionnellement chaudes et/ou humides, l'arbitre peut accorder une pause boisson. Cette pause d'une minute doit être accordée à la moitié de chaque période, après un score ou lorsque le ballon est mort proche de la ligne médiane.

10. L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère qu'il serait dangereux de continuer.

RÈGLE 5 - DURÉE DE LA PARTIE

1 - LA DURÉE DES MATCHES

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

<table>
<tr><th>Catégories</th><th>Durée</th><th>Mi-Temps</th><th>Prolongations</th></tr>
<tr><td>Seniors
1ère et 2ème Divisions Professionnelles</td><td rowspan="3">2 x 40 minutes</td><td>15 minutes maximum</td><td rowspan="3">2 x 10 minutes</td></tr>
<tr><td>Nationale
Nationale 2
Fédérale 1
Fédérale 2
Fédérale 3
Reichel-Espoirs Elite
Reichel Espoirs Accession
Espoirs Nationaux
Espoirs Fédéraux
Féminines + 18 ans</td><td>10 minutes maximum</td></tr>
<tr><td>Seniors
Autres catégories y compris Fédérale B et Excellence B
Réserves Régionales</td></tr>
</table>

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.

Les temps de jeu de l'École de Rugby au Seven, en passant par le jeu à XV, le jeu à 12 et le jeu à X

(document de travail commun à la D.T.N. et à la D.T.N.A.).

ÉCOLE DE RUGBY			
	NOMBRE DE DEMI-JOURNEES		
CATÉGORIE	1	2	3
M6	30		
M8	50	75	90
M10	65	85	100
M12	65	90	110
M14 G M15 F	65	90	110

JEU à XV - MATCH SEC	
CATÉGORIE	TEMPS DE JEU
M16 M	2 X 35 minutes
M19 M	2 X 35 minutes
M18 F	2 X 35 minutes
PLUS DE 19 M et F	2 X 40 minutes

JEU à XV - TOURNOI (2 jours)	
CATÉGORIE	TEMPS DE JEU
M16	100 minutes
M19	100 minutes
M18 F	100 minutes
PLUS DE 19 M et F	120 minutes

JEU à 12 (Réserves Régionales 2 et 3)	
CATÉGORIE	TEMPS DE JEU
PLUS DE 19	2 X 30 minutes

JEU à X	
CATÉGORIE	TEMPS DE JEU
M16 M	3 X 20 minutes
M19 M	
M18 F	
PLUS DE 19 M et F	

SEVEN	
CATÉGORIE	NOMBRE DE MATCHES PAR JOUR
M14 G M15 F	3 matchs maxi par jour
M16 M M19 M M18 F PLUS DE 19 G et F	4 matchs maxi par jour

RÈGLE 6
OFFICIELS DE MATCH

PRINCIPE

Chaque match est sous le contrôle des officiels de match qui sont un arbitre et deux juges de touche ou arbitres assistants. Les personnes supplémentaires, autorisées par les organisateurs du match, peuvent comprendre l'arbitre de réserve et/ou l'arbitre assistant de réserve, un officiel de match TV, le chronométreur, le médecin du match, les médecins des équipes, les membres non joueurs des équipes et les ramasseurs de balle.

Les arbitres assistants et les juges de touche ont la responsabilité du signalement de la touche, la touche de but et de la réussite ou de l'échec des tentatives de but. En outre, les arbitres assistants fournissent l'aide que peut demander l'arbitre, y compris le signalement du jeu déloyal.

DÉSIGNATION DE L'ARBITRE

1. L'arbitre est désigné par l'organisateur du match. Si aucun arbitre n'a été désigné, les deux équipes peuvent choisir un arbitre d'un commun accord. Si les équipes ne peuvent pas se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit désignera un arbitre.

2. Si l'arbitre ne peut pas terminer le match, son remplaçant est désigné selon les instructions de l'organisateur du match. Si l'organisateur du match n'a pas donné d'instruction, l'arbitre désignera le remplaçant. Si l'arbitre ne peut pas procéder à cette désignation, l'équipe qui reçoit désignera un remplaçant.

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

3. L'arbitre organise le tirage au sort. L'un des capitaines lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice-versa.

4. Les officiels de match doivent inspecter les équipements et les crampons des joueurs pour vérifier qu'ils respectent la Règle 4.

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE PENDANT LE MATCH

5. Dans l'enceinte de jeu :

- **a.** L'arbitre est le seul juge des faits et des Règles du jeu pendant un match. Il doit appliquer impartialement les Règles du jeu au cours de chaque match.
- **b.** L'arbitre assure le chronométrage. L'organisateur du match peut cependant désigner une personne responsable du chronométrage qui signalera la fin de chaque période.
- **c.** L'arbitre note le score.

6. L'arbitre autorise les joueurs et les remplaçants à entrer sur l'aire de jeu, quand cela ne présente pas de risque.

7. L'arbitre autorise les joueurs à quitter l'aire de jeu. Toutefois, un joueur peut se désaltérer depuis sa zone technique, ou en arrière de la ligne de ballon mort, après qu'un essai a été accordé, sans demander d'autorisation.

LE SIFFLET

8. L'arbitre a un sifflet et l'utilise :

- **a.** Pour indiquer le début et la fin de chaque période de match.
- **b.** Pour arrêter le jeu. L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le jeu à tout moment.
- **c.** Pour indiquer un score ou un touché en but.
- **d.** Pour donner un avertissement ou exclure un joueur fautif. Il sifflera une seconde fois quand il accorde la pénalité ou l'essai de pénalité.
- **e.** Quand le ballon est mort, sauf après l'échec d'une tentative de transformation.

f. Quand le ballon est injouable.

g. Quand il accorde une pénalité, un coup franc ou une mêlée ordonnée.

h. Quand il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre ou s'il suspecte qu'un joueur est gravement blessé.

LE BALLON DEVIENT MORT

9. L'arbitre considèrera que le ballon est mort quand :

a. Le ballon est en touche ou en touche de but.

b. Un touché à terre est effectué dans l'en-but.

c. Une transformation a été bottée.

d. Un essai, une pénalité ou un drop a été marqué(e).

e. Le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne de ballon mort ou quelque chose au-delà de cette ligne.

f. Le ballon touche quelque chose au-dessus de l'aire de jeu.

LE BALLON OU LE PORTEUR DU BALLON TOUCHE L'ARBITRE OU UN NON-JOUEUR

10. Si le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre ou un autre non-joueur et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra. Si une équipe bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, une mêlée ordonnée sera accordée avec introduction à la dernière équipe ayant joué le ballon.

11. Si le porteur du ballon touche l'arbitre ou un autre non-joueur dans l'en-but et qu'une équipe en tire un avantage :

a. Si un joueur attaquant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai à l'endroit où le contact a eu lieu.

b. Si un joueur défendant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un touché en but à l'endroit où le contact a eu lieu.

12. Si le ballon est touché par l'arbitre ou un autre non-joueur dans l'en-but, l'arbitre jugera ce qui se serait ensuite produit et accordera un essai ou un touché en-but à l'endroit où le contact a eu lieu.

INTERACTION ENTRE L'ARBITRE ET LES ARBITRES ASSISTANTS/ JUGES DE TOUCHE

13. L'arbitre peut consulter les arbitres assistants pour des questions liées à leurs devoirs, à la règle relative au jeu déloyal ou au chronométrage et demander une assistance pour ce qui est d'autres aspects des devoirs de l'arbitre.

14. L'arbitre peut revenir sur une décision si un juge de touche ou un arbitre assistant a levé le drapeau pour indiquer une touche ou si un arbitre assistant a signalé du jeu déloyal.

OFFICIEL DE MATCH TV / VARIATION DE RÈGLE EXPÉRIMENTALE

15. Un organisateur de match peut désigner un officiel de match TV (T.M.O.) qui se sert de systèmes technologiques pour clarifier des situations concernant :

a. Un ballon aplati dans l'en-but.

b. Une touche ou touche de but dans le cas d'un touché à terre ou si le ballon a été rendu mort.

c. En cas de doute sur la réussite ou l'échec d'une tentative de but.

d. Si les officiels de match pensent qu'une faute a peut-être été commise dans le champ de jeu avant qu'un essai ne soit marqué ou qui a empêché un essai d'être marqué.

e. Le jeu déloyal, y compris les sanctions.

16. Tout officiel de match, y compris le T.M.O., peut recommander que le T.M.O. examine une situation. Le T.M.O. examinera les situations conformément au protocole T.M.O. en vigueur qui est disponible à : **https://www//world.rugby/the-game/laws/law/6**

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE APRÈS LE MATCH

17. L'arbitre communique le score aux équipes et à l'organisateur du match.

18. Si un joueur est exclu définitivement, l'arbitre remettra dès que possible à l'organisateur du match un rapport écrit sur les circonstances de la faute relative au jeu déloyal.

DÉSIGNATION ET CONTRÔLE DES ARBITRES ASSISTANTS ET DES JUGES DE TOUCHE

19. Il y a deux arbitres assistants ou deux juges de touche par match. S'ils n'ont pas été désignés par ou sous l'autorité de l'organisateur du match, chaque équipe fournira un juge de touche.

20. L'organisateur du match peut désigner une personne qui agira à titre de remplaçant des arbitres assistants ou juges de touche. Cette personne est appelée juge de touche de réserve ou arbitre assistant de réserve et doit se tenir dans l'aire du périmètre.

21. Les deux arbitres assistants ou juges de touche sont sous l'autorité de l'arbitre. Il peut leur indiquer leurs responsabilités et passer outre leurs décisions. Si un juge de touche ne donne pas satisfaction, l'arbitre peut demander son remplacement. Si l'arbitre estime qu'un juge de touche a commis une incorrection, il a le pouvoir de l'exclure et de faire un rapport à l'organisateur du match.

PENDANT LE MATCH

22. Il y a un arbitre assistant ou juge de touche de chaque côté du terrain. Les arbitres assistants ou juges de touche restent le long de la ligne de touche sauf pour juger une tentative de but. Dans ce cas, ils se placent dans l'en-but, derrière les poteaux de but.

23. Un arbitre assistant peut pénétrer sur l'aire de jeu pour signaler un acte de jeu déloyal. L'arbitre assistant ne peut faire cela qu'au prochain arrêt de jeu et avec l'autorisation de l'arbitre.

SIGNAUX

24. Chaque arbitre assistant ou juge de touche est porteur d'un drapeau ou d'un objet similaire qui lui permet de signaler ses décisions.

25. Indication du résultat d'une tentative de but : un arbitre assistant ou juge de touche se tient au pied ou en arrière de chaque poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, ils lèvent leur drapeau pour indiquer un but.

26. Indication d'une sortie en touche :

- **a.** Lorsque le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche ou touche de but, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit lever son drapeau.
- **b.** L'arbitre assistant ou le juge de touche doit se tenir à l'endroit du lancer et indiquer l'équipe qui en bénéficie.
- **c.** Quand le ballon est remis en jeu, l'arbitre assistant ou le juge de touche doit abaisser son drapeau, sauf lors des exceptions suivantes :
  - **i :** Si le joueur qui effectue le lancer met une partie quelconque de l'un de ses pieds dans le champ de jeu.
  - **ii :** Si l'équipe qui n'était pas autorisée à effectuer la remise en jeu l'a effectuée.
  - **iii :** Si, lors d'une touche rapide, le ballon qui est allé en touche est remplacé par un autre ballon ou si le ballon a été touché par une autre personne que le joueur ayant effectué la remise en jeu.
- **d.** C'est l'arbitre, et non l'arbitre assistant ou le juge de touche, qui doit décider si le ballon a été lancé de l'endroit voulu.

27. Indication de jeu déloyal :

- **a.** Un organisateur de match peut autoriser l'arbitre assistant à signaler un acte de jeu déloyal.

b. Un arbitre assistant signale qu'il a vu un acte de jeu déloyal ou une incorrection en tenant son drapeau à l'horizontale, pointé vers l'intérieur du terrain, perpendiculairement à la ligne de touche.

c. Si un arbitre assistant signale un acte de jeu déloyal, il doit rester sur la ligne de touche et continuer à assurer toutes ses autres fonctions jusqu'au prochain arrêt de jeu.

d. Quand l'arbitre le lui demande, l'arbitre assistant peut alors entrer sur l'aire de jeu pour rapporter la faute à l'arbitre. Ce dernier prendra alors la mesure appropriée.

e. Si un joueur a été exclu définitivement à la suite d'un incident signalé par un arbitre assistant, ce dernier soumettra à l'arbitre, dès que possible après le match, un rapport écrit sur l'incident et le remettra à l'organisateur du match.

PERSONNES SUPPLÉMENTAIRES

Toute personne supplémentaire qui ne respecte pas les Règles peut être avertie ou exclue, et une plainte pour inconduite peut être déposée par l'organisateur du match.

28. Les personnes ayant une formation et une accréditation appropriées dans le domaine des premiers secours ou soins immédiats (sur le bord du terrain) peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pour soigner des joueurs blessés quand cela n'est pas dangereux.

a. Il peut y avoir jusqu'à deux médecins, un de chaque côté du terrain, qui peuvent suivre le jeu.

b. Ces médecins peuvent uniquement porter et donner de l'eau au joueur qu'il soigne.

c. Les médecins ne doivent pas se saisir ou manipuler le ballon lorsque celui-ci est en jeu.

SANCTION : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris.

29. Les personnes suivantes peuvent pénétrer sur l'aire de jeu, sans l'autorisation de l'arbitre, à condition qu'elles n'interfèrent pas avec le jeu :

a. Deux porteurs d'eau désignés lors d'un arrêt de jeu pour une blessure d'un joueur ou lorsqu'un essai a été marqué (Remarque : les directives relatives à la chaleur peuvent justifier une pause d'une minute par mi-temps).

i. Dans le cadre de matches avec un effectif possible de 23 joueurs, les porteurs d'eau ne peuvent entrer sur le terrain que lorsqu'un essai a été marqué : l'équipe qui a marqué l'essai se ravitaillera en eau dans une aire sur ou proche de la ligne des 10 mètres dans son camp, alors que l'équipe qui a concédé l'essai peut apporter l'eau dans son en-but ou se retirer derrière la ligne de ballon mort. Les porteurs d'eau doivent partir quand la transformation est tentée.

ii. Dans le cadre d'un essai de pénalité, aucun porteur d'eau ne peut entrer sur le terrain.

iii. Ce n'est que lorsqu'aucun essai n'a été marqué qu'un arrêt de jeu normal à un endroit neutre sur le terrain doit être utilisé pour permettre aux joueurs de se ravitailler en eau. Lorsque cet arrêt coïncide avec une blessure, les porteurs d'eau doivent quitter le terrain quand le médecin le quitte.

iv. Les joueurs peuvent se désaltérer dans la zone technique et derrière leur propre ligne de ballon mort. Si de l'eau est laissée dans l'en-but, cette prérogative sera supprimée.

v. Un porteur d'eau ne doit pas être un entraîneur ou directeur de rugby.

b. Une personne qui apporte le tee pour botter et une bouteille d'eau (uniquement pour le botteur), après qu'une équipe a indiqué son intention de tenter un but ou qu'un essai a été marqué.

c. Les entraîneurs pour être avec leur équipe à la mi-temps.

d. Ces personnes supplémentaires doivent en permanence rester dans leur zone technique avant de pénétrer dans le champ de jeu, comme les règles ci-dessus l'autorisent. Ces personnes ne doivent pas se saisir ou manipuler le ballon lorsque celui-ci est en jeu, y compris lorsqu'elles se trouvent dans la zone technique.

SANCTION : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait repris.

30. Aucune autre personne ne doit approcher, discuter ou faire des commentaires aux officiels de match, à l'exception des médecins effectuant des soins à un joueur.

31. La gestion des remplacements peut être déléguée à des personnes responsables sur le bord du terrain désignées par l'organisateur du match. Il est possible de consulter des informations sur ces personnes sur le site :

http://officiating.worldrugby.org

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 ;
- À 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 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. 1er et 2ème degré Rugby, B.F.E., B.F.E.J., B.F. PERF, B.F. OPTI, C.Q.P. TECH.

Si un seul entraîneur 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, conformément aux 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.

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.

3 - RÉSERVÉ

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 5ème 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 match rédigeront un rapport pour signaler cet incident.

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

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

4.2 - 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.

À 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 Élite, Reichel Espoirs Accession, Espoirs Nationaux, Espoirs Fédéraux, Élite 1 Féminine, Élite 2 Féminine et Réserves Élite

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.

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 :

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

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 ? Définition : 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 ? Définition : 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 ? Définition : sont constitutives de menaces, d'intimidations verbales, les paroles et/ou les gestes ou attitudes exprimant une intention de porter préjudice à l'intégrité physique d'une personne et/ou de lui inspirer de la peur ou de la crainte.				

13.	Un des occupants du banc de touche a-t-il eu des propos ou comportements racistes ou discriminatoires ? Définition : sont constitutives de propos ou comportements racistes ou discriminatoires, les attitudes et paroles portant atteinte à la dignité d'une personne en raison notamment de son idéologie, race, appartenance ethnique, couleur, langue, religion ou sexe.				
14.	Un des occupants du banc de touche a-t-il bousculé un officiel de match ? Définition : est constitutif d'une bousculade, le fait de rentrer en contact physiquement avec une personne et d'effectuer une poussée, afin de la faire reculer ou tomber.				
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 Le / / à h	Signature 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 Le / / à h	Signature Le / / à h	Signature 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 de type 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 professionnel[2] 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). À 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] 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).

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

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 se placer sur la ligne de touche le long des bancs de touche.
En aucun cas, ces deux personnes ne peuvent rester sur la même ligne. Ils 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 entraînera 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 1ère et 2ème 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 C.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 1ère et 2ème Divisions Professionnelles**, de Nationale, Nationale 2,** Fédérale 1, Fédérale 2 et 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 1ère et 2ème 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 JUGE DE TOUCHE OU ARBITRE ASSISTANT

4.1 - Absence d'un arbitre assistant officiellement désigné

4.1.1 - Si pour une raison quelconque, l'un des 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 ;
- À 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 juges de touche ou 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 délégataire.

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 joueur 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 7 - L'AVANTAGE

PRINCIPE

Si une équipe obtient un avantage après une faute commise par leurs adversaires, l'arbitre peut laisser jouer dans le but d'assurer la continuité du jeu.

1. L'avantage :

- **a.** Peut être tactique. L'équipe non fautive peut jouer le ballon comme elle le veut.
- **b.** Peut être territorial. Le jeu s'est déplacé vers la ligne de ballon mort de l'équipe fautive.
- **c.** Peut être un mélange, tactique et territorial.
- **d.** Doit être clair et réel. Une simple opportunité de gain d'avantage ne suffit pas.

2. L'avantage est terminé si :

- **a.** L'arbitre considère que l'équipe non fautive a obtenu un avantage. L'arbitre laisse le jeu se poursuivre ; ou
- **b.** L'arbitre considère que l'équipe non fautive n'obtiendra probablement pas d'avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la faute à partir de laquelle l'avantage avait été joué ; ou
- **c.** L'équipe non fautive commet une faute avant d'avoir obtenu un avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la première faute. Si une faute relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la ou les sanctions appropriées pour cette faute ; ou
- **d.** L'équipe fautive commet une deuxième fois ou plus une faute à partir de laquelle aucun avantage ne peut être obtenu : l'arbitre arrête le jeu et permet au capitaine de l'équipe non fautive de choisir la sanction appropriée la plus avantageuse pour son équipe.

3. L'avantage ne doit pas être appliqué et l'arbitre doit siffler immédiatement quand :

- **a.** Le ballon ou un joueur qui le porte touche l'arbitre et qu'une équipe en tire un avantage.
- **b.** Le ballon sort de l'une des extrémités du tunnel lors d'une mêlée ordonnée sans avoir été joué.
- **c.** Une mêlée ordonnée tourne de plus de 90°.
- **d.** Un joueur participant à une mêlée ordonnée est soulevé en l'air ou poussé d'un mouvement ascendant de telle sorte qu'il ne touche plus le sol.
- **e.** Une touche rapide, un coup franc ou une pénalité rapidement joué(e) ont été incorrectement joué(e)s.
- **f.** Le ballon a été rendu mort.
- **g.** Il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre.
- **h.** Il y a une suspicion de blessure grave d'un joueur.

Les « oubliés » de la règle

Règle 7.2.c : L'avantage est terminé si l'équipe non fautive commet une faute avant d'avoir obtenu un avantage. L'arbitre arrête le jeu et applique la sanction pour la première faute. Si une faute relève du jeu déloyal, l'arbitre appliquera la ou les sanctions appropriées pour cette faute.
Question : Est-ce que toutes les formes de jeu déloyal sont prises en compte dans le texte ci-dessus ?
Réponse : NON. La nature de la faute de jeu déloyal doit être grave pour rendre le ballon à l'équipe qui a commis la première faute.

Exemple 1 : L'équipe bleue commet un en-avant, l'arbitre accorde un avantage à l'équipe rouge, avant l'arrêt de l'avantage... un joueur de l'équipe rouge donne un coup de poing à un adversaire. Dans ce cas l'arbitre mettra fin à l'avantage et accordera une pénalité à l'équipe bleue.
Exemple 2 : Par exemple, dans le même cas, si la faute de l'équipe rouge est une obstruction, l'arbitre mettra fin à l'avantage et accordera une mêlée ordonnée avec introduction à l'équipe rouge, suite à l'en-avant initial de l'équipe bleue.

RÈGLE 8
ÉTABLISSEMENT DU SCORE

1. Manière de marquer et valeurs des points :

- **a.** Essai : **Cinq points.**
- **b.** Transformation : **Deux points.**
- **c.** Essai de pénalité **: Sept points.**
- **d.** But sur pénalité : **Trois points.**
- **e.** Drop-goal : **Trois points.**

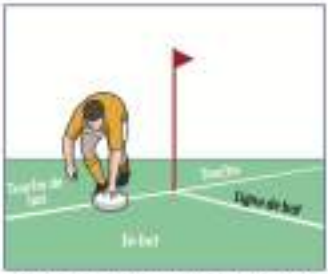
ESSAI

2. Un essai est marqué quand un joueur attaquant :

- **a.** Est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.
- **b.** Est le premier à effectuer un touché à terre quand le ballon dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul atteint la ligne de but.
- **c.** Porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but et qu'un mouvement continu l'entraîne dans l'en-but adverse et qu'il est le premier à effectuer un touché à terre.
- **d.** Porteur du ballon est plaqué près de la ligne de but adverse et peut tendre immédiatement le ou les bras et faire un touché à terre.
- **e.** Qui est en touche ou en touche de but, fait un touché à terre dans l'en-but adverse, à condition qu'il ne soit pas porteur du ballon.

Faire un touché à terre

Marquer un essai : quand la mêlée atteint la ligne de but



Marquer un essai : un joueur en touche de but qui ne tient pas le ballon

ESSAI DE PÉNALITÉ

3. Un essai de pénalité est accordé entre les poteaux de but si l'équipe adverse commet du jeu déloyal qui empêche un essai qui aurait probablement été marqué, ou marqué dans une position plus avantageuse. Le joueur qui a commis cette faute doit être averti et temporairement ou définitivement exclu. Il n'y a pas de tentative de transformation.

BUTS SUR TRANSFORMATION, PÉNALITÉ ET DROP-GOAL

4. Pour accorder un but, le ballon doit être botté et passer au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but, sans avoir préalablement touché un coéquipier ou le sol.

5. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et de la hauteur des poteaux de but, le but sera accordé s'il est admis que le ballon serait passé entre les poteaux si ceux-ci avaient été plus hauts.

6. Un but est accordé si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et que le vent le repousse ensuite dans le champ de jeu.

TRANSFORMATION

7. Quand un essai est marqué, cela permet à l'équipe concernée de tenter une transformation qui peut être un coup de pied placé ou un drop.

8. Le botteur :

- **a.** Doit utiliser le ballon qui était en jeu à moins qu'il ne soit défectueux.
- **b.** Doit botter sur une ligne passant par l'endroit où l'essai a été marqué dans le champ de jeu, parallèle aux lignes de touche.
- **c.** Doit placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee. Le botteur peut bénéficier de l'assistance d'un placeur. Le botteur ne peut utiliser aucune autre forme d'aide pour botter.
- **d.** Doit botter en 90 secondes (temps de jeu) à compter du moment où l'essai a été marqué, même si le ballon tombe et doit être replacé.

  SANCTION : Le but est refusé

9. L'équipe du botteur, à l'exception du coéquipier qui tient le ballon, doit se trouver en arrière du ballon au moment où il est botté et ne rien faire qui puisse amener les adversaires à charger trop tôt.

SANCTION : Le but est refusé

10. Si le ballon tombe avant que le botteur ne commence sa course pour botter, l'arbitre permettra au botteur de replacer le ballon. Pendant ce laps de temps, les adversaires doivent rester derrière leur ligne de but.

11. Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, le botteur peut, soit botter, soit tenter un drop-goal.

12. Si le ballon tombe et s'écarte de la ligne passant par le point où l'essai a été marqué, et qu'il est ensuite botté au-dessus de la barre transversale, le but sera accordé.

13. Si le ballon tombe et roule en touche après que le botteur a commencé sa course pour botter, le coup de pied sera annulé.

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE TRANSFORMATION

14. Tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se replier en arrière de leur ligne de but et ne pas franchir cette ligne avant que le botteur ne se déplace dans quelque direction que ce soit pour prendre son élan pour botter. Quand le botteur commence sa course, les adversaires peuvent charger ou sauter pour empêcher un but mais ne doivent pas être physiquement soulevés par d'autres joueurs dans le cadre de ces actions.

15. Une équipe défendante ne doit pas crier pendant une tentative de transformation.

SANCTION : Si l'équipe adverse tente de commettre une faute pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse ne sera plus autorisée à charger. Si une nouvelle tentative est autorisée, le botteur pourra répéter tous les préparatifs. Le botteur pourra également changer le type de coup de pied.

16. Si le ballon tombe après que le botteur a commencé sa course pour botter, les adversaires peuvent continuer à charger.

17. Si l'équipe adverse touche le ballon et que la tentative est réussie, le but sera accordé.

BUT SUR PÉNALITÉ

18. Un but de pénalité ne peut être marqué qu'à partir d'une pénalité.

19. L'équipe qui botte doit indiquer son intention de botter sans délai.

20. Si l'équipe indique à l'arbitre son intention de tenter le but, elle doit botter le but. L'intention de botter peut être communiquée à l'arbitre ou signalée avec l'arrivée du tee ou du sable, ou quand le joueur fait une marque au sol.

21. Le coup de pied doit être botté dans la minute qui suit le moment où l'équipe a indiqué son intention de botter, même si le ballon tombe et roule et doit être replacé.

SANCTION : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée

22. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de botter, l'équipe adverse doit rester immobile, les bras le long du corps, et ce, dès que le botteur commence son approche pour botter et jusqu'à ce que le ballon soit botté.

23. Si le botteur n'a pas indiqué son intention de tenter un but mais botte un drop et marque un but, celui-ci doit être validé.

24. Le botteur peut placer le ballon directement sur le sol ou sur du sable, de la sciure ou un tee agréé par la fédération ou l'organisateur du match. Un placeur peut aider le botteur qui ne doit se servir d'aucune autre forme d'aide.

SANCTION : Mêlée ordonnée

25. Tout joueur qui touche délibérément le ballon en tentant d'empêcher la réussite d'une tentative de pénalité touche illégalement le ballon.

26. Un défenseur ne doit pas crier pendant une tentative de pénalité.

27. Si l'équipe adverse commet une faute pendant une tentative de but mais que la tentative est réussie, le but doit être validé et aucune autre sanction supplémentaire n'est accordée. Si la tentative échoue, une pénalité à 10 mètres en avant de la marque initiale sera accordée à l'équipe non fautive.

SANCTION : Pénalité

DROP-GOAL

28. Un joueur marque un drop-goal en bottant un but par un coup de pied tombé dans le jeu courant.

29. L'équipe qui bénéficie d'un coup franc (y compris si elle choisit une mêlée ordonnée ou un alignement en lieu et place d'un coup franc) ne peut pas marquer de drop-goal avant que le ballon ne devienne mort ou qu'un adversaire ait joué le ballon, l'ait touché ou ait plaqué le porteur du ballon. Toute tentative dans ce cas sera considérée manquée et le jeu continuera.

RÈGLE 8 - ÉTABLISSEMENT 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.

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

2ème 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

PRINCIPE

Un joueur qui commet un acte de jeu déloyal doit être soit averti, soit exclu temporairement ou exclu définitivement.

OBSTRUCTION

1. Quand un joueur et un adversaire courent vers le ballon, ils ne peuvent se charger ou se pousser l'un l'autre autrement qu'épaule contre épaule.

2. Un joueur hors-jeu ne doit pas intentionnellement faire obstruction sur un adversaire ou interférer avec le jeu.

3. Un joueur ne doit pas intentionnellement empêcher un adversaire de plaquer ou tenter de plaquer le porteur du ballon.

4. Un joueur ne doit pas intentionnellement empêcher un adversaire d'avoir la possibilité de jouer le ballon, autrement qu'en luttant pour la possession.

5. Un porteur du ballon ne doit pas intentionnellement aller au contact d'un coéquipier hors-jeu pour faire obstruction à l'adversaire.

6. Un joueur ne doit pas faire d'obstruction ou, de quelque manière que ce soit, gêner un adversaire pendant que le ballon est mort.
SANCTION : Pénalité

ANTIJEU

7. Un joueur ne doit pas :

- **a.** Enfreindre délibérément une règle du jeu.
- **b.** Frapper Intentionnellement, placer, pousser ou lancer le ballon avec le bras ou la main hors de l'aire de jeu.
- **c.** Commettre d'acte qui puisse amener les officiels de match à penser qu'un adversaire a commis une faute.
  SANCTION : Pénalité
- **d.** Perdre de temps.
  SANCTION : Coup franc

FAUTES RÉPÉTÉES

8. Une équipe ne doit pas commettre la même faute de manière répétée.

9. Un joueur ne doit enfreindre les règles du jeu d'une manière répétée.
SANCTION : Pénalité

10. Si différents joueurs d'une même équipe commettent la même faute de manière répétée, l'arbitre donnera un avertissement général à l'équipe et, en cas de récidive, exclura temporairement le ou les joueurs coupables.

JEU DANGEREUX

11. Les joueurs ne doivent rien faire qui soit imprudent ou dangereux pour autrui, notamment charger avec le coude ou l'avant-bras en-avant, ou sauter sur ou au-dessus d'un plaqueur.

12. Un joueur ne doit agresser personne physiquement ou verbalement. Une agression physique comprend notamment, mais pas exclusivement, mordre, donner un coup de poing, entrer en contact avec l'œil, les yeux ou la zone oculaire, frapper à l'aide de quelque partie que ce soit du bras, de l'épaule, de la tête ou des genoux, piétiner, faire un croche-pied ou donner un coup de pied.

13. Un joueur ne doit pas effectuer de plaquage anticipé, à retardement ou d'une manière dangereuse. Un plaquage dangereux comprend notamment, mais pas exclusivement, plaquer ou tenter de plaquer un adversaire au-dessus de la ligne des épaules même si le plaquage a commencé au-dessous de la ligne des épaules.

Directive World Rugby du 22 mai 2019

PLAQUAGES HAUTS : aide à la prise de décision

OBJECTIFS :

- Prendre des décisions régulières, cohérentes, précises et objectives ;
- Appliquer des sanctions avec une plus grande homogénéité et cohérence, en faisant la distinction entre les plaquages dangereux qui méritent soit une pénalité, soit un carton jaune, soit un carton rouge.
- Mieux protéger la tête des deux joueurs en sanctionnant de manière systématique et régulière le comportement du plaqueur que l'on sait être le plus risqué.

LE PLAQUAGE est-il une charge à l'épaule ou un plaquage haut ?

Définition de la charge à l'épaule :

Le bras de l'épaule qui entre en contact avec le porteur du ballon est derrière le corps du plaqueur ou « replié contre son corps » lors du contact.

Définition du plaquage haut :

Un plaquage illégal causant un contact à la tête ; celui-ci est identifié par un contact clair et direct avec la tête/le cou du porteur du ballon OU sa tête effectue un mouvement visible vers l'arrière au point de contact OU le porteur du ballon doit passer une HIA.

Remarque : le premier mouvement de la tête va vers l'arrière dans le cas d'un plaquage avec contact à la tête ou d'une charge à l'épaule, et vers l'avant dans le cas d'un plaquage avec « contact au corps » ou d'une charge à l'épaule.

Les questions à se poser en cas de charge à l'épaule :

1. Y a-t-il eu contact à la tête/cou du porteur du ballon ?
2. Quel est le degré de danger : faible ou fort ?
3. Y a-t-il des facteurs atténuants clairs et évidents ? *

Les questions à se poser en cas de plaquage haut :

1. Le contact haut de la part du plaqueur a-t-il eu lieu avec son épaule, sa tête ou son bras/coude ?
2. Le contact à la tête/cou était-il direct ou indirect ?
3. Quel est le degré de danger : faible ou fort ?
4. Y a-t-il des facteurs atténuants clairs et évidents ? *

* En cas d'acte atténué, la sanction ne peut être réduite que d'un échelon, quel que soit le nombre de facteurs atténuants.

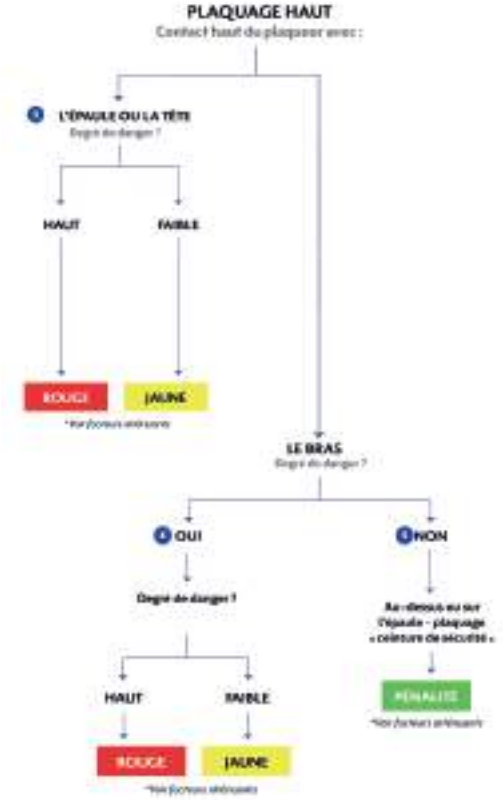
Facteurs aggravants :

- Si le plaqueur et le porteur du ballon sont dans un espace libre et que le plaqueur a une bonne visibilité et du temps avant le contact.

Facteurs atténuants* (doivent être clairs et évidents et ne peuvent s'appliquer que pour réduire la sanction d'un échelon) :

- Le plaqueur essaye vraiment de changer la hauteur de son plaquage pour éviter la tête du porteur du ballon ;
- Le porteur du ballon se baisse soudainement (par exemple dû à un plaquage préalable, trébuche/tombe, plonge pour marquer) ;
- Le champ de vision du plaqueur est masqué avant le contact ;
- Plaquage « réflexe », libération immédiate.

Aide à la prise de décision lors de charges à l'épaule et de plaquages hauts



PdB : porteur du ballon

Observables à la vidéo indiquant un plus haut degré de danger

Préparation

- Mouvement du bras par le plaqueur avant le contact,
- Plaqueur peut se relever,
- Mouvement du bras vers l'avant avant le contact.

Contact

Le plaqueur tente un plaquage offensif/dominant, par opposition à un plaquage passif, ou « en retrait » du contact.
La vitesse et/ou l'accélération du plaqueur dans le cadre du plaquage est élevée.
Bras tendu ou coude entre en contact avec la tête du porteur du ballon dans un mouvement de manchette.

Suivi

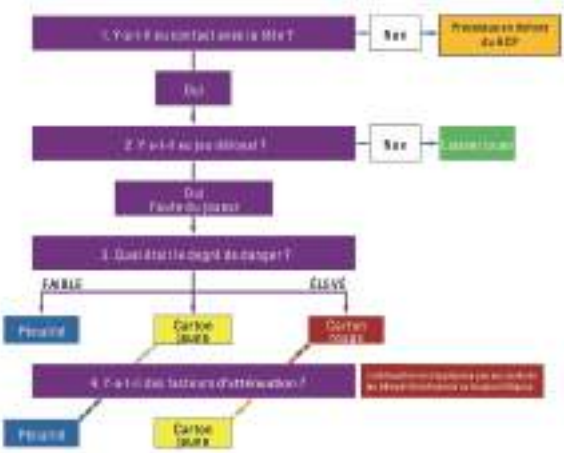
Le plaqueur termine le plaquage (par opposition à une libération/action de retrait immédiate).

Résumé du choix des sanctions selon les circonstances de plaquage

CARTON ROUGE	• Charge à l'épaule (plaquage sans les bras) directement à la tête/au cou du porteur du ballon et sans facteurs atténuants. • Plaquage haut avec un contact entre l'épaule ou la tête du plaqueur et la tête/le cou du porteur du ballon, avec un fort degré de danger et sans facteurs atténuants. • Plaquage haut avec un premier contact du bras du plaqueur, directement à la tête/au cou du porteur du ballon, avec un fort degré de danger et sans facteurs atténuants.
CARTON JAUNE	• Toute faute justifiant un carton rouge avec application de facteurs atténuants (conformément au guide décisionnel). • Charge à l'épaule au corps (sans contact à la tête/au cou), avec un fort degré de danger. • Plaquage haut avec un contact entre l'épaule ou la tête du plaqueur et la tête/le cou du porteur du ballon, avec un faible degré de danger, et sans facteurs atténuants. • Plaquage haut avec un premier contact du bras du plaqueur, directement à la tête/au cou du porteur du ballon, avec un faible degré de danger et sans facteurs atténuants. • Plaquage haut avec un premier contact du bras du plaqueur, qui commence sur une autre partie du corps mais glisse ou remonte ensuite vers la tête/le cou du porteur du ballon, avec un fort degré de danger et sans facteurs atténuants.
PÉNALITÉ	• Toute faute justifiant un carton jaune avec application de facteurs atténuants (conformément au guide décisionnel). • Charge à l'épaule au corps (sans contact à la tête/au cou), avec un faible degré de danger. • Plaquage haut avec un premier contact du bras du plaqueur, qui commence sur une autre partie du corps mais glisse ou remonte ensuite vers la tête/le cou du porteur du ballon, avec un faible degré de danger et sans facteurs atténuants. • Plaquage haut avec un premier contact au-dessus ou sur l'épaule du porteur du ballon, mais sans contact à la tête ou au cou du porteur du ballon pendant l'exécution du plaquage (plaquage « ceinture de sécurité »).

Directive World Rugby en vigueur le 9 mars 2023

PROCESSUS pour contact à la tête



CONTEXTE

La santé du joueur sous-tend la décision de World Rugby d'adopter une tolérance zéro pour le jeu déloyal, notamment en cas de contact avec la tête.
L'accent doit être mis sur les actions des personnes impliquées et non sur la blessure – le besoin d'un HIA ne signifie pas nécessairement qu'il y a eu un contact illégal avec la tête.
Le « pouvoir de choisir » des plaqueurs est crucial, d'autant que 72 % des blessures à la tête se produisent lors d'un plaquage.
Il faut bien comprendre que les plaqueurs restent droits afin de pouvoir « ajuster leur position et réagir » - se baissant rapidement en position basse de plaquage - en utilisant leurs « yeux et leurs pieds » pour agir au moment opportun.
Il est important que les entraîneurs et les joueurs développent continuellement des techniques de plaquage sûres lors des entraînements.

OBJECTIF du processus pour contact à la tête

Le processus est conçu pour protéger la zone de la tête, du cou et de la gorge des joueurs.
Le processus peut être appliqué dans les cas suivants :

- Plaquages hauts
- Charges à l'épaule
- Déblayages dangereux
- Collisions tête contre tête
- Coude/avant-bras en avant

Le Processus en cas de Contact avec la tête est une Directive d'application de la Règle. En vertu de la Règle 9.11, l'arbitre a toujours le droit d'infliger un carton jaune ou rouge pour tout acte qu'il considère imprudent ou dangereux. Cependant, ce processus a pour but de renforcer la cohérence dans l'application des sanctions en donnant des indications sur la manière dont les officiels de match et le personnel disciplinaire doivent aborder le contact avec la tête.

Questions et considérations autour du processus

1. Y-a-t-il eu contact avec la tête ?
Le contact à la tête comprend aussi la zone du cou et de la gorge.

2. Y a-t-il eu jeu déloyal ?
Considérations :

- Intentionnel
- Imprudent
- Évitable - par exemple, le défenseur est toujours droit debout

3. Quel était le degré de danger ?
Les considérations incluent :
- Contact direct v contact indirect
- Force élevée v force faible
- Dynamique

4. Y-a-t-il des facteurs d'atténuation ?
Les considérations incluent :
- Champ de vision
- Chute ou mouvement vers le bas soudain et significatif
- Tentative claire de modifier la hauteur
- Niveau de contrôle
- Plaqueur passif

L'atténuation ne s'appliquera pas aux actes de jeu déloyal intentionnels ou toujours illégaux.

Points clés pour les officiels de match

Les officiels de match peuvent, s'ils le souhaitent, utiliser la liste non exhaustive de points clés ci-dessous pour les aider à identifier si un joueur est fautif, le degré de danger en cause et si une atténuation devrait être appliquée.

Laisser jouer

Pas de faute

- Mouvement vers le bas soudain et significatif par le porteur du ballon.
- Le joueur n'avait pas le temps d'ajuster sa position.
- Collision involontaire.
- Pas de bras en avant lorsque près du corps.

Pénalité **Carton jaune**

Faible danger

- Contact indirect
- Faible force
- Vitesse lente
- Pas de tête/épaule/avant-bras en avant/bras en mouvement (manchette)

Atténuation
- Le porteur du ballon se baisse soudainement ou de façon significative ou change de direction.
- Changement tardif dans la dynamique dû à un autre joueur prenant part au contact.
- Effort pour entourer/se lier et manque de temps pour ajuster la position.
- Plaqueur passif (voir ci-dessous).

Carton rouge

Danger élevé

- Contact direct
- Absence de contrôle
- Vitesse élevée
- Dynamique
- Tête/épaule/coude/avant-bras en avant
- Mouvement de manchette du bras
- Acte de jeu déloyal intentionnel ou toujours illégal.

Plaqueur passif
- Le plaqueur a les pieds « plantés » et le corps absorbe/tombe vers l'arrière.
- Aucun mouvement vers l'avant vers le porteur du ballon.

Dynamique
- Les pieds peuvent être immobiles ou en mouvement.
- Le corps se déplace vers l'avant ou vers le haut avec force par les hanches/ jambes/ épaules.

14. Un joueur ne doit pas plaquer un autre joueur qui n'est pas en possession du ballon.

15. Sauf dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul, un joueur qui n'est pas en possession du ballon ne doit pas tenir, pousser ou faire obstruction sur un adversaire non porteur du ballon.

16. Un joueur ne doit pas charger ou faire tomber un adversaire porteur du ballon sans tenter de le saisir à bras le corps.

17. Un joueur ne doit pas plaquer, charger, tirer, pousser ou se saisir d'un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol.

18. Un joueur ne doit pas soulever un adversaire et le laisser tomber ou le projeter vers le sol de telle sorte que sa tête et/ou le haut de son corps entre(nt) en contact avec le sol.

19. Jeu dangereux dans une mêlée ordonnée :

- **a.** Une première ligne d'une mêlée ne doit pas se former plus loin que prévu de ses adversaires et se précipiter contre eux.
- **b.** Un joueur de première ligne ne doit pas tirer un adversaire.
- **c.** Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement soulever un adversaire en l'air ou faire sortir de force l'adversaire de la mêlée d'un mouvement ascendant.
- **d.** Un joueur de première ligne ne doit pas intentionnellement écrouler une mêlée.

20. Jeu dangereux dans un ruck ou un maul :

- **a.** Un joueur ne doit pas charger dans un ruck ou un maul. Une charge comprend tout contact effectué sans se lier à un autre joueur dans le ruck ou le maul.
- **b.** Un joueur ne doit pas entrer en contact avec un adversaire au-dessus de la ligne des épaules.
- **c.** Un joueur ne doit pas intentionnellement écrouler un ruck ou un maul.
- **d.** Un joueur peut déblayer le gratteur hors du ruck, mais il ne doit pas se laisser tomber de tout son poids ou cibler les membres inférieurs de ce joueur.

21. Un joueur ne doit pas agir en représailles.

22. Les équipes ne doivent pas effectuer de « coin volant ».

23. Un joueur ne doit pas tenter de donner un coup de pied dans le ballon quand celui-ci est dans les mains du porteur du ballon.

24. Un joueur qui porte le ballon est autorisé à raffûter avec une main un adversaire à condition de ne pas utiliser de force excessive.

SANCTION : Pénalité

25. Un joueur ne doit pas intentionnellement charger ou faire obstruction sur un adversaire qui vient de botter le ballon.

SANCTION : Pénalité. L'équipe non fautive choisit de jouer la pénalité soit :

- ***a.*** A l'endroit de la faute ; ou
- ***b.*** Au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche ; ou
- ***c.*** Si le ballon est botté directement en touche, sur la ligne des 15 mètres face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ; ou
- ***d.*** Si le point de chute du ballon est l'en-but, en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, à 5 mètres de la ligne de but face à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but et pas à moins de 15 mètres de la ligne de touche ; ou
- ***e.*** Si le ballon touche un poteau de but ou la barre transversale, au point de chute du ballon.

Charge à retardement sur le botteur

26. Dans le jeu courant, un joueur peut soulever ou soutenir un coéquipier. Tout joueur qui soulève ou soutient un coéquipier doit accompagner ce joueur au sol en toute sécurité dès qu'une équipe gagne le ballon.

SANCTION : Coup franc

INCORRECTION

27. Un joueur ne doit rien faire qui soit contraire à l'esprit sportif.

28. Les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne doivent pas contester les décisions de l'arbitre et doivent immédiatement s'arrêter de jouer quand l'arbitre arrête le jeu.

SANCTION : Pénalité

CARTONS JAUNES ET ROUGES

29. Quand un joueur est averti et exclu temporairement pendant 10 minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être exclu définitivement.

30. Quand un joueur est exclu définitivement, l'arbitre montrera un carton rouge à ce joueur qui ne prendra plus part au match. Un joueur exclu définitivement ne peut pas être remplacé.

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, Nationale 2, Fédérale 1, à l'Elite 1 Féminine, à l'Elite 2 Féminine et aux Réserves Élite).

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 1ère 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 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 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 1ère 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 et 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. À 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 1ère 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 1ère 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 1ère 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 - Joueur remplaçant exclu (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 1ère 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 1ère 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 est autorisé à 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 un coup de pied de 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 10
HORS-JEU ET EN JEU DANS LE JEU COURANT

PRINCIPE

Le jeu est joué par des joueurs qui sont en jeu.

HORS-JEU ET EN JEU DANS LE JEU COURANT

1. Un joueur est hors-jeu dans le jeu courant s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou qui l'a joué en dernier. Un joueur hors-jeu ne doit pas interférer avec le jeu. Interférer avec le jeu comprend :

- **a.** Jouer le ballon ;
- **b.** Plaquer le porteur du ballon ;
- **c.** Empêcher l'équipe adverse de jouer comme elle l'entend.

2. Un joueur peut être hors-jeu n'importe où dans l'aire de jeu.

3. Un joueur qui reçoit une passe en avant involontaire n'est pas hors-jeu.

4. Un joueur hors-jeu peut être pénalisé si ce dernier :

- **a.** Interfère avec le jeu ; ou
- **b.** S'avance vers le ballon ; ou
- **c.** Était en avant d'un coéquipier qui a botté le ballon et ne se replie pas immédiatement en arrière d'un coéquipier en jeu ou d'une ligne imaginaire parallèle aux lignes de but allant d'une ligne de touche à l'autre, située à 10 mètres d'où le ballon est réceptionné ou tombe, même si le ballon touche préalablement un poteau de but ou la barre transversale. Si cette situation implique plus d'un joueur, c'est le joueur le plus proche de l'endroit où le ballon tombe ou est réceptionné qui sera pénalisé. Cette règle, connue sous l'appellation de « règle des 10 mètres », s'applique si le ballon touche ou est joué par un adversaire, mais ne s'applique pas lorsque le coup de pied est contré.

  SANCTION : L'équipe non fautive peut choisir soit :

  i. Une pénalité au lieu de la faute ; soit

  ii. Une mêlée ordonnée où l'équipe fautive a joué le ballon en dernier.

5. Un joueur est accidentellement hors-jeu s'il ne peut pas éviter d'être touché par le ballon ou par un coéquipier qui le porte. Si son équipe n'en tire pas d'avantage, le jeu continue.

SANCTION : Mêlée ordonnée

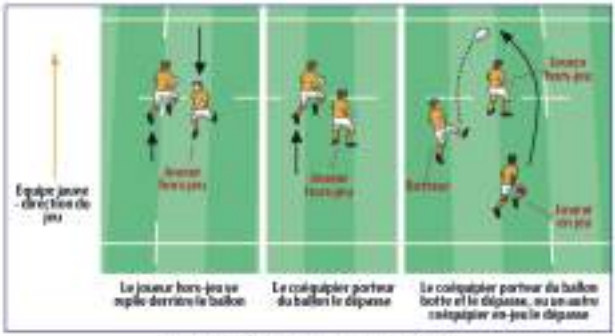
6. Tout joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand ce joueur :

- **a.** Se replie en arrière d'un coéquipier qui a joué le ballon en dernier ; ou
- **b.** Se replie en arrière d'un coéquipier qui est en jeu.

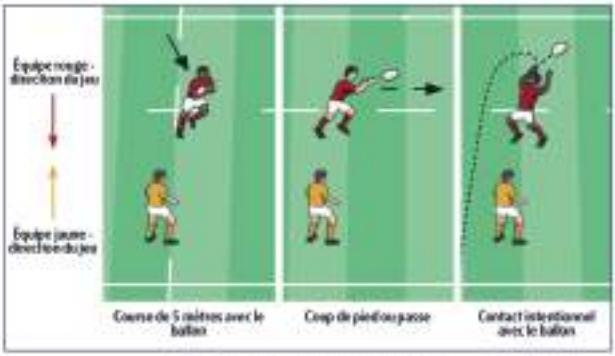
7. Sauf dans le cas de la Règle 10.4c, un joueur hors-jeu peut être remis en jeu quand :

- **a.** Un coéquipier en jeu dépasse le joueur hors-jeu, ce coéquipier étant à l'intérieur ou est revenu dans l'aire de jeu.
- **b.** Un adversaire de ce joueur :
  - **i.** Parcourt 5 mètres en portant le ballon ; ou
  - **ii.** Passe le ballon ; ou
  - **iii.** Botte le ballon ; ou
  - **iv.** Touche intentionnellement le ballon sans en obtenir la possession.

8. Un joueur hors-jeu, en vertu de la Règle 10.4 c ne peut pas être remis en jeu par les actions d'un adversaire, sauf dans le cas d'un coup de pied contré.



Joueur remis en jeu par un coéquipier



Joueur remis en jeu par l'adversaire

Les « oubliés » de la règle

Lorsqu'un joueur fait un en-avant et qu'un coéquipier hors-jeu joue ensuite le ballon, le joueur hors-jeu est passible d'une pénalité si le fait de jouer le ballon a privé l'adversaire d'un avantage. Si ce n'est pas le cas une mêlée sera ordonnée par l'arbitre.

La remise en jeu par relais n'est pas autorisée.

REPLI APRÈS UN RUCK, UN MAUL, UNE MÊLÉE ORDONNÉE OU UN ALIGNEMENT

9. Un joueur qui est hors-jeu lors d'un ruck, d'un maul, d'une mêlée ordonnée ou d'un alignement reste hors-jeu, même après la fin du ruck, du maul, de la mêlée ordonnée ou de l'alignement.

10. Le joueur ne peut être remis en jeu que si :

- **a.** Ce joueur se replie immédiatement en arrière de la ligne de hors-jeu applicable ; ou
- **b.** Un joueur adverse porteur du ballon a parcouru 5 mètres, dans n'importe quelle direction ; ou
- **c.** Un joueur adverse botte le ballon.

11. Un joueur hors-jeu peut être pénalisé si ce joueur :

- **a.** Ne se replie pas sans délai et profite d'avoir été remis en jeu dans une meilleure position ; ou
- **b.** Interfère avec le jeu ; ou
- **c.** Se dirige vers le ballon.

SANCTION : Pénalité sur la ligne de hors-jeu, au plus proche du joueur hors-jeu

RÈGLE 11
EN-AVANT OU PASSE EN AVANT

EN-AVANT

1. Un en-avant peut être commis n'importe où dans l'aire de jeu.
2. Il y a « en-avant » quand un joueur, en plaquant ou tentant de plaquer un adversaire, entre en contact avec le ballon et que le ballon va vers l'avant.
   SANCTION : Mêlée ordonnée (si le ballon sort en touche, l'équipe non fautive peut choisir l'option d'une touche rapide ou d'un alignement).
3. Un joueur ne doit pas intentionnellement projeter le ballon en avant avec la main ou le bras.
   SANCTION : Pénalité
4. Un joueur ne commet pas d'en-avant volontaire s'il fait un en-avant en tentant d'attraper le ballon, à condition que ses chances d'obtenir la possession du ballon soient raisonnables.
5. Il n'y a pas en-avant et le jeu continue si :
   a. Un joueur fait immédiatement un en-avant après qu'un adversaire a botté le ballon (contre).
   b. Un joueur arrache ou tape le ballon des mains ou des bras d'un adversaire et que le ballon quitte les mains ou les bras du porteur du ballon vers l'avant.

En-avant

Charge ou « contre »

PASSE EN AVANT

6. Une passe en avant peut être effectuée n'importe où dans l'aire de jeu.
   SANCTION : Mêlée ordonnée

   Un joueur ne doit pas intentionnellement lancer ou passer le ballon en avant.
   SANCTION : Pénalité

Les « oubliés » de la règle

En-avant ou passe en avant pénétrant dans l'en-but : Si un joueur attaquant effectue un en-avant ou une passe en avant dans le champ de jeu et qu'ensuite le ballon pénètre dans l'en-but adverse et y est rendu mort, une mêlée ordonnée sera accordée à l'endroit de l'en-avant ou de la passe en avant.

Si le ballon sort en touche suite à un en-avant ou une passe en avant l'équipe non fautive aura le choix entre :

- Un alignement, dont la remise en jeu s'effectuera à l'endroit où le ballon est sorti en touche, ou une mêlée ordonnée,
- Une remise en jeu rapide,
- Une mêlée ordonnée à l'endroit de la passe en avant.

RÈGLE 12
COUP D'ENVOI ET RENVOIS

PRINCIPE

Les coups d'envoi servent pour débuter les deux périodes du match ou des prolongations. Les renvois servent pour reprendre le jeu après un score ou un touché en but.

1. Tous les coups d'envoi et renvois se font par un drop.

SANCTION : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

Coup d'envoi

Action	Type de renvoi
Début de chaque période et des périodes de prolongations.	Coup d'envoi
En-avant de l'équipe attaquante dans l'en-but.	Renvoi ligne de but
Ballon rendu mort par un défenseur après que l'équipe attaquante ait rentré le ballon dans l'en-but *(excepté les coups d'envoi, de renvoi, les tentatives de pénalité ou de drop).*	Renvoi ligne de but
Ballon rentré dans l'en-but par l'équipe attaquante (y compris sur un contre) et rendu mort par l'équipe attaquante.	Renvoi aux 22 *(ou choix de la mêlée à l'endroit où a été joué le ballon par l'équipe attaquante si le ballon a été botté depuis le champ de jeu).*
Ballon rentré et tenu dans l'en-but par l'équipe attaquante.	Renvoi ligne de but
Ballon rendu mort par un défenseur à la suite d'une tentative de but ou d'un drop-goal.	Renvoi aux 22 mètres
Sortie du ballon en touche de but ou ballon mort à la suite d'une tentative de but ou de drop-goal.	Renvoi aux 22 mètres

Ballon rendu mort par un défenseur à la suite d'un coup d'envoi ou de renvoi.	Renvoi aux 22 mètres *(ou choix de la mêlée au milieu de la ligne de sanction ou de la ligne médiane si touché à terre immédiat).*
Obtention de points.	Renvoi
Ballon rentré dans l'en-but par l'équipe défendante puis rendu mort (dont *tenu en-but*)	Mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante.

COUPS D'ENVOI ET RENVOIS APRÈS UN SCORE

2. Les coups d'envoi sont donnés au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane.
SANCTION : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée

3. Les adversaires de l'équipe qui a donné le coup d'envoi au début du match donneront le coup d'envoi de la deuxième période.

4. Après l'obtention de points, les adversaires de l'équipe ayant marqué les points reprendront le jeu au centre ou en arrière du centre de la ligne médiane.
SANCTION : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée

5. Quand le ballon est botté :

- **a.** Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon.
  SANCTION : Mêlée ordonnée
- **b.** Les joueurs adverses doivent se tenir sur ou en arrière de la ligne des 10 mètres.
  SANCTION : Faire rejouer le coup de pied

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres.
SANCTION : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

7. Si le ballon atteint la ligne des 10 mètres mais est ensuite repoussé par le vent ou si un adversaire joue le ballon avant qu'il n'atteigne la ligne des 10 mètres, le jeu se poursuivra.

8. Si le ballon sort directement en touche, l'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :

- **a.** Faire rejouer le coup de pied,
- **b.** Mêlée ordonnée,
- **c.** Alignement,
- **d.** Touche rapide.

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but, l'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

10. Si le ballon est botté dans l'en-but de l'équipe qui botte et est rendu mort par un défenseur ou s'il devient mort en passant par l'en-but, l'équipe adverse bénéficiera d'une mêlée à 5 mètres.

AUTRES COUPS DE PIED DE RENVOI (RENVOIS)

11. Le jeu reprendra par un renvoi aux 22 mètres si, après la tentative manquée d'un but sur pénalité ou d'un drop-goal, le ballon fait l'objet d'un touché en but ou est rendu mort par l'équipe défendante dans son en-but, ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but à la suite de l'une de ces tentatives.

12. Le jeu reprendra par un drop de renvoi sur la ligne de but si :

- **a.** Le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur attaquant et est bloqué, touché à terre ou rendu autrement mort légalement par un adversaire.

b. Un coup de pied d'un attaquant, autre qu'un coup d'envoi, qu'un renvoi après un score, qu'un drop-goal, qu'un renvoi sur la ligne de but ou une tentative de but sur pénalité, fait l'objet d'un touché en but par l'équipe défendante dans son en-but.

c. Un attaquant commet un en-avant dans l'en-but adverse.

Type de coup de pied	Emplacement du coup de pied	Ligne de sanction
Renvoi aux 22 mètres	Sur la ligne des 22 mètres de l'équipe défendante ou en arrière de cette ligne.	La ligne des 22 mètres
Drop de renvoi sur la ligne de but	Sur la ligne de but de l'équipe défendante ou en arrière de cette ligne.	La ligne des 5 mètres

13. Un drop de renvoi :

a. Est botté de n'importe quel endroit indiqué dans le tableau.

SANCTION : Mêlée ordonnée

b. Doit être botté sans délai.

SANCTION : Coup franc n'importe où sur la ligne de sanction (22 mètres ou 5 mètres)

c. Doit franchir la ligne de sanction indiquée dans le tableau.

SANCTION : L'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée

d. Ne doit pas sortir directement en touche.

SANCTION : L'équipe adverse a le choix entre les options suivantes :

i. Faire rejouer le renvoi ; ou

ii. Une mêlée ordonnée (au milieu de la ligne de sanction) ; ou

iii. Un alignement ; ou

iv. Une remise en jeu rapide.

14. Un adversaire ne doit pas charger au-delà de la ligne des 22 mètres avant que le ballon ne soit botté.

SANCTION : Coup franc n'importe où sur la ligne des 22 mètres

15. Un adversaire, qui est dans les 22 mètres du botteur, ne doit pas retarder le renvoi ni y faire obstruction.

SANCTION : Pénalité n'importe où sur la ligne des 22 mètres

16. Si le ballon franchit la ligne des 22 mètres mais est ensuite repoussé par le vent, le jeu se poursuivra.

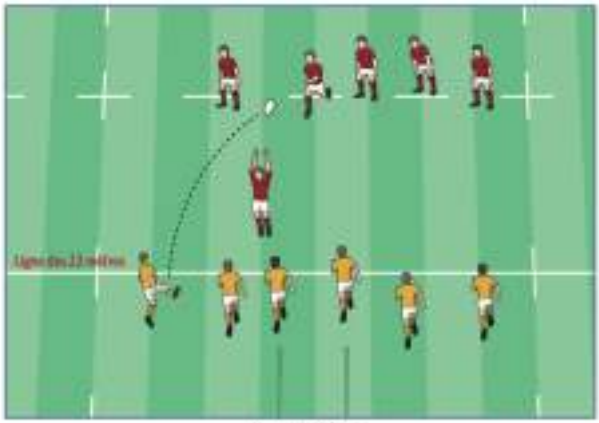
17. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 22 mètres, l'avantage peut être joué.

18. Si, sur un renvoi aux 22 mètres, le ballon atteint l'en-but de l'équipe adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort :

SANCTION : l'équipe adverse a le choix entre faire rejouer le coup de pied ou une mêlée ordonnée.

19. Les coéquipiers du botteur doivent se tenir en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Les coéquipiers du botteur qui se trouvent en avant du ballon lorsque celui-ci est botté peuvent être pénalisés sauf s'ils se replient et n'interfèrent pas avec le jeu tant qu'ils n'ont pas été remis en jeu par les actions d'un coéquipier.

SANCTION : Mêlée ordonnée



Renvoi aux 22

RÈGLE 13
JOUEURS AU SOL DANS LE JEU COURANT

PRINCIPE

Le jeu se joue avec des joueurs qui sont sur leurs pieds (debout).

1. Les joueurs qui vont au sol pour ramasser le ballon ou qui vont au sol avec le ballon doivent immédiatement :
   - **a.** Se relever avec le ballon ; ou
   - **b.** Jouer (mais ne pas botter) le ballon ; ou
   - **c.** Lâcher le ballon.

   SANCTION : Pénalité
2. Une fois que le ballon est joué ou lâché, les joueurs au sol doivent immédiatement soit se relever, soit s'écarter du ballon.

   SANCTION : Pénalité
3. Un joueur au sol **dans le champ de jeu** sans le ballon est hors du jeu et doit :
   - **a.** Permettre aux adversaires qui ne sont pas au sol de jouer ou de gagner la possession du ballon.
   - **b.** Ne pas jouer le ballon.
   - **c.** Ne pas plaquer ou tenter de plaquer un adversaire.

   SANCTION : Pénalité
4. Les joueurs sur leurs pieds et sans le ballon ne doivent pas tomber sur des joueurs au sol qui ont le ballon ou sont près du ballon.

   SANCTION : Pénalité

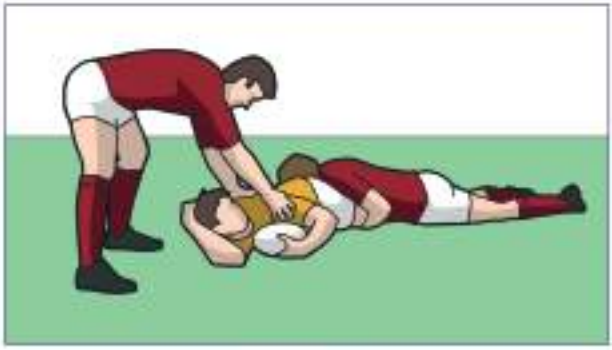
Un joueur ne peut tomber sur ou au-delà d'un joueur plaqué

RÈGLE 14 - LE PLAQUAGE

PRINCIPE

Un plaquage peut avoir lieu n'importe où dans le champ de jeu. Les actions des joueurs impliqués dans le plaquage doivent assurer une lutte équitable et permettre au ballon d'être immédiatement disponible pour être joué.

Précision
L'action de plaquer peut avoir lieu n'importe où dans l'aire de jeu, mais la règle du plaquage ne s'applique que dans le champ de jeu.



Plaquage

OBLIGATIONS DANS LE CADRE D'UN PLAQUAGE

1. Pour qu'il y ait plaquage, le porteur du ballon doit être tenu et mis au sol par un ou plusieurs adversaires.
2. Être mis au sol signifie que le porteur du ballon est allongé, assis ou a au moins un genou au sol ou est sur un autre joueur lui-même au sol.
3. Être tenu signifie qu'un plaqueur doit continuer de tenir le porteur du ballon jusqu'à ce que le porteur du ballon soit au sol.

JOUEURS DANS UN PLAQUAGE

4. Les joueurs impliqués dans un plaquage sont :
   - **a.** Le joueur plaqué.
   - **b.** Le ou les plaqueurs.
   - **c.** Autres :
     - **i.** Le ou les joueurs qui tiennent le porteur du ballon pendant un plaquage et qui ne vont pas au sol.
     - **ii.** Le ou les joueurs qui arrivent pour lutter pour la possession dans le plaquage.
     - **iii.** Le ou les joueurs qui sont déjà au sol.

RESPONSABILITÉS DU JOUEUR

5. Les plaqueurs doivent :
   - **a.** Immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon après que les deux joueurs sont allés au sol.
   - **b.** Immédiatement se relever ou s'écarter du joueur plaqué et du ballon.
   - **c.** Etre sur leurs pieds avant de tenter de jouer le ballon.
   - **d.** Permettre au joueur plaqué de lâcher ou jouer le ballon.

e. Permettre au joueur plaqué de s'écarter du ballon.
SANCTION : Pénalité

6. Les plaqueurs peuvent jouer le ballon s'ils viennent de la direction de leur ligne de but et à condition de respecter les responsabilités ci-dessus et qu'un ruck ne se soit pas formé.

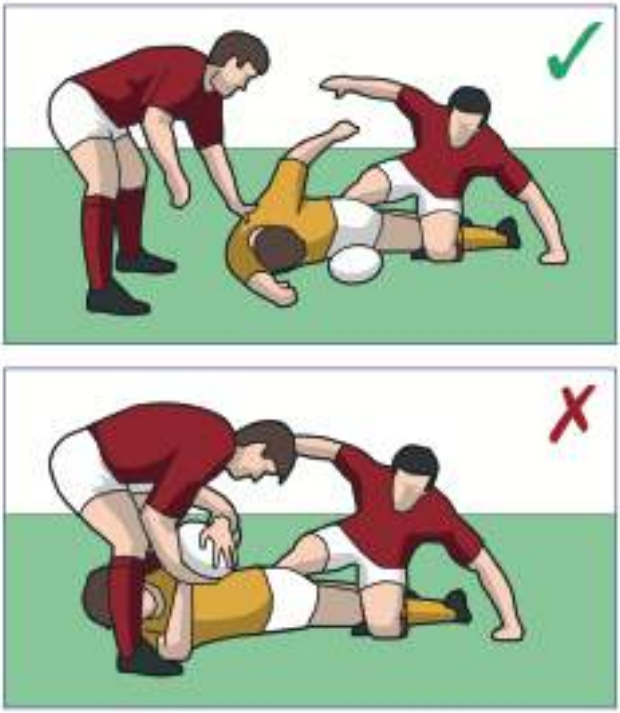
7. Les joueurs plaqués doivent immédiatement :

a. Rendre le ballon disponible pour que le jeu puisse continuer en relâchant, passant ou poussant le ballon dans n'importe quelle direction.

b. Se relever ou s'écarter.

c. S'assurer qu'ils ne sont pas allongés sur, au-dessus ou près du ballon pour empêcher les joueurs adverses de gagner la possession du ballon.

SANCTION : Pénalité



Le joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon

8. Les autres joueurs doivent :

a. Doivent rester sur leurs pieds et immédiatement lâcher le ballon et le porteur du ballon.

b. Doivent rester sur leurs pieds quand ils jouent le ballon.

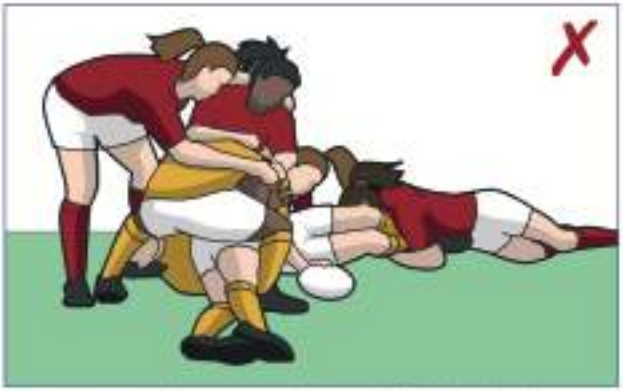
c. Doivent arriver au plaquage du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.

d. Ne pas jouer le ballon ou tenter de plaquer un adversaire pendant qu'ils sont au sol près du plaquage.

SANCTION : Pénalité

Après un plaquage tous les joueurs doivent être sur leurs pieds lorsqu'ils jouent le ballon

Joueur qui n'est plus sur ses sur pieds jouant le ballon lors d'un plaquage



Joueur qui n'est plus sur ses sur pieds jouant le ballon lors d'un plaquage

9. Tout joueur qui obtient la possession du ballon :

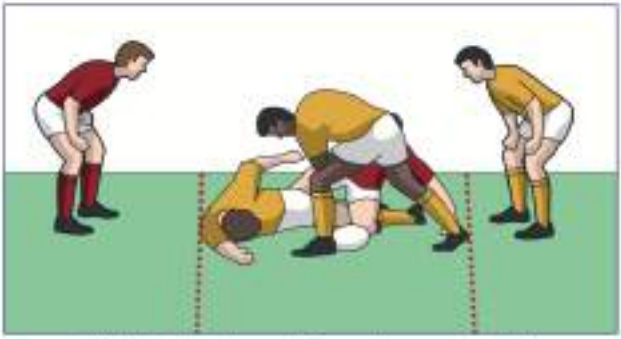
- **a.** Doit immédiatement jouer le ballon en écartant, passant ou bottant le ballon.
- **b.** Doit rester sur ses pieds et ne pas aller au sol au plaquage ou près du plaquage sauf s'il est plaqué par l'adversaire.
- **c.** Peut être plaqué, à condition que le plaqueur le fasse en provenant du côté de sa ligne de but.

SANCTION : Pénalité

10. Des lignes de hors-jeu se créent lors d'un plaquage si au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol.

La ligne de hors-jeu de chaque équipe est parallèle à la ligne de but et passe par la partie du corps la plus en arrière du dernier joueur dans le plaquage ou passe par les pieds du joueur qui est debout au-dessus du ballon.

Si ce point est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu pour cette équipe est dans ce cas sa ligne de but.



Des lignes de hors-jeu se créent par un joueur sur ses pieds et au-dessus du ballon

11. Le plaquage se termine quand :

- **a.** Un ruck est formé.
- **b.** Un joueur d'une équipe gagne la possession du ballon et écarte, passe ou botte le ballon.
- **c.** Le ballon sort de la zone du plaquage.
- **d.** Le ballon est injouable. S'il y a un doute sur le joueur qui a enfreint la règle, l'arbitre accordera une mêlée ordonnée dont l'introduction sera donnée à l'équipe qui avançait avant l'arrêt de jeu ou, si aucune équipe ne progressait, à l'équipe attaquante.

RÈGLE 14 - LE PLAQUAGE

SQUEEZE BALL

Cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

Interdiction : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories 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'au 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 en 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 dans les 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.

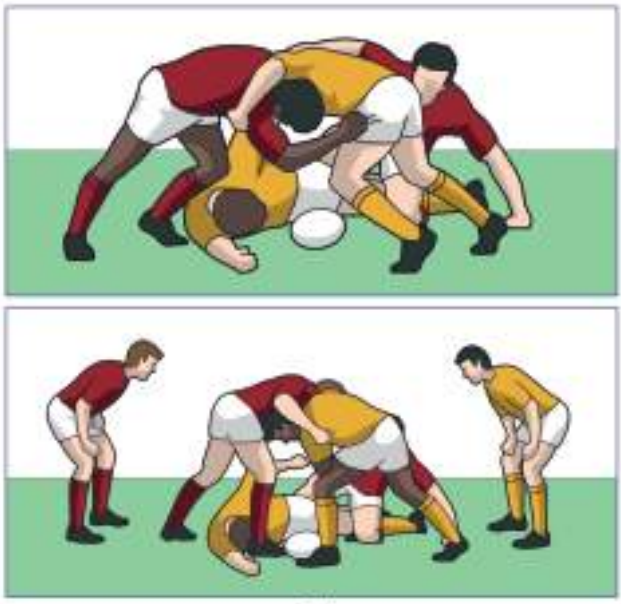
Il est interdit de bloquer le porteur de balle en le saisissant au-dessus de la taille pour empêcher ce joueur d'assurer la continuité du jeu.

Sanction : voir règle 9 « Jeu déloyal. »

RÈGLE 15 - LE RUCK

PRINCIPE

L'objectif d'un ruck est de permettre aux joueurs de lutter pour le ballon qui est au sol.



Ruck

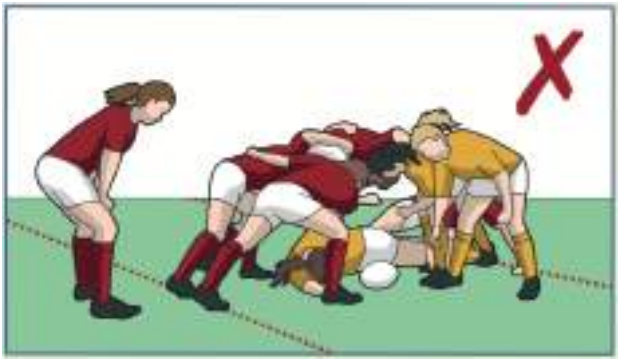
FORMATION D'UN RUCK

1. Un ruck ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.
2. Un ruck se forme lorsque au moins un joueur est en contact avec un adversaire, ces deux joueurs étant sur leurs pieds et au-dessus du ballon qui est au sol.
3. Les joueurs impliqués dans toutes les étapes du ruck ne doivent pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

   SANCTION : Coup franc

HORS-JEU LORS D'UN RUCK

4. Chaque équipe a une ligne de hors-jeu parallèle à la ligne de but et qui passe par la partie la plus en arrière du dernier participant à un ruck. Si cette dernière partie est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu de cette équipe est la ligne de but.



Lors d'un ruck, la ligne de hors-jeu passe par la partie du corps la plus en arrière du dernier joueur de l'une ou l'autre équipe. La joueuse en jaune et vert sur la droite est hors-jeu.

SE JOINDRE À UN RUCK

5. Un joueur se joignant à un ruck doit être sur ses pieds et arriver en arrière de sa ligne de hors-jeu.

6. Un joueur peut se joindre par le côté mais pas en avant du dernier joueur.

7. Un joueur doit se lier à un coéquipier ou à un adversaire. La liaison doit précéder ou être simultanée au contact avec une autre partie du corps.

8. Les joueurs doivent se joindre à un ruck ou se replier en arrière de la ligne de hors-jeu immédiatement.

9. Des joueurs qui ont précédemment pris part à un ruck peuvent le rejoindre, à condition de le rejoindre d'une position en jeu.

SANCTION : Pénalité

PENDANT UN RUCK

10. La possession peut être gagnée soit par du rucking, soit en poussant l'équipe adverse loin du ballon.

11. Une fois le ruck formé, aucun joueur ne peut manipuler le ballon, excepté s'il avait les mains sur le ballon avant la formation du ruck et qu'il soit sur ses pieds.

12. Les joueurs doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds pendant toute la durée du ruck.

13. Tous les joueurs dans un ruck doivent être pris ou liés au ruck et pas seulement à côté de ce ruck.

14. Les joueurs peuvent jouer le ballon avec leurs pieds, à condition que cela soit exécuté sans danger.

15. Les joueurs au sol doivent tenter de s'écarter du ballon et ne doivent pas jouer le ballon dans le ruck ou quand le ballon sort du ruck.

16. Les joueurs ne doivent pas :

- **a.** Ramasser le ballon avec leurs jambes.
- **b.** Ecrouler intentionnellement un ruck ou sauter sur un ruck.
- **c.** Marcher intentionnellement sur un autre joueur.
- **d.** Tomber sur ou au-dessus du ballon sortant du ruck quand ce ballon est au sol près du ruck.
- **e.** Botter ou tenter de botter le ballon hors du ruck.
  SANCTION : Pénalité
- **f.** Remettre le ballon dans un ruck après qu'il en soit sorti.
- **g.** Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le ruck est terminé alors que ce n'est pas le cas.
  SANCTION : Coup franc

FIN D'UN RUCK

17. Quand le ballon a été clairement gagné par une équipe dans un ruck, et qu'il est disponible pour être joué, l'arbitre ordonnera « jouez-le », après quoi le ballon doit être joué et quitter le ruck dans les cinq secondes qui suivent cette instruction.

SANCTION : Mêlée ordonnée

18. Le ruck prend fin normalement quand le ballon sort du ruck ou quand le ballon dans le ruck est sur ou au-delà de la ligne de but.

19. Le ruck prend fin quand le ballon devient injouable. Si l'arbitre décide que le ballon ne sortira probablement pas dans un délai raisonnable, il ordonnera une mêlée ordonnée*.

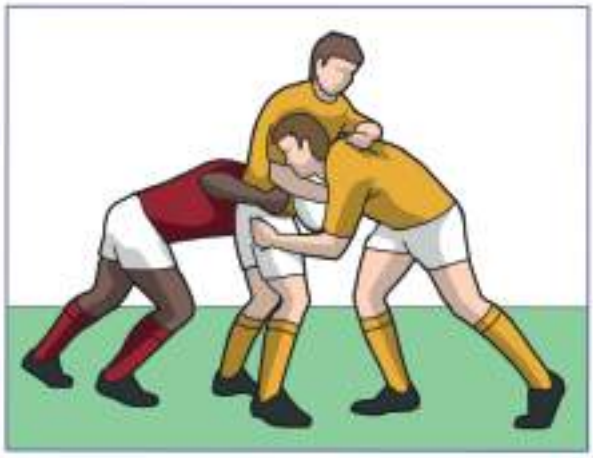
Les « oubliés » de la règle

19. *L'équipe qui progressait immédiatement avant que le ballon devienne injouable dans le ruck bénéficie de l'introduction.
- Si aucune équipe ne progressait ou si l'arbitre ne peut déterminer quelle était l'équipe qui progressait avant que le ballon ne devienne injouable dans le ruck, l'équipe qui progressait avant le début de celui-ci bénéficiera de l'introduction.
- Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

RÈGLE 16 - LE MAUL

PRINCIPE

L'objectif d'un maul est de permettre aux joueurs de lutter pour le ballon qui n'est pas au sol. Une fois formé, un maul doit avancer vers une ligne de but.

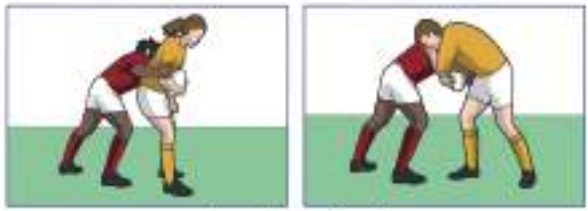


Maul

FORMATION D'UN MAUL

1. Un maul ne peut avoir lieu que dans le champ de jeu.
2. Un maul implique un porteur du ballon et au moins un joueur de chaque équipe, liés ensemble et sur leurs pieds. Un joueur qui arrache le ballon des mains du porteur de balle doit rester en contact avec ce joueur jusqu'à ce qu'il ait transmis le ballon.

   SANCTION : Pénalité
3. Une fois formé, un maul doit avancer en direction d'une ligne de but.



Le maul n'est pas formé

HORS-JEU LORS D'UN MAUL

4. Chaque équipe a une ligne de hors-jeu parallèle à la ligne de but et qui passe par le dernier pied du participant au maul qui est le plus proche de sa ligne de but. Si ce dernier pied est sur ou en arrière de la ligne de but, la ligne de hors-jeu de cette équipe est la ligne de but.

5. Un joueur doit soit se joindre à un maul d'une position en jeu soit se replier en arrière de sa ligne de hors-jeu immédiatement.

   SANCTION : Pénalité

6. Les joueurs qui quittent un maul doivent immédiatement se replier en arrière de la ligne de hors-jeu. Ces joueurs peuvent rejoindre le maul plus tard.

   SANCTION : Pénalité

SE JOINDRE À UN MAUL

7. Les joueurs qui se joignent à un maul doivent :
   - **a.** Se joindre au maul d'une position en jeu.
   - **b.** Se lier au dernier joueur dans le maul.

     SANCTION : Pénalité
   - **c.** Ne pas avoir la tête et les épaules plus basses que les hanches.

     SANCTION : Coup franc

PENDANT UN MAUL

8. Le porteur du ballon dans un maul peut aller au sol à condition de rendre le ballon immédiatement disponible.

   SANCTION : Mêlée ordonnée

9. Tous les autres joueurs dans un maul doivent s'efforcer de rester sur leurs pieds.

10. Tous les joueurs doivent être pris ou liés au maul et pas seulement à côté du maul. **Un joueur en possession du ballon ne doit pas reculer ou glisser vers l'arrière de ce maul.**

    SANCTION : Pénalité

11. Les joueurs ne doivent pas :
    - **a.** Ecrouler intentionnellement un maul ou sauter sur un maul.
    - **b.** Tenter de faire sortir un adversaire du maul.

      SANCTION : Pénalité
    - **c.** Agir de manière à faire croire à leurs adversaires que le maul est terminé alors que ce n'est pas le cas.

      SANCTION : Coup franc

12. Quand les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon quittent délibérément le maul de telle sorte qu'il ne reste aucun joueur de cette équipe dans le maul, le maul continue.

13. Quand tous les joueurs d'une équipe qui n'est pas en possession du ballon quittent délibérément le maul, ils peuvent rejoindre ce maul à condition que le premier joueur se lie au joueur de l'équipe en possession du ballon qui est le plus en avant.

    SANCTION : Pénalité

14. Quand un maul a cessé d'avancer vers une ligne de but pendant plus de cinq secondes mais que le ballon est déplacé et que l'arbitre peut le voir, l'arbitre donnera l'instruction aux joueurs de jouer le ballon. L'équipe en possession doit alors jouer le ballon dans un délai raisonnable.

    SANCTION : Mêlée ordonnée

15. Quand un maul a cessé d'avancer vers une ligne de but, il peut recommencer à avancer vers une ligne de but à condition d'avancer dans les cinq secondes qui ont suivi son arrêt. S'il s'arrête une deuxième fois mais que le ballon est déplacé et que l'arbitre peut le voir, l'arbitre donnera l'instruction aux joueurs de jouer le ballon. L'équipe en possession doit alors jouer le ballon dans un délai raisonnable.

    SANCTION : Mêlée ordonnée

FIN D'UN MAUL

16. Un maul prend fin normalement et le jeu continue quand :

- **a.** Le ballon ou le porteur du ballon quitte le maul.
- **b.** Le ballon est au sol.
- **c.** Le ballon est sur ou au-delà de la ligne de but.

17. Un maul prend fin anormalement quand :

- **a.** Le ballon devient injouable.
- **b.** Le maul s'écroule (pas à cause d'un jeu déloyal).
- **c.** Le maul n'avance pas vers une ligne de but pendant plus de 5 secondes et le ballon ne sort pas.
- **d.** Le porteur du ballon va au sol et le ballon n'est pas immédiatement disponible.
- **e.** Le ballon est disponible pour être joué, l'arbitre donne l'instruction « jouez-le » et le ballon n'a pas été joué dans les 5 secondes qui ont suivi cette instruction.

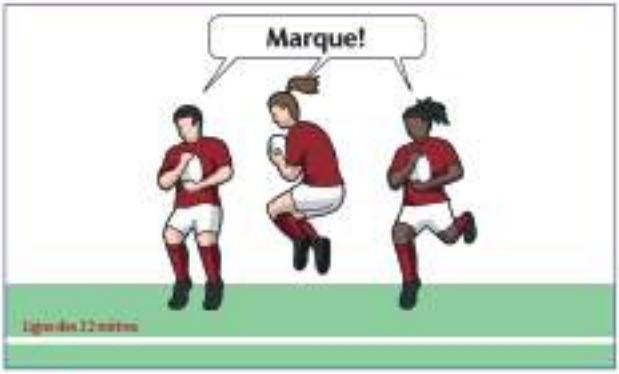
  SANCTION : Mêlée ordonnée

18. Si un maul se forme immédiatement après qu'un joueur a attrapé de volée un coup de pied botté par l'adversaire dans le jeu courant, l'introduction d'une mêlée ordonnée qui est accordée pour l'une des raisons ci-dessus sera accordée à l'équipe du porteur du ballon.

RÈGLE 17 - LE « MARQUE »

PRINCIPE

Un moyen d'arrêter le jeu en attrapant de volée un ballon à l'intérieur de ses 22 mètres ou dans son en-but sur un coup de pied adverse.



DEMANDER UN « MARQUE »

1. Pour demander un « marque », un joueur doit :
   - **a.** Avoir au moins un pied sur ou en arrière de sa ligne des 22 mètres quand il attrape le ballon ou quand il retombe au sol s'il était en l'air au moment de la réception ; et
   - **b.** Attraper le ballon de volée qui a atteint le plan vertical de la ligne des 22 mètres sur un coup de pied adverse avant que le ballon ne touche le sol ou un autre joueur ; et
   - **c.** Crier « Marque » en même temps.
2. Un joueur peut demander un « marque » même si le ballon touche un poteau ou la barre transversale avant d'être attrapé.
3. Quand un « marque » est correctement demandé, l'arbitre arrête immédiatement le jeu et accorde un coup franc à l'équipe en possession du ballon.
4. Un « marque » ne peut pas être demandé sur un coup d'envoi ou un renvoi après un score.

REPRISE DU JEU APRÈS UN « MARQUE »

5. Le joueur qui a demandé le « marque » jouera le coup franc (conformément à la règle 20).
6. Si ce joueur n'est pas en mesure de jouer le « marque » dans la minute qui suit, une mêlée ordonnée sera accordée avec introduction à l'équipe en possession du ballon.
7. Le coup franc est joué aux emplacements suivants :

Lieu du « marque »	Emplacement du coup franc
À l'intérieur des 22 mètres	À l'endroit du « marque » mais à au moins 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit du « marque ».
À l'intérieur de l'en-but	Sur la ligne des 5 mètres en face du lieu du « marque ».

RÈGLE 18 - TOUCHE, REMISE EN JEU RAPIDE ET ALIGNEMENT

PRINCIPE

Le champ de jeu comporte des limites qui sont les lignes de touche. Lorsque le jeu atteint une ligne de touche, le ballon est en touche et devient mort.

Les remises en jeu rapides et alignements sont des manières de reprendre le jeu avec un lancer une fois que le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche.

TOUCHE OU TOUCHE DE BUT

1. Le ballon est en touche ou touche de but dans les cas suivants :

- **a.** Le ballon ou le porteur du ballon touche la ligne de touche, la ligne de touche de but ou quelque chose au-delà de ces lignes.
- **b.** Un joueur, qui touche déjà la ligne de touche, la ligne de touche de but ou le sol au-delà de ces lignes, réceptionne ou contrôle le ballon.
  - **i.** Si le ballon a atteint le plan vertical de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.
  - **ii.** Si le ballon n'a pas atteint le plan vertical de la ligne de touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou immobile.

2. Le ballon n'est pas en touche ou touche de but dans les cas suivants :

- **a.** Le ballon atteint le plan vertical de la ligne de touche mais est attrapé, dévié ou botté par un joueur se trouvant dans l'aire de jeu.
- **b.** Un joueur saute de l'intérieur ou de l'extérieur de l'aire de jeu, se saisit du ballon et retombe ensuite dans l'aire de jeu, que le ballon ait atteint ou non le plan vertical de la ligne de touche.
- **c.** Un joueur saute de l'intérieur de l'aire de jeu et dévie (ou attrape et renvoie) ou botte le ballon à l'intérieur de l'aire de jeu, avant de retomber en touche ou touche de but, que le ballon ait atteint ou non le plan vertical de la ligne de touche.
- **d.** Un joueur, qui est en touche, botte ou dévie le ballon mais ne le garde pas en main, à condition que celui-ci n'ait pas atteint le plan vertical de la ligne de touche.

REMISE EN JEU RAPIDE

3. Un joueur qui porte le ballon en touche doit libérer immédiatement le ballon pour qu'une une touche rapide puisse être effectuée.

SANCTION : Pénalité à 15 mètres

4. Lors d'une remise en jeu rapide, le ballon est lancé :

- **a.** Entre la marque de la touche et la ligne de but du lanceur ; et
- **b.** Parallèlement à ou vers la ligne de but du lanceur ; et
- **c.** De sorte qu'il atteigne la ligne des 5 mètres avant qu'il ne touche le sol ou un joueur ; et
- **d.** Par un joueur dont les deux pieds sont à l'extérieur du champ de jeu.

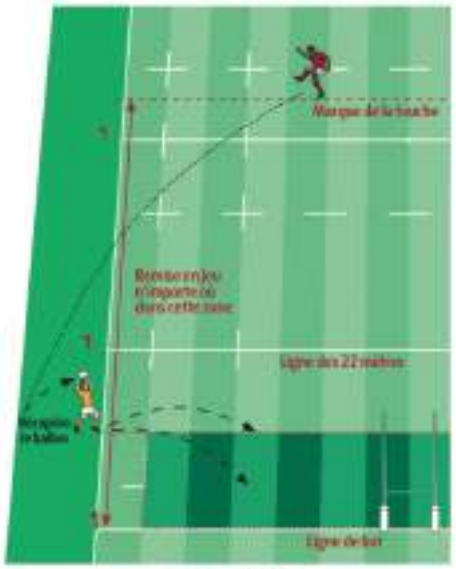
SANCTION : Option entre alignement et mêlée ordonnée à 15 mètres.

5. Une remise en jeu rapide n'est pas acceptée et un alignement est accordé à la même équipe si :
   - **a.** Un alignement avait déjà été formé ; ou
   - **b.** Le ballon avait été touché après être allé en touche par une personne autre que le joueur effectuant la remise en jeu ; ou
   - **c.** Un ballon différent de celui sorti en touche est utilisé.

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 5 mètres avant d'être joué et un joueur ne peut pas empêcher le ballon de parcourir ces cinq mètres.

   SANCTION : Coup franc à 15 mètres

7. Si la marque de la touche est à l'extérieur des 22 mètres, l'équipe défendante peut effectuer une touche rapide dans ses 22 mètres mais sera considérée avoir amené le ballon dans ses 22 mètres.



Touche rapide

ALIGNEMENT

8. L'endroit où reprend le jeu avec un alignement et l'équipe qui effectue le lancer sont déterminés de la manière suivante :
   - **a.** Général :

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
Un joueur, dans sa propre moitié de terrain, botte indirectement en touche dans les 22 adverses. Soit l'équipe n'a pas amené le ballon dans sa propre moitié de terrain, soit un plaquage, un ruck ou un maul a eu lieu à l'intérieur de la moitié de terrain, ou un adversaire a touché le ballon à l'intérieur de la moitié de terrain. Cette variation ne s'applique pas à un coup d'envoi ni à aucun type de renvois.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.

Le porteur du ballon va en touche ou botte indirectement le ballon en touche (autrement que de sa propre moitié de terrain dans les 22 adverses).	À l'endroit où le joueur ou le ballon a touché la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne.	L'autre équipe.
Un joueur dévie, passe ou lance le ballon en touche involontairement.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'autre équipe.
Le ballon touche un joueur et sort directement en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche, ou au point sur la ligne de touche le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le joueur, si ce point est plus proche de la ligne de but de ce joueur.	L'autre équipe.
Le ballon touche un joueur et rebondit en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'autre équipe.
Un joueur, qui est en touche, attrape ou ramasse le ballon qui a atteint le plan vertical de la ligne de touche.	À l'endroit où le ballon a atteint le plan vertical de la ligne de touche.	L'équipe du joueur qui a attrapé ou ramassé le ballon
Un joueur, qui est en touche, attrape ou ramasse le ballon qui n'a pas atteint le plan vertical de la ligne de touche.	À l'endroit où ce joueur se trouvait.	L'autre équipe.

b. Le ballon est botté directement en touche sur un coup d'envoi ou un renvoi :

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
Le ballon sort directement en touche sur un coup d'envoi ou un coup de renvoi après un score.	Si l'option de la touche est choisie, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche, ou sur la ligne médiane si elle est plus proche de la ligne de but du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Le ballon sort directement en touche après un drop de renvoi.	Si l'option de la touche est choisie, la remise en jeu s'effectue à l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de sanction du drop de renvoi, si elle est plus proche de la ligne de but du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

c. Le ballon est botté sur une pénalité :

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
Un joueur botte le ballon en touche (le ballon sort en touche directement ou après avoir rebondi sur le champ de jeu ou touché un joueur ou l'arbitre).	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.
Un joueur, qui est en touche, attrape le ballon, que ce dernier ait atteint ou non la ligne de touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou, si le ballon n'a pas atteint la ligne de touche, à l'endroit où le joueur qui a attrapé le ballon se trouvait.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.

Un joueur, qui est en touche, ramasse le ballon qui n'a pas atteint le plan vertical de la ligne de touche.	À l'endroit où ce joueur se trouvait.	L'équipe du joueur qui a botté le ballon.

d. Ballon botté directement en touche de l'intérieur des 22 mètres ou de l'en-but :

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
SANS GAIN DE TERRAIN		
L'équipe défendante a porté le ballon dans ses 22 mètres, aucun plaquage, aucun ruck ni maul n'a suivi et aucun adversaire n'a touché le ballon dans les 22 mètres. Si un joueur situé dans ses 22 mètres, ramasse le ballon qui se trouve hors des 22 mètres ou attrape le ballon avant que ce dernier n'atteigne le plan vertical des 22 mètres et le botte directement en touche de ses 22 mètres, ce joueur a porté le ballon dans ses 22 mètres.		
Un joueur botte le ballon directement en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de touche, en face de l'endroit où le ballon a été botté si ce point est plus proche de la ligne de but du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Un adversaire, qui est en touche, attrape le ballon.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de touche, en face de l'endroit où le ballon a été botté si ce point est plus proche de la ligne de but du botteur.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
GAIN DE TERRAIN		
Si l'équipe défendante n'a pas porté le ballon dans ses 22 mètres ou si un plaquage, un ruck ou un maul s'est produit dans les 22 mètres ou si un adversaire a touché le ballon dans les 22 mètres.		
Un joueur botte le ballon directement en touche.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Un adversaire, qui est en touche, attrape le ballon.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.
Un joueur botte le ballon après un coup franc accordé dans les 22 mètres.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

e. Ballon botté directement en touche de l'extérieur des 22 mètres :

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
Un joueur botte le ballon directement en touche dans le jeu courant ou sur un coup franc.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche ou sur la ligne de touche en face de l'endroit où le ballon a été botté si ce point est plus proche de la ligne de but de ce joueur. Sans gain de terrain.	L'équipe adverse du joueur qui a botté le ballon.

f. Options d'alignement :

Action	Emplacement de la marque de la touche	Qui effectue le lancer ?
Suite à un lancer incorrect.	À l'endroit de l'alignement initial.	L'autre équipe.
Suite à une touche rapide non acceptée.	À l'endroit où l'alignement aurait eu lieu si la touche rapide n'avait pas été effectuée.	La même équipe.
Suite à une touche rapide incorrecte.	À l'endroit où le lancer incorrect a été effectué.	L'autre équipe.
Suite à la sortie du ballon en touche après un en-avant ou une passe en avant.	À l'endroit où le ballon a atteint la ligne de touche.	L'autre équipe.
Après une pénalité ou un coup franc pour une faute lors d'un alignement.	À l'endroit de l'alignement initial.	L'autre équipe.

Pas de gain de terrain

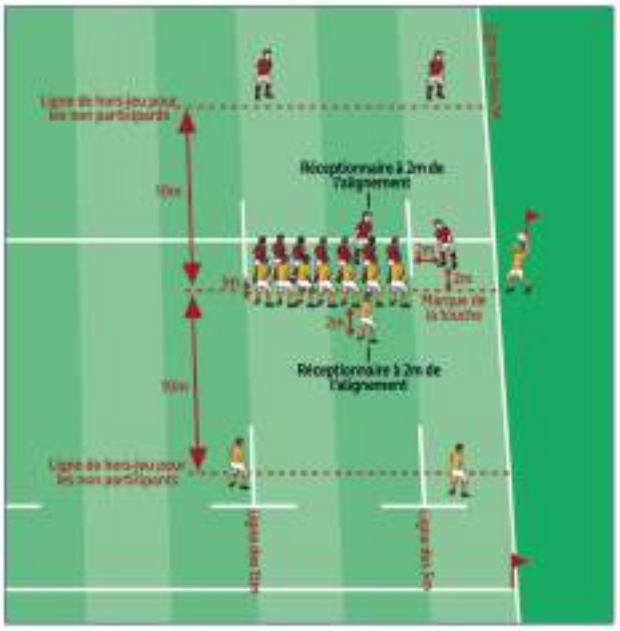
Gain de terrain

FORMATION D'UN ALIGNEMENT

9. Un alignement est formé au niveau de la marque de la touche.

10. Chaque équipe forme une rangée distincte parallèle à la ligne de remise en jeu, placée à un demi-mètre de cette dernière de son côté de l'alignement, dans une zone située entre les lignes des 5 mètres et des 15 mètres de la ligne de touche. L'espace entre ces deux rangées doit être respecté jusqu'au lancer du ballon.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres



L'alignement

11. Au moins deux joueurs de chaque équipe sont nécessaires pour former un alignement.

12. Les équipes forment l'alignement sans délai.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

13. L'équipe qui lance le ballon détermine le nombre maximum de joueurs de chaque équipe dans l'alignement.

14. Sauf si la remise en jeu est effectuée dès que l'alignement est formé, l'équipe adverse ne peut pas avoir plus de joueurs (mais elle peut en avoir moins) dans l'alignement que l'équipe effectuant la remise en jeu.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

15. L'équipe qui ne lance pas le ballon doit avoir un joueur placé entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres de la ligne de touche. Ce joueur doit se tenir à 2 mètres de la marque de la touche du côté de l'alignement de son équipe et à au moins 2 mètres de la ligne des 5 mètres.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

16. Si une équipe choisit d'avoir un relayeur, ce joueur doit se tenir à au moins 2 mètres de ses partenaires dans l'alignement, et entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres. Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul relayeur.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

17. Une fois l'alignement formé, les joueurs :

- **a.** De l'équipe effectuant la remise en jeu ne peuvent pas quitter l'alignement, sauf à changer de position avec d'autres joueurs participants.
- **b.** De l'équipe n'effectuant pas la remise en jeu peuvent quitter l'alignement, uniquement pour que leur nombre ne soit pas supérieur à celui de l'adversaire.

  SANCTION : Coup franc à 15 mètres

18. Les joueurs participants peuvent changer leur position dans l'alignement avant le lancer.

19. Les joueurs dans l'alignement qui s'apprêtent à soulever ou soutenir un coéquipier qui saute pour attraper le ballon peuvent effectuer une action de pré-gripping sur ce coéquipier, à condition qu'ils ne le tiennent pas au-dessous du niveau du short sur l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses sur l'avant.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

20. Les joueurs ne doivent pas sauter ou être soulevés ou soutenus avant que le ballon ait quitté les mains du lanceur.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

Les joueurs ne doivent pas avoir de contact avec un adversaire avant le lancer.

SANCTION : Pénalité à 15 mètres

LANCER DANS L'ALIGNEMENT

21. Le joueur qui lance le ballon se tient sur la marque de la touche, les deux pieds à l'extérieur du champ de jeu. Le lanceur ne doit pas empiéter sur le champ de jeu avant le lancer.

SANCTION : Option entre alignement et mêlée ordonnée à 15 mètres

22. Le ballon doit :

- **a.** Être lancé droit le long de la ligne de remise en jeu ; et
- **b.** Parcourir au moins cinq mètres avant de toucher le sol ou d'être joué.

  SANCTION : Option entre alignement ou mêlée ordonnée à 15 mètres. Si l'option de l'alignement est choisie et que, de nouveau, le ballon n'est pas lancé droit, une mêlée ordonnée est accordée à l'équipe qui avait initialement lancé le ballon.
- **c.** Être lancé sans délai une fois l'alignement formé.

  SANCTION : Coup franc à 15 mètres

24. Le lanceur ne doit pas feindre de lancer le ballon.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

25. Aucun joueur ne peut bloquer le lancer ou empêcher le ballon de parcourir les 5 mètres requis.

SANCTION : Coup franc à 15 mètres

PENDANT UN ALIGNEMENT

26. L'alignement commence quand le ballon quitte les mains du lanceur.

27. Une fois que l'alignement a commencé, le lanceur et son adversaire direct peuvent :

- **a.** Se joindre à l'alignement.
- **b.** Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu des joueurs non-participants de leur équipe.
- **c.** Rester à l'intérieur de la zone des 5 mètres de la ligne de touche.
- **d.** Se placer en position de relayeur si cette position est inoccupée.

28. Si ces joueurs se placent n'importe où ailleurs, ils sont hors-jeu.

SANCTION : Pénalité à 15 mètres

29. Une fois l'alignement commencé, un joueur dans l'alignement peut :

- **a.** Lutter pour la possession du ballon.
- **b.** Attraper ou dévier le ballon. Un sauteur peut attraper ou dévier le ballon avec son bras extérieur, uniquement si ses deux mains sont au-dessus de sa tête.

  SANCTION : Coup franc à 15 mètres
- **c.** Soulever ou soutenir un joueur de son équipe. Tout joueur qui soutient ou soulève un coéquipier doit ramener ce coéquipier au sol en toute sécurité dès que le ballon a été gagné par un joueur d'une équipe.

  SANCTION : Coup franc à 15 mètres
- **d.** Quitter l'alignement afin d'être en position de recevoir le ballon, à condition qu'il reste à moins de 10 mètres de la marque de la touche et qu'il continue de se déplacer jusqu'à ce que l'alignement prenne fin.

  SANCTION : Coup franc à 15 mètres
- **e.** Agripper et mettre au sol un adversaire en possession du ballon, à condition que ce joueur ne soit pas en l'air.

  SANCTION : Pénalité à 15 mètres

Les « oubliés » de la règle

Intervention dans l'alignement du réceptionnaire (relayeur) de l'équipe qui ne lance pas : Le réceptionnaire (relayeur) de l'équipe qui ne lance pas le ballon, peut intervenir dans l'alignement dès que la balle a quitté les mains du lanceur que cela crée un surnombre ou pas.

HORS-JEU LORS D'UN ALIGNEMENT

30. Tous les joueurs participants sont en jeu s'ils restent de leur côté de la ligne de remise en jeu jusqu'à ce que le ballon ait été lancé et ait touché un joueur ou le sol.

31. Un joueur qui saute pour se saisir du ballon et franchit la ligne de remise en jeu mais ne réussit pas à capter le ballon doit immédiatement revenir de son côté.

32. Une fois que le ballon a été lancé et a touché un joueur ou le sol, la ligne de hors-jeu des joueurs participants passe par le ballon et non plus par la ligne de remise en jeu.

33. Lorsqu'un ruck ou un maul se forme au niveau de la ligne de remise en jeu, un joueur participant peut :

- **a.** Se joindre à la mêlée spontanée ou au maul ; ou
- **b.** Se retirer au niveau de la ligne de hors-jeu qui passe par le dernier pied du partenaire se trouvant le plus en arrière dans le ruck ou le maul.

34. Une fois le ballon lancé, un joueur de l'alignement peut aller au-delà de la ligne des 15 mètres. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 mètres, le joueur doit immédiatement revenir dans l'alignement.

35. Les joueurs ne participant pas à l'alignement doivent rester à au moins 10 mètres de la ligne de remise en jeu du côté de leur équipe ou derrière la ligne de but si celle-ci est plus proche. Si le ballon est lancé avant qu'un joueur soit en jeu, ce joueur ne sera pas sanctionné s'il atteint immédiatement la ligne de jeu. Le joueur ne peut pas être remis en jeu par l'action d'un autre joueur.

36. Une fois le ballon lancé par un coéquipier, les joueurs qui ne participent pas à l'alignement peuvent avancer. Dans ce cas, leurs adversaires peuvent également avancer. Si le ballon ne franchit pas la ligne des 15 mètres, les joueurs ne seront pas sanctionnés s'ils reculent immédiatement derrière leurs lignes de hors-jeu respectives.

SANCTION : Pénalité sur la ligne de hors-jeu des non-participants

FIN D'UN ALIGNEMENT

37. L'alignement prend fin lorsque :

- **a.** Le ballon ou un joueur en possession du ballon :
  - **i** Quitte l'alignement ; ou
  - **ii** Pénètre dans la zone située entre la ligne de touche et la ligne des 5 mètres ; ou
  - **iii** Va au-delà de la ligne des 15 mètres.
- **b.** Un ruck ou un maul se forme et que les pieds de tous les joueurs du ruck ou du maul se déplacent au-delà de la ligne de remise en jeu.
- **c.** Le ballon devient injouable.

38. Sauf pour aller occuper la position inoccupée de relayeur, aucun joueur de l'alignement ne peut le quitter avant qu'il ait pris fin.

SANCTION : Pénalité à 15 mètres

RÈGLE 19
LA MÊLÉE ORDONNÉE

PRINCIPE

L'objectif de la mêlée ordonnée est de reprendre le jeu avec une lutte pour la possession après une faute mineure ou un arrêt de jeu.

1. Le lieu où le jeu reprend par une mêlée ordonnée et l'équipe bénéficiant de l'introduction sont déterminés de la manière suivante :

Faute/arrêt de jeu	Emplacement de la mêlée ordonnée	Qui effectue l'introduction ?
En-avant ou passe en avant, sauf lors d'un alignement.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où la faute a eu lieu.	L'équipe non fautive.
En-avant ou passe en avant lors d'un alignement ; Lancer incorrect lors d'un alignement ; Remise en jeu rapide incorrecte.	À 15 mètres de la marque de la touche.	L'équipe non fautive.
Hors-jeu lors du jeu courant (mêlée ordonnée en option).	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où l'équipe attaquante a joué le ballon en dernier.	L'équipe non fautive.
Pénalité ou coup franc (mêlée ordonnée en option).	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où la faute a eu lieu.	L'équipe non fautive.
Ballon rentré dans l'en-but par l'équipe défendante et rendu mort.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit du touché en but.	L'équipe attaquante.
Plaquage ou ruck injouable.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où le plaquage ou le ruck a eu lieu.	La dernière équipe qui progressait. Si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante.
Maul qui prend fin anormalement.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit du maul.	L'équipe qui n'était pas en possession du ballon au début du maul. Si l'arbitre ne peut pas déterminer l'équipe qui était en possession du ballon au début du maul, à l'équipe qui progressait avant l'arrêt du maul. Si aucune équipe ne progressait, à 'équipe attaquante.
Maul injouable après un coup de pied dans le jeu courant.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit du maul.	L'équipe en possession du ballon au début du maul.

Faute/arrêt de jeu	Emplacement de la mêlée ordonnée	Qui effectue l'introduction ?
Coup d'envoi ou renvoi incorrect (mêlée ordonnée en option).	Dans la zone de la mêlée, le plus près possible du milieu de la ligne derrière laquelle le coup d'envoi ou de renvoi a été effectué.	L'équipe qui n'a pas botté.
Non-respect de l'ordre « Jouez » lors d'une mêlée ordonnée, d'un ruck ou d'un maul.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit de la mêlée ordonnée, du ruck ou du maul.	L'équipe qui n'était pas en possession du ballon.
Le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et une équipe en tire avantage.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'incident.	L'équipe qui a joué le ballon en dernier.
Arrêt de jeu sur blessure.	Dans la zone de mêlée au point où le ballon a été joué en dernier.	La dernière équipe en possession du ballon.
Reformation d'une mêlée : pas de faute.	À l'endroit de la mêlée initiale.	L'équipe à laquelle la mêlée a été accordée initialement.
Une tentative de but sur pénalité pour laquelle une équipe n'a pas respecté le délai imparti.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où la pénalité a été accordée.	L'équipe non fautive.
Un joueur ne joue pas un coup franc après un « marque » dans le respect du délai imparti d'une minute.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où le coup franc a été accordé.	L'équipe du joueur à qui le coup franc a été accordé.
L'arbitre accorde une mêlée ordonnée pour tout motif qui n'est pas couvert pas la règle.	Dans la zone de mêlée au point le plus proche de l'endroit où a eu lieu l'arrêt de jeu.	La dernière équipe qui progressait ou, si aucune équipe ne progressait, l'équipe attaquante.

FORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

2. Une mêlée ordonnée est formée dans la zone de mêlée au niveau de la marque indiquée par l'arbitre.

3. L'arbitre trace la marque pour créer la ligne médiane de la mêlée, qui est parallèle aux lignes de but.

4. Les équipes doivent être prêtes à former la mêlée dans les 30 secondes qui suivent l'indication de la marque.

SANCTION : Coup franc

5. Lorsque les deux équipes sont composées de 15 joueurs, 8 joueurs de chaque équipe se lient en formation de mêlée comme décrit dans le schéma. Chaque équipe doit avoir deux piliers et un talonneur en première ligne et deux joueurs de deuxième ligne en seconde ligne. Trois joueurs de troisième ligne de chaque équipe complètent la mêlée.

SANCTION : Pénalité

6. Si, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 15 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe en mêlée peut être réduit du même nombre. Lorsqu'une réduction autorisée est effectuée par une équipe, l'adversaire n'est pas dans l'obligation de procéder à une réduction similaire. Toutefois, une équipe ne doit pas avoir moins de 5 joueurs dans la mêlée.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

6. Tous les joueurs occupant les trois postes de la première ligne et les deux postes de la deuxième ligne doivent être dûment entraînés pour ces postes. Si une équipe ne peut pas aligner ces joueurs dûment entraînés, pour quelque raison que ce soit, l'arbitre doit faire jouer des mêlées simulées.

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

a. Dans une mêlée de 8 joueurs, la formation doit être 3-4-1, avec le joueur unique (généralement le numéro huit) épaulant les deux joueurs de deuxième ligne. Ceux-ci doivent avoir leur tête de part et d'autre du talonneur.

b. Quand une équipe est réduite à moins de 15 joueurs, pour quelque raison que ce soit, le nombre de joueurs en mêlée de chaque équipe doit être réduit de manière similaire.

c. Si une équipe effectue une réduction permise du nombre de joueurs en mêlée, l'autre équipe doit réduire en conséquence son nombre de joueurs en mêlée, le minimum étant de cinq.

d. Lorsque le nombre de joueurs en mêlée est incomplet, la mêlée doit avoir la formation suivante :

- **i.** 7 joueurs : formation trois-quatre (c'est-à-dire pas de troisième ligne).
- **ii.** 6 joueurs : formation trois-deux-un (c'est-à-dire sans les deux joueurs en troisième ligne aile).
- **iii.** 5 joueurs : formation trois-deux (c'est-à-dire sans les deux joueurs en troisième ligne aile et sans le numéro huit).

SANCTION : Coup franc

Mêlée ordonnée

À noter que le N°8 peut se décaler à gauche ou à droite (sauf en M19) Règle 7.d

7. Les joueurs de la mêlée se lient de la manière suivante :

- **a.** Les piliers se lient au talonneur.
- **b.** Le talonneur se lie avec les deux bras. Cette liaison peut être effectuée soit par-dessus, soit par-dessous les bras de ses piliers.
- **c.** Les deuxièmes lignes se lient avec les piliers qui se trouvent immédiatement devant eux et les uns aux autres.
- **d.** Tous les autres joueurs de la mêlée se lient au corps d'un joueur de deuxième ligne avec au moins un bras.

SANCTION : Pénalité

8. Les deux groupes se font face de part et d'autre de la ligne médiane, parallèlement à celle-ci.

9. Les deux premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre avec les talonneurs au niveau de la marque.

ENTRÉE EN MÊLÉE

10. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, l'arbitre donnera l'instruction « flexion » :

- **a.** Les premières lignes adoptent ensuite une position fléchie, si ce n'était pas déjà le cas. Leurs têtes et leurs épaules ne doivent pas être plus basses que leurs hanches. Cette position doit être maintenue pendant toute la durée de la mêlée.
- **b.** Les joueurs des deux premières lignes sont en flexion, chacun ayant la tête à gauche de son adversaire immédiat, sans toucher le cou ou les épaules d'un adversaire.
- **c.** Les talonneurs doivent placer un « pied-frein » au sol pour aider à la stabilité et éviter la charge axiale.

SANCTION : Coup franc

11. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, l'arbitre donnera l'instruction « liez » :

- **a.** Chaque pilier tête libre se lie en plaçant son bras gauche à l'intérieur du bras droit du pilier tête prise adverse.
- **b.** Chaque pilier tête prise se lie en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche du pilier tête libre adverse.
- **c.** Les piliers se lient en tenant le maillot de leurs adversaires par le dos ou le côté.
- **d.** Toutes les liaisons des joueurs doivent être maintenues du début à la fin de la mêlée.

SANCTION : Pénalité

12. Lorsque les deux équipes de la mêlée sont parallèles à la ligne de touche, stables et stationnaires, et que leur talonneur a toujours son « pied-frein » au sol, l'arbitre donnera l'instruction « jeu » :

- **a.** C'est seulement à cet instant que le talonneur doit enlever son « pied-frein » et que les équipes peuvent entrer en contact, achevant ainsi la formation de la mêlée et créant un tunnel dans lequel le ballon sera introduit.
- **b.** Tous les joueurs doivent être en position et prêts à pousser en avant.
- **c.** Chaque joueur de première ligne doit avoir les deux pieds au sol et le poids du corps reposant fermement sur au moins un pied.
- **d.** Les deux pieds du talonneur doivent être alignés, ou en arrière, du pied le plus avancé des piliers de son équipe.

SANCTION : Coup franc

INTRODUCTION

13. Le demi de mêlée choisit le côté de la mêlée depuis lequel il va introduire le ballon.

14. Le demi de mêlée tient le ballon comme indiqué dans le schéma.

Introduction en mêlée

15. Le demi de mêlée peut introduire le ballon quand la mêlée est droite, stable et stationnaire :

- **a.** Depuis le côté choisi.
- **b.** Depuis l'extérieur du tunnel.
- **c.** Sans délai.
- **d.** D'un seul mouvement vers l'avant.
- **e.** Rapidement.
- **f.** Introduction droite. Le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie par conséquent qu'il peut se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane.
- **g.** De sorte qu'il touche le sol à l'intérieur du tunnel.

  SANCTION : Coup franc

PENDANT UNE MÊLÉE ORDONNÉE

16. La mêlée commence quand le ballon quitte les mains du demi de mêlée.

17. Ce n'est que lorsque la mêlée commence que les équipes peuvent pousser.

SANCTION : Coup franc

18. La possession peut être gagnée en faisant reculer l'adversaire et en l'éloignant du ballon.

19. Les joueurs peuvent pousser à condition que ce soit droit et parallèlement au sol.

SANCTION : Pénalité

20. Les joueurs de première ligne ne peuvent chercher à gagner la possession du ballon en le talonnant qu'une fois que le ballon a touché le sol dans le tunnel.

SANCTION : Coup franc

21. Un joueur de première ligne peut talonner le ballon avec l'un de ses pieds mais pas avec ses deux pieds en même temps.

SANCTION : Pénalité

22. Le talonneur de l'équipe qui a effectué l'introduction doit talonner le ballon.

SANCTION : Coup franc

Les « oubliés » de la règle

Précision : Le talonneur de l'équipe qui a effectué l'introduction doit talonner le ballon. Ce point a été rajouté dans le cas d'une mêlée stationnaire et qui dure. Dans ce cas l'obligation est faite au talonneur de talonner le ballon et lui seul pour éviter un écroulement.
Hormis ce cas particulier tous les joueurs de première ligne peuvent talonner le ballon dans une mêlée ordonnée.

23. Un joueur de première ligne ne doit pas délibérément botter le ballon hors du tunnel dans la direction de l'introduction.

SANCTION : Coup franc

24. Un joueur dans la mêlée ne peut jouer le ballon qu'avec ses pieds ou la partie inférieure de la jambe et ne doit pas soulever le ballon.

SANCTION : Pénalité

25. Si une mêlée s'effondre ou si un joueur de la mêlée est soulevé ou sorti de force de la mêlée d'un mouvement ascendant, l'arbitre doit immédiatement siffler pour arrêter la poussée des joueurs.

26. Lorsque la mêlée est stationnaire et que le ballon est disponible à l'arrière de la mêlée depuis trois à cinq secondes, l'arbitre donne l'instruction « jouez ». L'équipe doit alors sortir immédiatement le ballon de la mêlée et le jouer.

SANCTION : Mêlée ordonnée

HORS-JEU SUR MÊLÉE ORDONNÉE

27. Les joueurs restent en jeu pendant la durée de la mêlée.

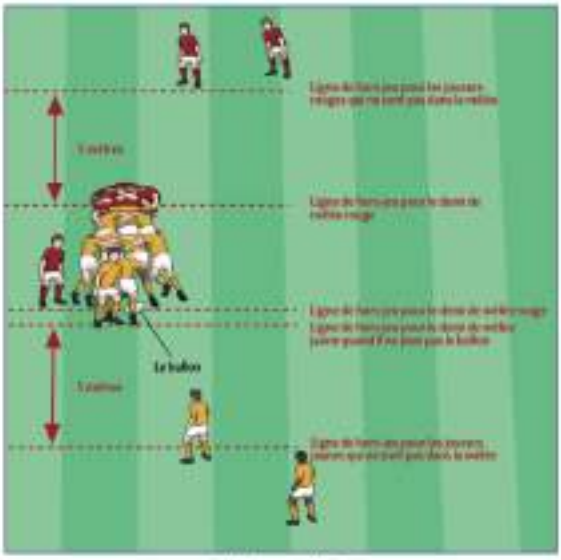
28. Avant de commencer à jouer la mêlée, le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer :

- **a.** Du côté de son équipe par rapport à la ligne médiane, à proximité du demi de mêlée adverse ; ou
- **b.** A au moins 5 mètres derrière le dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée et rester à ce niveau jusqu'à la fin de la mêlée.

29. Une fois la mêlée commencée, le demi de mêlée de l'équipe en possession du ballon doit avoir au moins un pied au niveau du ballon ou derrière celui-ci.

30. Une fois la mêlée commencée, le demi de mêlée de l'équipe qui n'est pas en possession du ballon :

- **a.** Doit avoir les deux pieds derrière le ballon et près de la mêlée mais pas dans l'espace entre le troisième ligne-aile et le numéro 8 ; ou
- **b.** Doit reculer en permanence à un point de la ligne de hors-jeu au niveau du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée ; ou
- **c.** Doit reculer en permanence à au moins 5 mètres du dernier pied de son coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.



Hors-jeu en mêlée

31. Tous les joueurs qui ne participent pas à la mêlée doivent rester à au moins 5 mètres du dernier pied de leur coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

32. Si le dernier pied d'une équipe est dans l'en-but ou à moins de 5 mètres de la ligne de but de cette équipe, la ligne de hors-jeu pour les non-participants de cette équipe est la ligne de but.

SANCTION : Pénalité sur la ligne des 5 mètres au plus près du joueur hors-jeu

33. Dès que la mêlée ordonnée prend fin, les lignes de hors-jeu ne s'appliquent plus.

REFORMATION D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

34. Quand il n'y a pas de faute, l'arbitre arrêtera le jeu et fera reformer la mêlée :

- **a.** Le demi de mêlée a introduit le ballon et que celui-ci est sorti de l'une des extrémités du tunnel.
- **b.** La mêlée s'est effondrée ou s'est relevée avant qu'elle ne prenne fin.
- **c.** La mêlée a tourné de plus de 90° de sorte que la ligne médiane a dépassé une position parallèle à la ligne de touche.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

34. **c.** La mêlée est délibérément tournée de plus de 45°.

- **d.** Aucune équipe ne gagne la possession.
- **e.** Le ballon est botté involontairement à l'extérieur du tunnel.

  Exception : si le ballon est botté hors de la mêlée de manière répétée, l'arbitre doit traiter cette situation comme intentionnelle.

  SANCTION : Pénalité

35. Lorsqu'une mêlée est reformée, le ballon est introduit par l'équipe qui l'avait introduit lors de la mêlée initiale.

FIN D'UNE MÊLÉE ORDONNÉE

36. La mêlée ordonnée prend fin :

- **a.** Lorsque le ballon émerge de la mêlée dans un endroit quelconque, excepté le tunnel.
- **b.** Lorsque le ballon atteint les pieds du dernier joueur et est ramassé par ce joueur ou est joué par son demi de mêlée.
- **c.** Lorsque le n°8 ramasse le ballon dans les pieds d'un joueur de deuxième ligne.
- **d.** Lorsque l'arbitre siffle une faute.
- **e.** Lorsque le ballon dans la mêlée est sur ou au-delà de la ligne de but.

JEU DANGEREUX ET PRATIQUES INTERDITES DANS LE CADRE D'UNE MÊLÉE

37. Le jeu dangereux au cours d'une mêlée ordonnée inclut :

- **a.** Une charge de la première ligne contre l'adversaire.
- **b.** Tirer un adversaire.
- **c.** Soulever délibérément un adversaire de sorte que ses pieds ne touchent plus le sol ou le faire sortir de force de la mêlée par un mouvement ascendant.
- **d.** Effondrer délibérément une mêlée.
- **e.** Se laisser tomber ou s'agenouiller délibérément.

  SANCTION : Pénalité

38. Autres pratiques interdites :

- **a.** Tomber sur ou auprès du ballon après sa sortie de la mêlée.
- **b.** Demi de mêlée qui joue le ballon au pied alors qu'il est encore dans la mêlée.
- **c.** Un joueur qui n'est pas première ligne tient ou pousse un adversaire.

  SANCTION : Pénalité

d. Faire revenir le ballon dans la mêlée une fois qu'il est sorti.

e. Joueurs autres que les joueurs de la première ligne jouant le ballon dans le tunnel.

f. Demi de mêlée tentant de faire croire à ses adversaires que le ballon est sorti de la mêlée alors qu'il y est encore.

SANCTION : Coup franc

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

38. g. Pousser la mêlée de plus de 1,50 mètre vers la ligne de but adverse.

h. Garder délibérément le ballon dans la mêlée lorsqu'il a été talonné et contrôlé à la base de la mêlée.

SANCTION : Coup franc

i. Faire pivoter la mêlée délibérément.

SANCTION : Pénalité

VARIANTES DES RÈGLES DU JEU SUR LA MÊLÉE ORDONNÉE

39. Une fédération peut appliquer les variantes des règles relatives à la mêlée ordonnée pour les moins de 19 ans à des niveaux du jeu définis dans sa propre juridiction.

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 20.3 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 1ère ligne doivent obéir aux 3 commandements de l'arbitre, à savoir :

Commandements de l'arbitre	Actions des joueurs
« FLEXION » !	• LES JOUEURS DE 1ERE LIGNE FLÉCHISSENT LES JAMBES ET NON LE DOS • ILS ONT LEUR TÊTE À GAUCHE DE LEUR ADVERSAIRE IMMÉDIAT, SANS TOUCHER LE COU OU LES ÉPAULES D'UN ADVERSAIRE • LES 2EMES LIGNES ET LES 3EMES LIGNES AILES METTENT UN GENOU AU SOL • LE 3EME LIGNE CENTRE N'A PAS L'OBLIGATION DE METTRE UN GENOU AU SOL • MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« LIEZ » !	• LES PILIERS SE LIENT À LEUR VIS-À-VIS PAR LE BRAS EXTÉRIEUR AU NIVEAU DU DOS OU SUR LE CÔTÉ • LES JOUEURS DE 1ERE LIGNE MAINTIENNENT LA POSITION HORIZONTALE DU DOS • MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT
SILENCE	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
« PLACEMENT » !	• LES PILIERS SE PLACENT SANS IMPACT PUIS LES 2EME ET 3EME 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 1ère ligne.

Sanction : Coup franc à l'endroit de la faute

1.8 - **Attention** : il n'y a pas de 2ème mêlée. Après une 1ère 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 coup franc 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 coup franc 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 1ère 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 1ère ligne (Règle 3).

Décision de l'arbitre

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

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

2 - COMPÉTITIONS « 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 1ère 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.

RÈGLE 20
PÉNALITÉ ET COUP FRANC

PRINCIPE

Les pénalités et coups francs sont accordés pour reprendre le jeu après des fautes.

EMPLACEMENT D'UNE PÉNALITÉ OU D'UN COUP FRANC

1. La marque d'une pénalité ou d'un coup franc doit être dans le champ de jeu et jamais à moins de 5 mètres d'une ligne de but, conformément au tableau suivant :

Faute	Emplacement de la pénalité ou du coup franc
Lorsque le ballon est en jeu, en excluant une charge à retardement après un coup de pied.	Au lieu de la faute.
Lorsque le ballon est mort.	× À l'endroit où le jeu aurait repris, ou si cet endroit se trouve sur la ligne de touche ou à moins de 15 mètres de celle-ci, la marque se situe sur la ligne des 15 mètres, face à ce point. × Si le jeu avait repris par un drop de renvoi, la marque se trouve n'importe où sur la ligne de sanction du drop de renvoi (l'équipe non-fautive décide).
Toute faute commise à l'extérieur de l'aire de jeu alors que le ballon est en jeu.	Sur la ligne des 15 mètres, face à l'endroit où la faute a été commise ou, si la faute a été commise lors d'une touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort, sur la ligne des 5 mètres, face à l'endroit de la faute, mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche.
Toute faute lors d'un alignement.	À 15 mètres de la ligne de touche sur la marque de la touche.
Hors-jeu lors d'une phase de jeu.	Sur la ligne de hors-jeu de l'équipe fautive.
Toute faute ultérieure commise par l'équipe fautive initiale après que la première pénalité ou le premier coup franc a été accordé, mais avant d'être joué(e).	La marque est avancée de 10 mètres par rapport à la marque initiale.

Faute	Emplacement de la pénalité ou du coup franc
Charge à retardement sur le botteur.	L'équipe adverse peut choisir de botter au lieu de la faute, au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué : × Si la faute est commise dans l'en-but du botteur, la marque du coup de pied de pénalité se situe à 5 mètres de la ligne de but et face à l'endroit où la faute a eu lieu, mais à au moins 15 mètres de la ligne de touche. × L'équipe non-fautive peut également choisir de jouer la pénalité au point de chute du ballon ou à l'endroit où le ballon a ensuite été joué avant de tomber et à au moins 15 mètres de la ligne de touche. × Si le ballon tombe en touche, la marque de la pénalité optionnelle se situe sur la ligne des 15 mètres, en face de l'endroit où le ballon est allé en touche. × Si le ballon tombe, ou est joué avant de tomber, à moins de 15 mètres de la ligne de touche, la marque se situe sur la ligne des 15 mètres face au point de chute du ballon ou à l'endroit où il a été joué. × Si le ballon tombe dans l'en-but, en touche de but, sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, la marque de la pénalité optionnelle se situe à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit où le ballon a franchi la ligne de but et à au moins 15 mètres de la ligne de touche. × Si le ballon touche un poteau de but ou la barre transversale, la marque de la pénalité optionnelle se situe au point de chute du ballon.
Ballon lancé ou dévié volontairement en touche.	Si le ballon est lancé ou dévié : × En touche ou en touche de but ou au-delà de la ligne de ballon mort depuis l'aire de jeu, la marque se trouve à l'endroit où la faute a été commise mais à plus de 15 mètres de la ligne de touche et 5 mètres de la ligne de but. × En touche ou en touche de but depuis l'en-but, la marque se trouve sur la ligne des 5 mètres à au moins 15 mètres de la ligne de touche. × Au-delà de la ligne de ballon mort, la marque se trouve sur la ligne des 5 mètres en face de l'endroit où la faute a été commise.
Toute faute dans l'en-but ou à moins de 5 mètres d'une ligne de but.	Dans le champ de jeu, à 5 mètres de la ligne de but, en face de l'endroit de la faute.

2. Une pénalité ou un coup franc est botté depuis l'endroit où il a été accordé ou n'importe où derrière cet endroit sur une ligne passant par la marque et parallèle aux lignes de touche. Lorsqu'une pénalité ou un coup franc est botté du mauvais endroit, il doit être botté à nouveau.

OPTIONS EN CAS DE PÉNALITÉ OU COUP FRANC

3. Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc peut choisir une mêlée ordonnée en lieu et place.

4. Une équipe bénéficiant d'une pénalité ou d'un coup de pied franc lors d'un alignement peut choisir une nouvelle remise en touche ou mêlée ordonnée en lieu et place.

BOTTER UNE PÉNALITÉ OU UN COUP FRANC

5. Une pénalité ou un coup franc doit être botté(e) sans délai.

6. Le coup de pied peut être botté par n'importe quel joueur de l'équipe non fautive, sauf dans le cas d'un coup franc accordé pour un marque.

7. Le botteur doit utiliser le ballon qui était en jeu, sauf si l'arbitre le juge défectueux.

8. Le botteur peut botter un coup de pied de volée, placé ou un drop (mais pas un coup de pied placé pour botter en touche).

9. Le botteur est libre de botter dans n'importe quelle direction.

10. Toute l'équipe du botteur, à l'exception du placeur pour un coup de pied placé, doit se trouver en arrière du ballon jusqu'à ce qu'il soit botté.

11. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter la marque. Une fois le coup de pied donné, le botteur peut de nouveau jouer le ballon.

SANCTION : Mêlée ordonnée

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE PÉNALITÉ OU D'UN COUP FRANC

12. Lorsqu'une pénalité ou un coup franc est accordé(e), les joueurs de l'équipe adverse doivent immédiatement se replier en direction de leur propre ligne de but et se placer à au moins 10 mètres de la marque ou atteindre leur propre ligne de but, si celle-ci est plus proche de la marque.

13. Même si la pénalité ou le coup franc est joué(e) rapidement et que l'équipe du botteur joue le ballon, les adversaires doivent continuer à se replier à la distance réglementaire. Ils ne doivent pas participer au jeu avant de s'être repliés à la distance requise.

14. Si la rapidité avec laquelle le coup de pied est donné empêche les adversaires de se replier normalement, ils ne seront pas pénalisés. Cependant, ils doivent continuer à se replier jusqu'à ce qu'ils soient à 10 mètres de la marque ou qu'un coéquipier qui se trouvait à 10 mètres de la marque les ait dépassés.

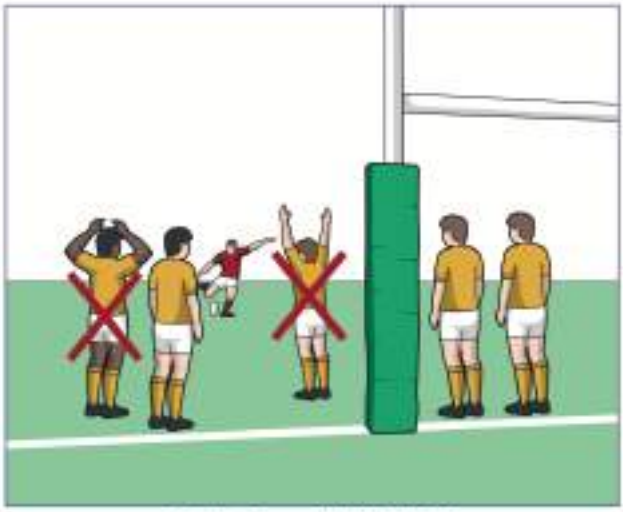
15. Les adversaires ne doivent rien faire qui puisse retarder le coup de pied ou faire obstruction sur le botteur, y compris prendre, jeter ou botter délibérément le ballon hors de portée du botteur ou de ses coéquipiers.

SANCTION : Deuxième pénalité ou coup franc, à 10 mètres en avant de la marque initiale. Ce deuxième coup de pied ne doit pas être joué avant que l'arbitre n'ait indiqué la marque.

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UN COUP FRANC

16. Dès que le botteur initie son mouvement pour botter, les adversaires peuvent charger et essayer d'annuler le coup franc en plaquant le botteur ou en empêchant le coup de pied.

17. Si l'équipe adverse charge de manière régulière et empêche le coup franc d'être joué, celui-ci sera annulé. Le jeu reprendra par une mêlée ordonnée à la marque, l'équipe adverse bénéficiant de l'introduction.



Tentative de coup de pied de pénalité

Ce schéma devrait figurer à la règle 8.

RÈGLE 21 - EN-BUT

FAIRE UN TOUCHÉ À TERRE

1. Un joueur peut faire un touché à terre dans l'en-but :

- **a.** En tenant le ballon et en le mettant en contact avec le sol dans l'en-but ; ou
- **b.** En exerçant une pression de haut en bas, de la ou des mains, du ou des bras ou de la partie avant du corps comprise entre la taille et le cou.

Faire un touché à terre

2. Ramasser un ballon à terre n'est pas faire un touché à terre. Un joueur peut ramasser le ballon dans l'en-but et faire un touché à terre ailleurs dans l'en-but.

3. Lorsqu'un joueur attaquant fait un touché à terre dans l'en-but, il marque un essai.

4. Lorsqu'un joueur attaquant portant le ballon fait un touché à terre dans l'en-but tout en entrant simultanément en contact avec la ligne de touche de but ou la ligne de ballon mort (ou n'importe où au-delà de ces lignes), un renvoi aux 22 mètres sera accordé à l'équipe défendante ou une mêlée à 5 mètres, selon la manière dont le ballon est entré dans l'en-but. (Règle 12.12.a, et Règle 19.1, alinéa 5).

5. Quand le porteur du ballon fait un touché à terre dans l'en-but tout en entrant simultanément en contact avec la ligne de touche (ou le sol au-delà de cette ligne), le ballon est en touche et un alignement sera accordé à l'équipe adverse.

6. Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante fait un touché à terre dans son en-but, il fait un touché en but.

7. Un joueur plaqué dont l'élan le ramène dans son propre en-but peut effectuer un touché en but.

8. Un joueur plaqué près de sa propre ligne de but peut s'étendre et effectuer un touché à terre dans l'en-but pour marquer un essai ou effectuer un touché en but à condition que cette action soit immédiate.

SANCTION : Pénalité sur la ligne des 5 mètres en face du point de faute

9. Si un joueur est en touche ou en touche de but, il peut faire un touché en but ou marquer un essai en effectuant un touché à terre dans l'en-but à condition qu'il ne soit par porteur du ballon.

10. Si un joueur plaqué est en train de s'étendre pour effectuer un touché à terre pour marquer un essai ou faire un touché en but, les défenseurs peuvent projeter avec la main le ballon vers l'arrière ou déposséder ce joueur du ballon mais ne doivent pas botter ou tenter de botter le ballon.

SANCTION : Pénalité sur la ligne des 5 mètres et à au moins 5 mètres de la ligne de touche

BALLON RENDU MORT DANS L'EN-BUT

11. Si une équipe botte le ballon au-delà de l'en-but adverse depuis le champ de jeu, en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, l'équipe défendante peut choisir :

a. D'effectuer un renvoi à partir de n'importe quel endroit se trouvant sur ou en arrière de la ligne des 22 mètres ; ou

b. De demander une mêlée ordonnée à l'endroit où le ballon a été botté.

Exception : après l'échec d'une tentative de pénalité ou de drop-goal, l'équipe défendante reprend le jeu par un renvoi aux 22 mètres.

JOUEUR DÉFENDANT DANS L'EN-BUT

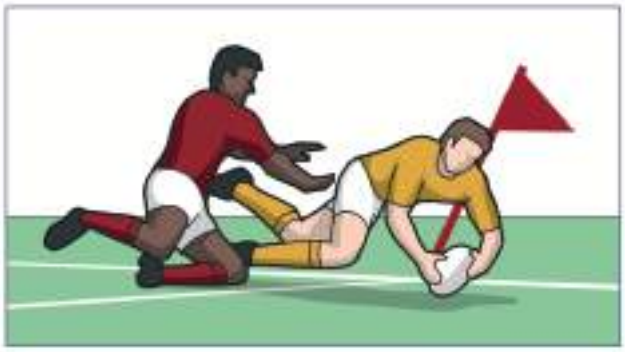
12. Quand une partie d'un joueur défendant est dans l'en-but, ce joueur est considéré être dans l'en-but, à condition qu'il ne se trouve pas en touche ou au-delà de la ligne de ballon mort.

13. Si un joueur qui est dans l'en-but, attrape ou ramasse un ballon qui se trouve encore dans le champ de jeu, ce joueur a mis le ballon dans l'en-but.

14. Si un joueur, qui est sur ou au-delà de la ligne de ballon mort ou qui est en touche de but, attrape ou ramasse un ballon qui se trouve dans l'en-but, ce joueur est considéré avoir rendu le ballon mort.

POTEAU PORTE-DRAPEAU

15. Si le ballon ou un joueur porteur du ballon touche un drapeau ou un poteau de coin sans être en touche ou en touche de but, le ballon est toujours en jeu sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau.



Le joueur touche le poteau de coin avant d'aplatir le ballon

BALLON BLOQUÉ DANS L'EN-BUT

16. Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but et ne peut pas effectuer de touché à terre ou jouer le ballon, le ballon est mort. Le jeu reprend par un drop de renvoi sur la ligne de but ou une mêlée à 5 mètres, selon la manière dont le ballon est entré dans l'en-but. (Règle 12.12.a, et Règle 19.1, alinéa 5).

DOUTE SUR LE TOUCHÉ À TERRE

17. En cas de doute sur l'équipe qui a été la première à faire un touché à terre dans l'en-but, le jeu reprendra par une mêlée à 5 mètres, en face de l'endroit du touché à terre. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

LES RÈGLES DU RUGBY A VII
WORLD RUGBY

Les Règles du jeu s'appliquent au Rugby à VII sous réserve des variantes suivantes :

RÈGLE 3 - L'ÉQUIPE

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

4. Une équipe peut désigner jusqu'à 5 remplaçants.

5. L'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qui peuvent être désignés, le maximum étant de 5. **Cet organisateur peut déterminer si des remplacements libres peuvent être mis en place.**

31. Si le remplaçant temporaire est exclu temporairement, le joueur remplacé ne sera pas autorisé à revenir sur l'aire de jeu avant l'expiration de la période d'exclusion et uniquement si le joueur a été médicalement autorisé à reprendre le jeu et reprend le jeu dans les délais requis après sa sortie.

RÈGLE 5
DURÉE DE LA PARTIE

1. Une partie dure 14 minutes (divisée en deux périodes d'un maximum de 7 minutes chacune) plus le temps perdu. En cas de match nul et un recours à des prolongations, 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.
La finale d'une compétition ne peut pas durer plus de 20 minutes (divisée en deux périodes d'un maximum de 10 minutes chacune) plus le temps perdu et les prolongations.

2. La mi-temps consiste en une pause de 2 minutes maximum.

RÈGLE 6
OFFICIELS DE MATCH

3. L'arbitre organise le tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce. Le vainqueur du tirage au sort choisit, soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa.

a. Avant le début des prolongations, l'arbitre organisera un tirage au sort, identique à celui d'avant match.

JUGES D'EN-BUT

31. Il y a deux juges d'en-but pour chaque match, un dans chaque zone d'en-but.

32. L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les arbitres assistants ou juges de touche.

33. Les juges d'en-but doit signalent le résultat des transformations ou tentatives de but sur pénalité.

34. Les juges d'en-but signalent quand le ballon ou le porteur du ballon est allé en touche de but.

35. Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou des essais en cas de besoin.

36. Un organisateur de match peut autoriser le juge d'en-but à signaler tout acte de jeu déloyal dans l'en-but.

37. Il n'y a pas besoin d'avoir des juges d'en-but lorsqu'un TMO officie.

RÈGLE 8
ÉTABLISSEMENT DU SCORE

7. Quand un essai est marqué, cela donne à l'équipe concernée le droit de tenter une transformation, qui doit se faire en drop.

8. Le botteur :

d. Doit botter dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'essai a été marqué.

SANCTION : Le but est refusé

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE TRANSFORMATION

14. Tous les joueurs adverses doivent immédiatement se regrouper vers leur ligne des 10 mètres.

SANCTION : Si l'équipe adverse tente de commettre une faute pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

21. Le coup de pied doit être botté dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'équipe a indiqué son intention de botter.

SANCTION : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée

24. Le coup de pied doit être un drop.

SANCTION : Mêlée ordonnée

PROLONGATIONS

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

RÈGLE 9 - JEU DÉLOYAL

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant deux minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être exclu définitivement.

RÈGLE 12
COUP D'ENVOI ET RENVOIS

4. Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points effectue le renvoi par un drop au centre ou en arrière de la ligne médiane. Ce renvoi doit être effectué dans les 30 secondes qui suivent la transformation ou le refus de tenter la transformation ou le moment de la tentative de pénalité ou de drop.
SANCTION : Coup franc

5. Quand le ballon est botté :

a. Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon.
SANCTION : Coup franc

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres.
SANCTION : Coup franc

8. Le ballon ne doit pas sortir directement en touche.
SANCTION : Coup franc

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, si le ballon devient mort en passant par l'en-but, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

11. Sauf dans le cas d'un coup d'envoi ou d'un renvoi, si le ballon est joué ou emmené dans l'en-but par un joueur attaquant et rendu mort par un adversaire, le jeu reprendra par un renvoi aux 22 mètres.

RÈGLE 18
TOUCHE, TOUCHE RAPIDE ET ALIGNEMENT

8. L'endroit où reprend le jeu avec un alignement et l'équipe qui effectue le lancer sont déterminés de la manière suivante :

Action : Le porteur du ballon va en touche ou botte indirectement le ballon en touche.
Emplacement de la marque de la touche : À l'endroit où le joueur ou le ballon a touché la ligne de touche ou le sol au-delà de cette ligne.
Qui effectue le lancer : L'équipe adverse.

12. Les équipes forment l'alignement dans les 15 secondes qui suivent l'indication de la marque de la touche par l'arbitre assistant ou le juge de touche.
SANCTION : Coup franc

RÈGLE 19
LA MÊLÉE ORDONNÉE

4. Les équipes doivent être prêtes à former la mêlée dans les 15 secondes qui suivent l'indication de la marque.
SANCTION : Coup franc

5. Une mêlée ordonnée doit comprendre trois joueurs de chaque équipe. Ces trois joueurs doivent rester liés jusqu'à la fin de la mêlée ordonnée.
SANCTION : Pénalité

23. Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel ou hors de la mêlée dans la direction de la ligne de but adverse.
SANCTION : Pénalité

36. La mêlée ordonnée prend fin :
b. Quand le ballon est joué par le demi de mêlée de cette équipe.

RÈGLE 20
PÉNALITÉ ET COUP FRANC

8. Un joueur peut botter sous la forme d'un coup de pied de volée ou un drop, mais pas sous la forme d'un coup de pied placé.

RÈGLE 21 - L'EN-BUT

BALLON RENDU MORT DANS L'EN-BUT

12. Le renvoi doit être effectué dans les 30 secondes qui suivent le moment de l'échec de la tentative de but.

16. Lorsqu'un joueur porteur du ballon est bloqué dans l'en-but et ne peut pas effectuer de touché à terre ou jouer le ballon, le ballon est mort. Le jeu est repris par une mêlée à 5 mètres, face à l'endroit où le joueur a été bloqué. L'équipe attaquante bénéficie de l'introduction.

ANNEXE 1 - SPÉCIFICITÉS F.F.R.

CATÉGORIE E - COMPÉTITIONS à 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.

RÈGLE 3 - L'ÉQUIPE

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.

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 la pénalité pourra également en effectuer.

Nombre de matches maximum pour un joueur :

Catégorie d'âge	Nombre maximum de matches 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

RÈGLE 5 - DURÉE 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.

RÈGLE 8 - ÉTABLISSEMENT 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.

RÈGLE 9 - JEU DÉLOYAL

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 (carton rouge) 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 coup de pied de 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 le coup de pied de 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.

RÈGLE 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.

RÈGLE 19 - MÊLÉE ORDONNÉE

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

RÈGLE 20 - PÉNALITÉ ET COUP FRANC

Comment sont donnés les pénalités et les coups francs ?

Un joueur peut jouer une pénalité ou un coup franc accordé suite à 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

LES RÈGLES DU RUGBY A X
WORLD RUGBY

Les Règles du jeu s'appliquent au Rugby à X sous réserve des variantes suivantes :

RÈGLE 3 - L'ÉQUIPE

1. Une équipe ne peut pas avoir plus de 10 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

4. Une équipe peut désigner jusqu'à 5 remplaçants.

5. L'organisateur du match fixera le nombre de remplaçants qu'une équipe peut désigner et/ou utiliser.

6. Une équipe peut remplacer tout nombre de joueurs pendant un match et à tout moment. Les joueurs qui entrent sur le champ de jeu doivent le faire au niveau de la ligne médiane après la sortie du champ de jeu du joueur remplacé.

SANCTION : Pénalité

RÈGLE 5
DURÉE DE LA PARTIE

1. Une partie dure 20 minutes (divisée en deux périodes d'un maximum de 10 minutes chacune) plus le temps perdu. Un organisateur de match peut changer la durée du match. En cas de match nul et un recours à des prolongations, le jeu reprendra après une minute de pause avec des périodes d'un maximum de 5 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.

2. La mi-temps consiste en une pause de 2 minutes maximum.

RÈGLE 6
OFFICIELS DE MATCH

3. L'arbitre organise le tirage au sort. Un capitaine lance la pièce alors que l'autre capitaine choisit le côté de la pièce. Le vainqueur du tirage au sort choisit, soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires effectueront le coup d'envoi, et vice versa.

a. Avant le début des prolongations, l'arbitre organise un tirage au sort, identique à celui d'avant match.

RÈGLE 8
ÉTABLISSEMENT DU SCORE

7. Quand un essai est marqué, cela donne à l'équipe qui a marqué le droit de tenter une transformation, qui doit s'effectuer en drop.

8. Le botteur :

d. Doit botter dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'essai a été marqué.

SANCTION : Le but est refusé

L'ÉQUIPE ADVERSE LORS D'UNE TRANSFORMATION

14. Tous les joueurs adverses doivent immédiatement se regrouper vers leur ligne des 10 mètres.

SANCTION : Si l'équipe adverse tente de commettre une faute pendant une tentative de transformation mais que cette tentative est réussie, le but sera accordé. Si la tentative de but échoue, le botteur retentera la transformation mais l'équipe adverse n'est plus autorisée à charger.

21. Le coup de pied doit être botté dans les 30 secondes (temps de jeu) qui suivent l'instant où l'équipe a indiqué son intention de botter.

SANCTION : Le but est refusé et une mêlée ordonnée est accordée

24. Le coup de pied doit être un drop.

SANCTION : Mêlée ordonnée

PROLONGATIONS

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

RÈGLE 9 - JEU DÉLOYAL

29. Quand un joueur est averti et exclu pendant deux minutes, l'arbitre montrera à ce joueur un carton jaune. Si ce joueur commet ensuite une autre faute qui mérite un carton jaune, il doit être exclu définitivement.

RÈGLE 12
COUP D'ENVOI ET RENVOIS

4. Après l'obtention de points, l'équipe qui a marqué les points effectue le renvoi par un drop au centre ou en arrière de la ligne médiane.

SANCTION : Coup franc

5. Quand le ballon est botté :

a. Tous les coéquipiers du botteur doivent se placer en arrière du ballon.

SANCTION : Coup franc

6. Le ballon doit atteindre la ligne des 10 mètres.

SANCTION : Coup franc

8. Le ballon ne doit pas sortir directement en touche.

SANCTION : Coup franc

9. Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon va en touche de but ou sur ou au-delà de la ligne de ballon mort, si le ballon devient mort en passant par l'en-but, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse.

RÈGLE 19
LA MÊLÉE ORDONNÉE

5. Une mêlée ordonnée doit comprendre cinq joueurs disposés en deux lignes. La première ligne est formée de deux piliers et d'un talonneur et la seconde ligne est formée par deux joueurs de deuxième ligne. Ces cinq joueurs doivent rester liés jusqu'à la fin de la mêlée ordonnée.

SANCTION : Pénalité

36. La mêlée ordonnée prend fin :

b. Quand le ballon est joué par le demi de mêlée de cette équipe.

RÈGLE 20
PÉNALITÉ ET COUP FRANC

8. Un joueur peut botter sous la forme d'un coup de pied de volée ou un drop, mais pas sous la forme d'un coup de pied placé.

ANNEXE 2 - CATÉGORIE D : JEU à X

RÈGLE 3 : L'ÉQUIPE

Compétitions	Catégories	Règles appliquées	Nombre de joueurs minimum (a)	Nombre de joueurs maximum	1ères lignes titulaires minimum	1ères 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 1ère 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 1ère ligne »
- Nombre maximum : 20 joueurs sur la feuille de match, incluant un joueur de 1ère 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.

1.1 - 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 1ère ligne** parmi les titulaires ou les remplaçants (0 pour les féminines développement).

1.2 - 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.

1.3 - Obligations des joueurs de 1ère ligne - Important

Les contraintes liées à la spécificité des joueurs remplaçants de 1ère 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 TACTIQUES

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 3ème 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 : 2 minutes

Un joueur cumulant 2 cartons jaunes lors d'un même match est définitivement exclu de celui-ci (carton rouge) 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 2 minutes minimum.

Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1ère 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).

RÈGLE 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.

RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE » - COMPÉTITIONS À X

1. DÉFINITIONS ET PRINCIPES

1.1 Tout remplacement sur blessure ou sur saignement doit s'effectuer obligatoirement dans les conditions fixées par les Règles de jeu.

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

1.3 Pour cela, une table de marque doit être installée à hauteur de la ligne médiane, en retrait de l'aire de jeu et dans le respect des conditions de sécurité, tout en étant visible de l'arbitre.

1.4 La gestion de tous les remplacements doit être assurée par un dirigeant licencié (conditions d'accès à l'aire de jeu non exigées - cf. art. 444) de chacune des associations en présence qui doivent tenir conjointement la feuille de mouvements prévue à cet effet.

1.5 A l'issue de la rencontre, ce document doit être signé par les deux dirigeants rédacteurs et remis à l'arbitre par le dirigeant de l'association locale ou organisatrice qui aura auparavant complété ledit document par le numéro de rencontre informatique (ex. : [saison] I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I RCT). Ce dernier figure sur la convocation de l'arbitre ou de l'association. Un exemplaire est remis à chacune des équipes, l'original est à joindre au rapport de l'arbitre.

2. CONDITIONS D'ENTRÉE EN JEU

2.1 Avant tout remplacement, l'entraîneur de l'une et l'autre équipe, présents sur le banc de touche doivent anticiper et préparer les sorties et les entrées de leurs joueurs et en aviser la table de marque en indiquant leurs numéros.

2.2 Tout remplacement ne peut s'effectuer qu'après que le ballon soit mort.

2.3 Lors du remplacement d'un joueur de 1ère ligne, les dirigeants de la table de marque doivent impérativement s'assurer que le joueur qui entre en jeu est autorisé à tenir ce poste (identifié comme tel sur la feuille de match et inscrit sur la feuille de mouvements avant le début du match). Aucune aptitude spécifique n'est applicable en jeu à X. Cette disposition ne s'applique pas aux compétitions Féminines développement (moins de 18 ans et plus de 18 ans).

2.4 Tout remplaçant attendra à l'extérieur du champ de jeu à hauteur de la ligne médiane et il ne sera autorisé à entrer en jeu par la table de marque qu'après la sortie effective de l'aire de jeu du joueur remplacé.

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

3. EXCLUSIONS

3.1 Joueurs exclus temporairement :
Ce(s) joueur(s) est (sont) autorisé(s) à prendre place sur le banc de touche de son (leur) équipe pendant la durée de son (leur) exclusion.
La table de marque peut informer l'arbitre de l'expiration de la période d'exclusion temporaire, mais la décision du retour en jeu du joueur exclu n'appartient qu'à l'arbitre.

3.2 Joueurs exclus définitivement :
Les dirigeants de la table de marque doivent être les auxiliaires de l'arbitre pour inciter le joueur exclu à quitter rapidement l'enceinte de jeu.

4. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

4.1 Toutes les cartes de qualification des joueurs remplaçants effectivement entrés en jeu et mentionnés sur la feuille de mouvements doivent être signées par l'arbitre.

4.2 L'arbitre est le seul gestionnaire du temps de jeu, des arrêts de jeu, du temps additionnel, du score, de la durée des exclusions temporaires et de la durée des remplacements sur saignement.

4.3 Les dirigeants de la table de marque sont responsables de la gestion des remplacements tactiques (en particulier, le minutage des joueurs sortants), des saignements et des remplacements sur blessure. Ils enregistrent les numéros des joueurs blessés ou sortis sur saignement.

4.4 L'association locale peut mettre à la disposition des entraîneurs des plaques numérotées de 1 à 22 pour faciliter les remplacements.

4.5 Un joueur sorti tactiquement doit quitter l'enceinte de jeu.

4.6 Toute tentative de but après essai ou sur 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.

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 : 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 1ère ligne exigé

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

Remplacements des joueurs de 1ère ligne et dispositions spécifiques F.F.R.

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

Remplacements 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.

Remplacements tactiques

- Application des dispositions spécifiques F.F.R. ;
- Illimités par application des Règlements « table de marque ».

COMMOTION CÉRÉBRALE

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.

MÊLÉE

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).

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 1ère 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 2ème mêlée. Après une 1ère 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 1ère ligne doivent être prioritairement tenus par les joueurs de 1ère 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 1ère 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 XII.

Règle 19.15.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 DÉLOYAL

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 1ère 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

SIGNALÉTIQUE DE L'OFFICIEL DE MATCH

Principaux signaux de l'arbitre

Mêlée ordonnée
Les épaules parallèles à la ligne de touche, le bras tendu à l'horizontale, pointé vers l'équipe qui bénéficie de l'introduction.

Coup franc
Les épaules parallèles aux lignes de touche, le bras replié à angle droit vers l'équipe non fautive.

Pénalité
Les épaules parallèles aux lignes de touche, bras tendu et levé vers le haut, pointé vers l'équipe non fautive.

Avantage
Le bras tendu à l'horizontale, pointé vers l'équipe non fautive pendant environ 5 secondes.

Essai et essai de pénalité
L'arbitre dos à la ligne de ballon mort, les épaules parallèles à la ligne de but, le bras levé à la verticale.

Pas d'essai
Croiser puis décroiser les bras devant le corps.

Renvoi aux 22 mètres / Drop de renvoi sur la ligne de but
Le bras tendu pointé vers le milieu de la ligne des 22 mètres.

Signaux secondaires de l'arbitre

MÊLÉE ORDONNÉE

En-avant ou passe en avant
Les mains font le geste de passer le ballon en avant.

En-avant
Mouvement de va-et-vient avec une main tendue au-dessus de la tête.

Ballon injouable lors d'un plaquage ou d'un ruck
Les épaules parallèles à la ligne de touche, le bras tendu horizontalement en direction de l'équipe qui bénéficiera de l'introduction, puis tendre l'autre bras avec un mouvement de va-et-vient en direction de la ligne de but de l'équipe adverse.

Ballon injouable lors d'un maul
Le bras tendu pour accorder la mêlée à l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul. Tenir l'autre bras vers l'extérieur comme lors de l'indication d'un avantage et le plier pour toucher l'épaule opposée avec la main.

Mêlée tournée de plus de 90°
Rotation de l'index d'une main au-dessus de la tête.

Lancer lors d'un alignement en touche « pas droit »
Les épaules parallèles à la ligne de touche. La main au-dessus de la tête indiquant que le ballon n'a pas été lancé droit.

Ballon tenu en en-but
L'espace entre les mains indique que le ballon n'a pas été en contact avec le sol.

COUP FRANC

Pied levé d'un joueur de première ligne
L'arbitre lève un pied et le touche avec sa main.

Mauvaise introduction du ballon en mêlée
Les mains à hauteur des genoux, simulant une introduction non réglementaire.

Non-respect du couloir lors d'un alignement en touche
Les deux mains à hauteur des yeux, pointées vers le haut, les paumes à l'intérieur. Les mains simulent un mouvement de resserrement.

Soulever un joueur lors d'un alignement
Les deux poings fermés à hauteur de la taille simulant le geste de soulever.

PÉNALITÉ

Le ballon n'a pas été immédiatement libéré
Les deux mains se repliant sur la poitrine, comme pour tenir le ballon.

Le plaqueur n'a pas lâché le joueur plaqué
Joindre les bras comme pour tenir un joueur et les rouvrir comme pour libérer le joueur.

Plaqueur et plaqué ne se sont pas écartés
Mouvement circulaire avec le doigt en dépliant le bras.

Arrivée du mauvais côté sur un plaquage
Le bras tendu à l'horizontale puis mouvement de balayage en un demi-cercle.

Tomber intentionnellement sur un joueur
Le bras courbé dans un mouvement imitant un joueur qui tombe. Signal fait dans la direction de la chute du joueur fautif.

Plonger à terre près du plaquage
Le bras tendu, pointant vers le bas pour imiter l'action de plonger.

Joueurs se joignant au maul ou au ruck en avant du dernier pied ou sur le côté.
Tenir le bras et la main horizontalement avec un mouvement latéral du bras.

Effondrement volontaire d'un ruck ou d'un maul
Les deux bras à hauteur des épaules comme liés à l'adversaire. Abaissement et torsion du buste pour simuler le tirage de l'adversaire vers le bas.

Pilier mettant un adversaire à terre
Le poing fermé et le bras plié. Le geste imite le « tirage » d'un adversaire vers le sol.

Pilier tirant un adversaire
Le bras tendu à hauteur de l'épaule avec le poing fermé. Le geste imite le « tirage » d'un adversaire vers soi.

Mauvaise liaison
Un bras replié comme pour se lier, l'autre main effectuant un mouvement de va-et-vient le long du bras pour indiquer une liaison correcte.

Talonnage à la main dans un ruck ou une mêlée ordonnée
La main à hauteur du sol faisant un mouvement de balayage simulant un talonnage à la main.

Obstruction dans l'alignement
Le bras replié à l'horizontale, coude pointé vers l'extérieur. Le bras et l'épaule effectuant un mouvement simulant une obstruction.

Appui sur un joueur de l'alignement
Le bras à l'horizontale, coude plié, paume vers le bas. Mouvement du bras vers le bas.

Pousser un adversaire dans un alignement
Les deux mains à hauteur des épaules, paumes vers l'extérieur faisant le mouvement de pousser un adversaire.

Hors-jeu dans l'alignement
Le bras et la main bougent à l'horizontale sur la poitrine en direction de l'équipe fautive.

Obstruction dans le jeu courant
Les bras en croix devant la poitrine à angle droit, comme des ciseaux ouverts.

Hors-jeu sur ruck et maul
Les épaules parallèles à la ligne de touche. Le bras tendu, doigts pointés vers le bas et la main effectuant un demi-cercle.

Hors-jeu à moins de 10 mètres ou non-respect des 10 mètres sur une pénalité ou un coup franc
Tenir les deux mains ouvertes, les doigts écartés, au-dessus de la tête.

Plaquage haut (jeu déloyal)
La main se déplace à l'horizontale devant le cou.

Piétinement (jeu déloyal)
Action de piétiner ou geste similaire pour montrer la faute.

Coup de poing (jeu déloyal)
Le poing fermé tapant dans la paume ouverte.

Désaccord (contestation d'une décision de l'arbitre)
Le bras tendu, la main s'ouvrant et se fermant pour imiter une personne qui parle.

Autres signaux

Formation de la mêlée
Les coudes repliés, les mains au-dessus de la tête et les doigts se touchant.

Options pour hors-jeu : pénalité ou mêlée
Un bras indiquant la pénalité, l'autre pointé vers l'endroit où pourrait être jouée la mêlée.

Appel du soigneur
Un bras levé indique qu'un soigneur est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.

Appel du médecin
Les deux bras levés indiquent que l'intervention d'un médecin est nécessaire suite à la blessure d'un joueur.

Blessure qui saigne
Les bras en croix au-dessus de la tête indiquant qu'un joueur a une blessure qui saigne et doit être temporairement remplacé.

Arrêt ou reprise du chronométrage du temps de jeu
Le bras tendu à la verticale et coup de sifflet quand le décompte du temps doit commencer ou être interrompu.

Demande d'examen de blessure à la tête
Lever un bras sur le côté et le plier pour toucher la tête avec les doigts tendus.

Arrêt du temps
Les bras forment un « T ».

Décision soumise au TMO
Représenter un rectangle avec les deux index symbolisant un écran de télévision.

Signaux de l'arbitre assistant

Réussite de la tentative de coup de pied au but
Lever le drapeau pour indiquer que le ballon est passé au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux de but.

Touche et équipe effectuant le lancer
Lever le drapeau avec un bras, se diriger et se tenir à l'endroit de la remise en jeu en pointant en direction de l'équipe qui lancera le ballon avec l'autre bras.

Jeu déloyal
Tenir le drapeau horizontalement en direction du terrain et perpendiculairement à la ligne de touche.

Signaux spécifiques du plaquage en rugby amateur

La hauteur de la prise est au-dessus de la taille

Gestuelle du ceinturage avec les deux bras

Gestuelle de haut en bas avec la main

Blocage sur le haut du corps

Gestuelle du ceinturage avec les deux bras

Plaquage à deux en simultané

Gestuelle du ceinturage avec les deux bras

Gestuelle du chiffre « 2 » avec la main levée

Le porteur du ballon projette son buste vers l'avant au moment du plaquage

Gestuelle avec le bras à l'horizontale de l'arrière vers l'avant

EXTRAITS DES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX F.F.R.

À L'USAGE DES OFFICIELS DE MATCH

SAISON 2023/24

Les modifications 2023/24 sont imprimées en **gras ROUGE**

SOMMAIRE

- **TITRE II** : Autorisation de pratiquer le rugby dans une seconde association (Art. 223)
- Qualification : principe (Art. 230)
- Définition de la carte de qualification (Art. 231)
- Obligations médicales (Art. 234)
- Procédure de qualification des joueurs et joueuses amateurs (Art. 235)
- Conditions de participation des joueurs et joueuses amateurs disposant d'une qualification de type « B » ou « C » aux compétitions seniors (Art. 236)
- Qualification en équipe « une » seniors des joueurs… (Art. 237)
- Les catégories de joueurs (Art. 239)
- Périodes de référence des mutations (Art. 252)

- **TITRE III** : Matches reportés (Art. 313)
- Hiérarchie sportive des compétitions (Art. 315)
- Les Championnats de France (Art. 320)
- Forfaits simples (Art. 342.1)
- Obligations des associations par équipe engagée (Art. 351)

- **TITRE IV** : Le rôle des dirigeants organisateurs (Art. 412)
- Préparation de la feuille de match (Art. 413)
- Le rôle du capitaine d'équipe (Art. 414)
- Le contrôle antidopage (Art. 416)
- Date et heure des rencontres officielles (Art. 417)
- La table de marque (Art. 418)
- Le représentant fédéral (Art. 421)
- Le superviseur (Art. 426)
- L'évaluateur du représentant fédéral (Art. 427)
- Les principes de la responsabilité (Art. 430)
- Le rôle de l'arbitre (Art. 441)
- Le contrôle des licences et de la feuille de match (Art. 443)
- Conditions d'accès au terrain (Art. 444)
- Le rapport de l'arbitre (Art. 445)
- Les réclamations (Art. 450)
- Matches interrompus (Art. 451)
- Equipe se présentant à effectif incomplet (Art. 452)
- Match nul en match éliminatoire (Art. 454)
- Match nul en finale (Art. 455)

- **TITRE V** - Annexe 2 : mesures sportives automatiques
- Infractions sportives (Art. 510)

- **ANNEXE III :** L'arbitrage

ARTICLE 223
AUTORISATION DE PRATIQUER LE RUGBY DANS UNE SECONDE ASSOCIATION

1. Principe :

Un joueur ou une joueuse d'une association peut, au titre d'une même saison sportive, être autorisé(e) à devenir joueur ou joueuse d'une seconde association qui peut dépendre aussi bien du même organisme régional que d'un autre.

Le joueur ou la joueuse bénéficiant d'une telle autorisation demeure licencié(e) au sein de la première association, auprès de laquelle il/elle demeure seul(e) rattaché(e).

Les joueurs et joueuses faisant l'objet d'une autorisation au titre du présent article sont autorisés à participer à des rencontres au sein des associations concernées, sous réserve du respect des dispositions des articles 230 et 252 des présents règlements.

Au titre d'une même saison sportive, un même joueur ou une même joueuse ne peut bénéficier que d'une seule autorisation accordée en vertu du présent article 223, **sauf en cas de mutation vers la seconde association. Dans cette dernière hypothèse, le joueur ou la joueuse est autorisé à solliciter une nouvelle autorisation sur le fondement du présent article 223, uniquement pour évoluer avec l'association quittée.**

2. Champ d'application :

a. *Joueurs et joueuses concernés :*

Le dispositif du présent article 223 peut bénéficier à tous les joueurs et joueuses qualifiés, à l'exception des joueurs sous contrat.

b. Niveau de la seconde association :

La seconde association au sein de laquelle un joueur ou une joueuse est autorisé(e) à pratiquer ne peut pas évoluer au même niveau de compétition que la première, dans la classe d'âge du joueur ou de la joueuse concerné(e). En revanche, le joueur ou la joueuse concerné(e) ne pourra jamais participer à un même niveau de compétition avec les deux associations.

N.B. : L'alinéa ci-dessus n'est pas applicable :
- Au rugby éducatif ;
- Lorsque le joueur ou la joueuse concerné(e) pratique le rugby à XV dans la première association et le rugby à 7 dans la seconde (et inversement).

Un joueur sous convention de formation homologuée avec un centre de formation agréé d'un groupement professionnel bénéficiant d'une autorisation ne peut évoluer qu'avec une équipe engagée en Nationale, Nationale 2, Fédérale 1 ou Fédérale 2.

3. Durée :

L'autorisation de pratiquer le rugby dans une seconde association est valable uniquement pour la durée de la saison en cours. Elle peut être renouvelée quatre fois dans les mêmes conditions.

L'autorisation de jouer dans une seconde association est interrompue en cas de mutation du joueur vers une nouvelle association. Le joueur ou la joueuse concerné(e) ne pourra alors plus formuler, au titre de la saison en cours, de demande sur le fondement du présent article 223.

4. Nombre maximum de joueurs ou joueuses :

- **Rugby compétition :**

En tant que seconde association, un même club ne peut pas accueillir, au sein d'une même classe d'âge, plus de 5 joueurs et plus de 5 joueuses bénéficiant d'une autorisation au titre du présent article. Aux fins d'application de la présente disposition, il est précisé que la compétition « Elite Gaudermen » relève de la classe d'âge « Moins de 15 ans » et la compétition « Elite Alamercery » de la classe d'âge « Moins de 16 ans ».

Dans le cadre de la coopération d'associations, chaque association membre de la coopération peut accueillir au sein d'une même classe d'âge, 5 joueurs et 5 joueuses supplémentaires bénéficiant d'une autorisation au titre du présent article, sous réserve que ces joueurs et joueuses supplémentaires disposent d'une licence au sein d'une autre association membre de la coopération. Cette disposition s'applique également aux associations ayant constitué une association tierce support d'un groupement professionnel.

Une équipe ne peut pas inscrire, sur une même feuille de match, plus de 5 joueurs(ses) bénéficiant de l'autorisation susvisée (toutes classes d'âge confondues). Toute équipe fautive a match perdu par disqualification.

- **Rugby éducatif :**

En tant que seconde association, un même club ne peut pas concomitamment accueillir plus de 10 licenciés (tous sexes confondus) appartenant aux classes d'âges **« moins de 6 ans » à « moins de 14 ans » pour les garçons et « moins de 6 ans » à « moins de 12 ans » pour les filles,** et bénéficiant d'une autorisation au titre du présent article.

Dans les mêmes classes d'âges, un même club ne peut pas concomitant avoir plus de 10 de ses licenciés (tous sexes confondus) bénéficiant d'une autorisation au titre du présent article.

5. <u>Procédure</u> :

La demande d'autorisation de pratiquer dans une seconde association est effectuée par cette dernière via l'application « Oval-e ». Elle est reçue par la première association.

Toute autorisation au titre du présent article est soumise à l'accord de la première association qui dispose d'un délai de 15 jours à compter de sa réception pour répondre via « Oval-e ».

En cas de refus ou d'absence de réponse dans le délai susvisé, le joueur ou la joueuse ne peut pas évoluer dans la seconde association.

Pour le rugby compétition, la demande d'autorisation est formulée au plus tard le :

- 31 mars de la saison en cours pour les joueurs sous convention de formation homologuée ;
- 31 décembre de la saison en cours pour tous les autres joueurs.

Pour le rugby éducatif, elle peut être formulée jusqu'au 31 janvier de la saison en cours.

La demande d'autorisation est validée par le ou les organismes régionaux auxquels sont rattachées les deux associations concernées.

S'agissant des joueurs sous convention de formation homologuée avec un centre de formation agréé d'un groupement professionnel, toute autorisation au titre du présent article est délivrée par la F.F.R. après avis favorable de la Commission formation F.F.R./L.N.R., laquelle est notamment chargée d'examiner la bonne cohérence du double projet.

ARTICLE 230
QUALIFICATION : PRINCIPE

230.1- Généralités

Nul ne peut participer à une rencontre officielle organisée par la F.F.R., la L.N.R. ou un organisme régional :

- S'il n'est pas titulaire d'une qualification en cours de validité au sein de l'un des deux groupements en présence (sauf autorisation de pratiquer le rugby dans une seconde association dans la limite fixée à l'article 223 des présents règlements) ;
- S'il n'est pas inscrit sur la feuille de match de la rencontre considérée ;
- S'il est sous le coup d'une suspension au jour de la rencontre considérée ;
- Si le règlement de la compétition concernée ou toute autre disposition réglementaire le lui interdit.

Toute qualification entre en vigueur à compter de sa délivrance.

230.2 - Limitation du nombre de rencontres durant une même période de 72 heures

Un joueur ne peut pas participer à plus d'une rencontre officielle approuvée par World Rugby et/ou organisée par la F.F.R., la L.N.R. ou un organisme régional durant une même période de 72 heures.

La participation à une rencontre est définie comme l'entrée effective sur le terrain du joueur ou de la joueuse concerné(e), que ce soit en qualité de titulaire, de remplaçant temporaire ou de remplaçant définitif.

Ce délai de 72 heures doit être respecté entre le coup d'envoi de la première rencontre et le coup d'envoi de la seconde rencontre.

Dérogations - Secteur amateur :

- Le même jour, un joueur peut participer au maximum à :
  - Trois mi-temps de deux rencontres se jouant chacune à XV ou à XII ; ou
  - L'intégralité d'une rencontre de rugby à XV et à deux-tiers temps d'une rencontre de rugby à X ; ou
  - L'intégralité d'une rencontre de rugby à X et à une mi-temps d'une rencontre de rugby à XV.

  Ces dérogations s'appliquent sous réserve :
  - Que les deux rencontres se déroulent dans le cadre des compétitions couplées suivantes : Fédérale 1/Espoir Fédéraux, Fédérale 2/Fédérale B, Fédérale 3/ Excellence B ou Régionales/réserves de régionales ; et
  - Que pendant la première rencontre, ce joueur n'ait pas reçu un carton rouge, deux cartons jaunes ou un carton jaune correspondant à un troisième carton jaune ; et
  - Que pendant la première rencontre, ce joueur ne soit pas définitivement sorti du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion de commotion, ou de toute autre blessure (N.B. : le cas échéant, l'équipe « UNE » senior du club concerné pourra inscrire un nouveau joueur sur la feuille de match, en remplacement du joueur blessé).

  En phase finale, cette dérogation ne s'applique que si les deux clubs en présence ont leurs deux équipes (Réserves et équipe « UNE » senior) qualifiées et sont opposées sur un même terrain, et ce, dans l'ordre suivant : match de lever de rideau = équipe II A contre équipe II B puis match = équipe I A contre équipe I B.

- Un joueur peut participer, dans un même délai de 72 heures, à une rencontre de *« rugby compétition »* ou de *« rugby loisir avec plaquage adapté »*, d'une part, ainsi qu'à un tournoi de *« rugby loisir sans plaquage »*, d'autre part.

Précision concernant l'article 230.2 - Dérogations du secteur amateur - D.T.N.A. 29/01/21

QUESTION

Un officiel de match (arbitre ou représentant fédéral) doit-il empêcher l'accès à l'aire de jeu à un joueur sous le coup des motifs cités ci-dessus ?

RÉPONSE

- Si le joueur a reçu un carton rouge (direct ou suite à 2 cartons jaunes) : OUI
- Si le joueur a reçu un carton bleu : OUI
- Si le joueur a reçu un carton jaune qui serait son 3ème : NON. C'est de la responsabilité du rédacteur de la feuille de match de l'équipe concernée. En effet, il n'est pas possible pour un arbitre de connaître le passif des joueurs et donc savoir s'il a pris son 2ème ou son 3ème carton n'est pas aisément vérifiable.

Précision : l'article 444 prévoit que *« pour toute rencontre professionnelle, fédérale et régionale, l'accès de toute personne à l'aire de jeu est du ressort des officiels de match. »*

230.3 - Sanctions

La participation d'un joueur ou d'une joueuse à une rencontre en violation des dispositions du présent article entraînera match perdu par disqualification pour l'équipe fautive. Cette participation sera susceptible d'entraîner en outre des sanctions à l'encontre du joueur ou de la joueuse concerné(e) ainsi que des dirigeants responsables du club concerné, par application du Règlement Disciplinaire de la F.F.R. (et de la L.N.R., le cas échéant).

ARTICLE 231
DÉFINITION DE LA CARTE DE QUALIFICATION

La carte de qualification est délivrée par la F.F.R. ou par un organisme habilité par cette dernière et qui justifie de la capacité de son titulaire à participer, au sein d'une association ou d'un groupement donné, aux compétitions organisées directement ou indirectement par la F.F.R.

Elle peut comporter :

- La mention « AUTORISÉ(E) 1ERE LIGNE » ;
- La mention « AUTORISÉ(E) 1ERE LIGNE / PASSEPORT » ;
- La mention « Autorisé(e) à évoluer avec + *CODE ET NOM DU CLUB* » ;
- La mention « Autorisé(e) à évoluer avec + *CODE ET NOM DU CLUB* uniquement pour la pratique du rugby à 7 » ;
- La mention « Autorisé(e) ..... (qualité du dirigeant) club : ..... (Code + nom du club bénéficiaire) » ;
- La mention « JOUEUR MUTÉ TEMPORAIREMENT DOM-TOM » ;
- La mention « Classement en catégorie d'âge supérieure (classe d'âge) » ou « Classement en catégorie d'âge inférieure (classe d'âge) » ;
- La mention « Port des lunettes World Rugby » ;
- L'aptitude « DIRIGEANT ACCÈS TERRAIN » ;
- Dans les catégories des « moins de 14 ans » masculins et des « moins de 15 ans » féminines, la mention « AUTORISÉ(E) À JOUER DEVANT » et/ou la mention « AUTORISÉ(E) À ARBITRER ».

Pour les mentions et aptitudes précédentes, aucun tampon ne sera autorisé et ne pourra se substituer aux éventuelles annotations (mentions et/ou aptitudes) imprimées sur la carte de qualification.

ARTICLE 234
OBLIGATIONS MÉDICALES

234.1 - Joueurs

a) <u>Pour le rugby à 5 (sauf « Rugby à 5 - option « Santé ») et le *beach rugby*</u> :

Pour les personnes majeures :

L'obtention de la licence est subordonnée à la présentation d'un certificat médical datant de moins d'un an et permettant d'établir l'absence de contre-indication à la pratique de la discipline concernée.
Lorsque la licence sollicitée permet la participation à une compétition, le certificat médical atteste l'absence de contre-indication à la pratique de la discipline concernée en compétition.
Passée l'obtention de la licence, la présentation d'un certificat médical d'absence de contre- indication datant de moins d'un an est exigée tous les trois ans.
Dans l'intervalle, pour le renouvellement de la licence, le demandeur renseigne un questionnaire de santé téléchargeable sur Oval-e.
Le demandeur ou son représentant légal atteste auprès de la F.F.R. que chacune des rubriques du questionnaire donne lieu à une réponse négative. À défaut, il est tenu de produire un nouveau certificat médical attestant de l'absence de contre-indication pour obtenir le renouvellement de la licence.

Pour les personnes mineures :

L'obtention ou le renouvellement de la licence, permettant ou non de participer à une compétition, est subordonné à l'attestation du renseignement d'un questionnaire relatif à l'état de santé du mineur, réalisé conjointement par le mineur et par les personnes exerçant l'autorité parentale.
Le questionnaire, dont le contenu est précisé par arrêté conjoint du ministre chargé de la santé et du ministre chargé des sports, est téléchargeable sur Oval-e.
Les personnes exerçant l'autorité parentale sur le mineur attestent auprès de la Fédération que chacune des rubriques du questionnaire donne lieu à une réponse négative. À défaut, elles sont tenues de produire un certificat médical attestant de l'absence de contre-indication à la pratique du sport ou de la discipline concernée datant de moins de six mois.

b) <u>Pour toutes les formes de jeu</u> :

L'obtention ou le renouvellement de la licence sont soumis à la production d'un certificat médical datant de moins d'un an établissant l'absence de contre-indication à la pratique de la discipline concernée.
Lorsque la licence sollicitée permet la participation à une compétition, le certificat médical atteste l'absence de contre-indication à la pratique de la discipline concernée en compétition.
La délivrance du certificat médical est subordonnée à la réalisation d'un examen médical spécifique dont les caractéristiques sont fixées par arrêté des ministres chargés de la santé et des sports, et rappelées dans l'annexe 1 du Règlement médical de la F.F.R.

<u>Postes de 1ère ligne</u> :

Pour évoluer aux postes de 1ère ligne, le demandeur produit un certificat médical attestant de l'absence de contre-indication pour évoluer à ces postes. Seuls les licencié(e)s ayant la mention « AUTORISÉ 1ère LIGNE » sur leur licence sont autorisés à évoluer en première ligne.
Le Comité Directeur arrête la liste des compétitions dans lesquelles les licencié(e)s ne présentant aucune contre-indication médicale à évoluer aux postes de 1ère ligne doivent, en outre, être titulaires du passeport « Joueur 1ère ligne ». La licence du titulaire du passeport comporte la mention « AUTORISÉ 1ère LIGNE / PASSEPORT ».
Un(e) licencié(e) peut solliciter auprès de sa Ligue régionale, en cours de saison, l'autorisation d'évoluer aux postes de 1ère ligne, sous réserve de produire un certificat médical attestant de l'absence de contre-indication pour évoluer à ces postes. Lorsque le(la) licencié(e) concerné(e) a subi une blessure rachidienne, le certificat médical émane du médecin spécialiste l'ayant suivi.

Au vu des éléments fournis, le président de la Commission médicale régionale, ou tout autre membre médecin de la Commission auquel il aura donné délégation, décide s'il peut être procédé à la modification de la licence du joueur ou de la joueuse concerné(e).

234.2 - Techniciens

L'obtention de la licence est subordonnée à la présentation d'un certificat médical datant de moins d'un an et permettant d'établir l'absence de contre-indication à entraîner.
Passée l'obtention de la licence, la présentation d'un certificat médical d'absence de contre-indication datant de moins d'un an est exigée tous les trois ans.
Dans l'intervalle, pour le renouvellement de la licence, le demandeur renseigne un questionnaire de santé téléchargeable sur Oval-e.
Le demandeur ou son représentant légal atteste auprès de la F.F.R. que chacune des rubriques du questionnaire donne lieu à une réponse négative. À défaut, il est tenu de produire un nouveau certificat médical attestant de l'absence de contre-indication à entraîner pour obtenir le renouvellement de la licence.

.

234.3 - Arbitres

L'obtention ou le renouvellement de la licence sont soumis à la production d'un certificat médical datant de moins d'un an établissant l'absence de contre-indication à la pratique de l'arbitrage.
Lorsque la licence sollicitée permet la participation à une compétition, le certificat médical atteste l'absence de contre-indication à la pratique de l'arbitrage en compétition.

234.4 - Canevas de certificats médicaux

Pour chaque catégorie de licence, un canevas de certificat médical est téléchargeable sur Oval-e.

ARTICLE 235
PROCÉDURE DE QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES AMATEURS

235.1 - Champ d'application

Pour l'application des dispositions du présent règlement, est considéré(e) comme amateur tout joueur ou joueuse évoluant dans une association ou groupement dont l'équipe « UNE » senior participe à une compétition fédérale ou régionale, ou tout joueur évoluant dans une association ou groupement dont l'équipe « UNE » senior participe à un championnat professionnel mais ne possédant pas le statut de joueur sous contrat dûment homologué par la L.N.R.

235.2 - Type de qualification accordée

La qualification accordée à un joueur ou une joueuse est déterminée notamment par :

- Sa nationalité ;
- Sa date de naissance ;
- Sa situation antérieure (mutation ou non).

La qualification est subordonnée à la présentation des pièces requises à l'article 238 ou 238 bis, en fonction de la situation du demandeur et du type de qualification sollicitée.

QUALIFICATION DE TYPE « A »

Peut se voir accorder une qualification de type « A » :

1. Tout joueur ou joueuse ayant la nationalité française.
2. Tout joueur ou joueuse ayant un parent ou grand-parent de nationalité française.
3. Tout joueur ou joueuse, quelle que soit sa nationalité, ayant été titulaire d'une licence active à la F.F.R. pendant cinq saisons consécutives au minimum au jour de sa demande.
4. Tout joueur ou joueuse, quelle que soit sa nationalité, qui a effectivement accompli des services militaires dans une unité de l'armée française ou qui a obtenu le statut de réfugié.
5. Tout joueur ou joueuse, quelle que soit sa nationalité, ayant passé au moins 3 saisons consécutives ou non :
   - au sein d'un centre de formation agréé par le Ministère chargé des sports dans le cadre d'une convention de formation homologuée et dont le contenu de la formation (scolaire, universitaire ou professionnelle), a été validé par la Commission formation F.F.R./L.N.R. pour chacune des 3 saisons ; OU
   - au sein d'un centre de formation labellisé par la FFR dans le cadre d'un contrat de formation enregistré.

QUALIFICATION DE TYPE « B »

Peut se voir accorder une qualification de type « B », tout joueur ou joueuse ressor-tissant(e) d'un Etat membre de l'Espace économique européen ou d'un Etat ayant signé un accord d'association ou de coopération avec la France ou l'Union européenne***** et qui ne remplit aucun des critères permettant d'obtenir une qualification de type « A ».

*** Liste des Etats concernés :**
Espace économique européen (ou assimilé) :
Andorre, Allemagne, Autriche, Belgique, Bulgarie, Chypre, Croatie, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Italie, Islande, Lettonie, Liechtenstein, Lituanie, Luxembourg, Malte, Monaco, Norvège, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République tchèque, Roumanie, Slovaquie, Slovénie, Suède, Suisse.

Etats ayant signé un accord d'association ou de coopération avec la France ou l'Union européenne :
Albanie, Algérie, Arménie, Azerbaïdjan, Biélorussie, Fédération de Russie, Géorgie, Kazakhstan, Kirghizistan, Macédoine, Maroc, Moldavie, Monténégro, Ouzbékistan, Serbie, Tadjikistan, Tunisie, Turquie, Ukraine.
Afrique du Sud, Angola, Antigua et Barbuda, Bahamas, Barbade, Belize, Bénin, Botswana, Burkina Faso, Burundi, Cameroun, République du Cap-Vert, République Centrafricaine, Comores, Congo (Brazzaville), République démocratique du Congo, Cook (Iles), Côte d'Ivoire, Djibouti, Dominique, République Dominicaine, Éthiopie, Érythrée, Fidji, Gabon, Gambie, Ghana, Grenade, Guinée, Guinée-Bissau, Guinée équatoriale, Guyana, Haïti, Jamaïque, Kenya, Kiribati, Lesotho, Liberia, Madagascar, Malawi, Mali, Marshall (Iles), Ile Maurice, Mauritanie, Micronésie (États Fédérés de), Mozambique, Namibie, Nauru, Niger, Nigeria, Niue, Palau, Ouganda, Papouasie Nouvelle-Guinée, Royaume-Uni, Rwanda, Saint-Kitts et Nevis, Sainte- Lucie, Saint-Vincent et Grenadines, Salomon (Iles), Samoa, Sao Tomé et Principe, Sénégal, Seychelles, Sierra Leone, Somalie, Soudan, Surinam, Swaziland, Tanzanie, Tchad, Timor Oriental, Tonga, Trinidad et Tobago, Tuvalu, Togo, Vanuatu, Zambie, Zimbabwe.

QUALIFICATION DE TYPE « C »

Peut se voir accorder une qualification de type « C », tout joueur ou joueuse non ressortissant(e) d'un Etat membre de l'Espace économique européen ou d'un Etat ayant signé un accord d'association ou de coopération avec la France ou l'Union européenne et qui ne remplit aucun des critères permettant d'obtenir une qualification de type « A ».

235.3 - Qualifications particulières - Nombre maximum de joueurs pouvant être qualifiés dans les clubs engagés dans certaines compétitions de jeunes

Toute équipe engagée en Élite Gaudermen, Élite Alamercery, Élite Crabos, National U18 ou National U16, est constituée, hors phase de brassage, d'un nombre maximum autorisé de 35 joueurs.

Ne sont pas compris dans ce nombre les joueurs pour lesquels le club concerné est une seconde association au sens de l'article 223 des présents règlements. Aux fins d'application de la présente disposition, il est précisé que la compétition « Élite Gaudermen » relève de la classe d'âge « Moins de 15 ans », les compétitions « Élite Alamercery » et National U16 de la classe d'âge « Moins de 16 ans » et les compétitions « Élite Crabos » et « National U18 » de la classe d'âge « Moins de 19 ans ».

Au-delà des nombres maximums mentionnés par le présent article, toute demande de qualification sera refusée.

Pour chaque compétition, les clubs concernés communiquent à la F.F.R. la liste des joueurs dont ils sollicitent la qualification, dans le respect des limitations ci-dessus.

Les clubs concernés sont également soumis au respect des dispositions du Livret des compétitions fédérales, relatives aux participants des compétitions susvisées.

Tout joueur participant à une rencontre en méconnaissance des dispositions du présent article est considéré comme non qualifié au sens de l'article 230 du présent Titre et les sanctions et mesures prévues par le Titre V des Règlements Généraux de la F.F.R. seront appliquées.

235.4 - Organismes habilités à prendre les décisions concernant la qualification des joueurs amateurs

La F.F.R. est compétente dans les cas suivants :

- Joueurs sous contrat de Nationale, Nationale 2, Fédérale 1 homologué par la F.F.R. ;
- Joueurs précédemment sous contrat avec un club professionnel, lors de la saison en cours ou l'une des deux saisons précédentes, et souhaitant évoluer en division fédérale ;
- Joueurs(ses) de nationalité étrangère de toutes divisions fédérales et Régionales (1ère délivrance de licence) ;
- Joueurs(ses) de « 18 ans et plus » ressortissant(e)s d'un État hors Espace économique européen (mutation) ;
- Joueurs en provenance d'une fédération étrangère membre de World Rugby et dont la qualification nécessite la présentation d'une autorisation de sortie ;
- Joueurs mutant d'une association amateure ou groupement vers un groupement professionnel ;
- Joueurs mutant d'un groupement professionnel vers une association amateur ou groupement de toutes divisions fédérales et Régionales ;
- Joueurs sans contrat homologué par la L.N.R., sous convention de formation homologuée par la L.N.R. ou inscrit sur la liste prévue à l'article 243 des présents règlements (groupements professionnels ne disposant pas de centre de formation agréé), licenciés dans une association ou groupement dont l'équipe première participe à un championnat professionnel. Pour cette catégorie de joueurs, la qualification est délivrée selon les modalités prévues aux articles 242 et suivants du présent règlement. Les organismes régionaux ne sont pas habilités à le faire ;
- Tous les dossiers de joueurs(ses) amateur(e)s ayant déposé une demande de mutation au profit d'une association ou groupement de division fédérale et ayant fait l'objet d'une opposition à mutation de la part de l'association ou groupement quitté.

ARTICLE 236

CONDITIONS DE PARTICIPATION DES JOUEURS ET JOUEUSES AMATEURS DISPOSANT D'UNE QUALIFICATION DE TYPE « B » OU « C » AUX COMPÉTITIONS SENIORS

Les dispositions du présent article s'appliquent aux divisions fédérales masculines et à l'Elite 1 Féminine.

NATIONALE, NATIONALE 2, FÉDÉRALE 1 :

Le nombre de joueurs titulaires d'une carte de qualification comportant la lettre « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 4 (QUATRE) selon la répartition suivante :

- Soit 3 cartes de qualification « B » + 1 carte de qualification « C »
- Soit 4 cartes de qualification « B » + 0 carte de qualification « C »

ÉLITE 1 FÉMININE :

Le nombre de joueuses titulaires d'une carte de qualification comportant la lettre « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match (remplaçantes comprises) est limité à 4 (QUATRE)

FÉDÉRALE 2, FÉDÉRALE 3, RÉGIONALE 1 :

Le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une carte de qualification comportant la lettre « B » ou « C » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 2 (DEUX) selon la répartition suivante :

- Soit 1 carte de qualification « B » + 1 carte de qualification « C »
- Soit 2 cartes de qualification « B » + 0 carte de qualification « C »

ÉQUIPE « DEUX » SENIOR (ESPOIRS NATIONAUX, ESPOIRS FÉDÉRAUX OU RÉSERVE) :

Le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une carte de qualification comportant la lettre « B » ou « C » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 2 (DEUX) selon la répartition qui suit :

- Soit 1 carte de qualification « B » + 1 carte de qualification « C »
- Soit 2 cartes de qualification « B » + 0 carte de qualification « C »

Conséquences du non-respect du dispositif :

En cas de non-respect du dispositif ci-dessus, il sera fait application des dispositions de l'article 341.1.1 ou 341.1.2 des présents règlements (match perdu par disqualification)

ARTICLE 237

QUALIFICATION EN ÉQUIPE « UNE » SENIORS DES JOUEURS AYANT PRÉCÉDEMMENT ÉVOLUÉ SOUS CONTRAT DE TRAVAIL DE JOUEUR DE RUGBY

.../...

237-5 - Joueurs ne remplissant pas les conditions de qualification :

Tout joueur concerné par l'article 237 et ne remplissant pas les conditions de qualification fixées, se verra délivrer une qualification comportant la lettre « R », ne l'autorisant à jouer en compétition qu'en équipe réserve, en Reichel-Espoirs Élite, en Reichel-Espoirs Accession, en Espoirs Nationaux ou en Espoirs Fédéraux.

ARTICLE 239
LES CATÉGORIES DE JOUEURS

Les classes d'âge auxquelles sont rattachés les joueurs ou joueuses au moment de la délivrance de leur qualification valent pour la durée de la saison sportive en cours.

Classes d'âge Joueurs MASCULINS	Années de naissance concernées (sans préjudice d'un éventuel reclassement) Joueurs nés en :	Compétitions Clubs	Sélections
COMPÉTITION			
18 ans et plus	2005 et antérieurement	Toutes compétitions « seniors »	
	2001 à 2005 (moins de 23 ans)	ESPOIRS NATIONAUX	-
	99 à 2005 (moins de 25 ans)	ESPOIRS FEDERAUX 1	-
	2003 à 2005 (moins de 21 ans)	REICHEL-ESPOIRS ELITE REICHEL-ESPOIRS ACCESSION	-
Moins de 19 ans	2005 à 2007	NIVEAU REGIONAL	Inter-secteurs N3 Coupe des Provinces
	2005 (entre le 01/07 et le 31/12*) 2006 et 2007 (moins de 18 ans)	ÉLITE CRABOS NATIONAL U18	Inter-secteurs N3
Moins de 16 ans	2008 et 2009	ÉLITE ALAMERCERY NATIONAL U16 NIVEAU REGIONAL ÉLITE GAUDERMEN	Départementales Inter-départementales
	2009 (moins de 15 ans)		
ÉCOLE DE RUGBY - RUGBY ÉDUCATIF			
Moins de 14 ans	2010 et 2011	MINIMES	
Moins de 12 ans	2012 et 2013	BENJAMINS	
Moins de 10 ans	2014 et 2015	POUSSINS	
Moins de 8 ans	2016 et 2017	JEUNES POUSSES	
Moins de 6 ans	5 ans révolus au plus tard le 30 juin 2024	Baby rugby mixte Premiers pas en École de rugby	
	3 ans révolus lors de la demande de licence	Baby rugby mixte	
Classes d'âge **Joueuses FÉMININES**	**Années d'âge concernées (sans préjudice d'un éventuel reclassement)** **Joueuses nées en :**	**Compétitions**	
COMPÉTITION			
18 ans et plus	2005 et antérieurement	Toutes compétitions « seniors »	
Moins de 18 ans	2005 (entre le 01/07 et le 31/12)** 2006, 2007 et 2008	Féminines jeunes moins de 18 ans à XV (niveau 1) Féminines jeunes moins de 18 ans à X ou à XV (niveau 2)	
ÉCOLE DE RUGBY - RUGBY ÉDUCATIF			
Moins de 15 ans	2009, 2010 et 2011	Minimes (- de 14 ans) en École de rugby mixte Compétitions départementales féminines	
Moins de 12 ans	2012 et 2013	Benjamines en École de rugby mixte	
Moins de 10 ans	2014 et 2015	Poussines en École de rugby mixte	
Moins de 8 ans	2016 et 2017	Jeunes Pousses en École de rugby mixte	
Moins de 6 ans	5 ans révolus au plus tard le 30 juin 2024	Baby rugby mixte Premiers pas en École de rugby mixte	
	3 ans révolus lors de la demande de licence	Baby rugby mixte	

* Les joueurs nés entre le 1er juillet et le 31 décembre **2005** ne peuvent évoluer dans les compétitions ÉLITE CRABOS ou NATIONAL U18 que jusqu'à la date d'anniversaire (non incluse) de leurs 18 ans, sauf règles particulières prévues notamment dans les règles spécifiques des compétitions.

** Les joueuses nées entre le 1er juillet et le 31 décembre **2005** ne peuvent évoluer dans la compétition Féminines moins de 18 ans à XV de niveau 1 que jusqu'à la date d'anniversaire (non incluse) de leurs 18 ans, **sauf règles particulières prévues, notamment dans les règles spécifiques des compétitions.**

IMPORTANT : les licencié(e)s âgés de 18 ans, date d'anniversaire, peuvent valablement participer aux compétitions masculines et féminines de 18 ans et plus en cours de saison.

ARTICLE 252
PÉRIODES DE RÉFÉRENCE DES MUTATIONS

Deux périodes sont applicables à tout joueur ou joueuse désirant changer d'association.

La période de référence d'une mutation est déterminée selon la date d'initialisation de la demande de mutation complet auprès de l'organisme compétent.

1 - Mutations autorisées : du **19** juin au 30 septembre

La mutation sera accordée et la qualification « M » (Muté) sera délivrée au joueur ou à la joueuse concerné(e) sous réserve de l'accord de l'association quittée.

2 - Mutations contrôlées :

Les joueurs ou les joueuses dont la carte de qualification comporte les lettres « MC » (mutation contrôlée) ne sont pas autorisé(e)s à participer aux rencontres de l'équipe « UNE » senior de leur association **ou de l'association auprès de laquelle ils sont autorisés à jouer, en application de l'article 223 des présents règlements.**

a) du 1er octobre au 31 décembre

Associations dont l'équipe « UNE » évolue dans les compétitions professionnelles, en Nationale, Nationale 2, en Divisions Fédérales, dans les compétitions Élite 1 et Élite 2 Féminines et de Fédérale 1 et 2 Féminines :

La mutation sera accordée et la qualification « MC » (mutation contrôlée) sera délivrée au joueur ou à la joueuse concerné(e).

Cette qualification « MC » est applicable à tous les niveaux de compétition où il existe une « obligation » d'engager une équipe réserve au début de la saison sportive (avec une activité réelle au 31 décembre). Aux fins d'application du présent article, l'équipe « Reichel-Espoirs Élite », « Reichel Espoirs Accession » ou « Espoirs Fédéraux » d'un club dont l'équipe « UNE » senior évolue en 1ère ou 2ème Division professionnelle, Nationale, Nationale 2 ou en Fédérale 1, est assimilée à une équipe réserve.

Si la nouvelle association n'est pas tenue d'avoir une équipe réserve, la qualification « M » est accordée, autorisant le joueur ou la joueuse concerné(e) à évoluer avec l'équipe senior.

b) du 1er octobre au 28 (ou 29) février

Associations dont l'équipe « UNE » évolue dans une autre compétition :

La mutation sera accordée et la qualification « MC » (mutation contrôlée) sera délivrée au joueur ou à la joueuse concerné(e).

Si la nouvelle association n'est pas tenue d'avoir une équipe réserve (cf. article 350), la qualification « M » est accordée, autorisant le joueur ou la joueuse concerné(e) à évoluer avec l'équipe senior.

3 - Mutations supplémentaires pour la Nationale et la Nationale 2

Tout club évoluant en championnat de France de Nationale ou de Nationale 2 bénéficie de la possibilité d'accueillir jusqu'à 4 (quatre) nouveaux joueurs autorisés à évoluer en équipe « UNE » senior, selon les modalités suivantes :

1) Au plus tard le 31 mars de la saison en cours inclus*, un maximum de 2 (deux) joueurs à des postes autres que ceux de 1ère ligne ;
2) Au plus tard le lundi qui suit la dernière journée de la phase qualificative*, inclus, un maximum de 2 (deux) joueurs de 1ère ligne.

**La demande de licence ou de mutation, selon le cas, doit être initialisée auprès de l'organisme compétent au plus tard à la date indiquée.*

Les joueurs ne peuvent pas provenir de l'équipe d'un club engagée dans une compétition « Seniors » classée hiérarchiquement en-deçà au sens de l'article 315 des Règlements Généraux de la F.F.R., sauf en cas d'accord exprès du club quitté.

Ils ne peuvent pas non plus provenir de l'équipe d'un club engagée dans une compétition « Espoirs » ou « Moins de 19 ans ».

Lorsque le joueur muté est appelé à signer un contrat de travail de joueur de Nationale ou de Nationale 2 avec son nouveau club, ce contrat est conclu :

- Dans le cas du 1) ci-dessus, au plus tard le 31 mars de la saison en cours inclus ;
- Dans le cas du 2) ci-dessus, au plus tard le lundi qui suit la dernière journée de la phase qualificative, inclus.

ARTICLE 313
MATCHES REPORTÉS

…/…

313.2 - Report décidé suite à une décision de l'arbitre de la rencontre

Un report peut être décidé suite à une décision de l'arbitre de la rencontre de ne pas faire jouer le match prévu.

Cette décision doit intervenir au plus tard au moment du coup d'envoi. Elle doit en outre être justifiée par l'un des motifs suivants :

- Impraticabilité du terrain ;
- Incidents graves empêchant le déroulement de la rencontre ;
- Incidents graves justifiant l'absence d'une des deux équipes ;
- Toute autre cause susceptible de porter atteinte à la sécurité des joueurs et/ou des tiers.

En présence d'une telle décision de l'arbitre, le Bureau Fédéral ou le Président de la Commission des Epreuves Fédérales* peut refuser le report au regard des contraintes liées à l'organisation des compétitions. Il appartiendra à l'autorité ayant refusé le report de tirer les conséquences du non déroulement de la rencontre à la date prévue pour les équipes concernées.

**Pour les compétitions régionales, le Bureau de l'organisme régional ou le Président de la Commission des épreuves régionales.*

313.3 - Report décidé suite à un arrêté municipal d'interdiction d'utilisation du terrain

Le report d'une rencontre peut être autorisé en cas de refus de mise à disposition du terrain par la municipalité qui en est propriétaire. Ce refus doit être constaté par un arrêté municipal d'interdiction. Dans cette hypothèse, il sera fait application de l'article 313.5, sauf pour la fédération à retenir, par une décision motivée du Président de la Commission des Épreuves fédérales, que l'association n'a pas fourni ses meilleurs efforts pour proposer un terrain de remplacement. Dans cette hypothèse, l'association aura match perdu par forfait.

Dans l'hypothèse où un nouvel arrêté municipal empêcherait le déroulement de cette rencontre à la nouvelle date fixée, et en l'absence de terrain de remplacement proposé par l'équipe recevante, cette dernière aura match perdu par forfait.

313.4 - Autorisation limitée du propriétaire de l'enceinte sportive

Les dispositions suivantes sont appliquées quand deux matches sont programmés le même jour sur le même terrain mais que, par un arrêté municipal, le propriétaire n'autorise le déroulement que d'une seule rencontre (exemple : Fédérale B et Fédérale 2) :

- La rencontre opposant les équipes « premières » devra se disputer normalement,
- Une péréquation sera réalisée pour le match qui devait opposer les équipes réserves ceci conformément à l'article 341.3 des présents règlements. Cela, que cette rencontre ait été programmée en phase « aller » ou en phase « retour » d'une phase préliminaire ou qualificative.

313.5 - Date retenue pour une rencontre reportée

Une rencontre reportée est reprogrammée à la première date de repli disponible au calendrier de la compétition concernée. A défaut d'une telle date de repli, la Commission des Épreuves fédérales pour les rencontres des compétitions fédérales ou la Commission des Épreuves régionales concernée pour les rencontres des compétitions régionales, fixe la date de la rencontre ou fait application de l'article 313.3 ou 341.3.

313.6 - Report du dernier match d'une phase préliminaire ou qualificative

Dans l'hypothèse où le dernier match d'une phase qualificative ou préliminaire n'a pu se dérouler à la date prévue et n'a pas fait l'objet d'une permutation de dates par application des dispositions de l'article 312.2, il appartient à la commission compétente de la F.F.R. ou de l'organisme régional concerné de déterminer si cette rencontre doit être ou non reportée.

ARTICLE 315
HIÉRARCHIE SPORTIVE DES COMPÉTITIONS (RUGBY À XV ET À X)

Compétitions masculines

1. Compétitions « Seniors »	2. Compétitions « Moins de 19 ans »	3. Compétitions « Moins de 16 ans »
1ère Division Professionnelle	Élite Crabos	Élite Alamercery/Élite Gaudermen
2ème Division Professionnelle	National U18	National U16
Nationale	Régional 1	Régional 1
Nationale 2		
Fédérale 1	Régional 2	Régional 2
Reichel Espoirs Élite		
Reichel Espoirs Accession		
Fédérale 2		
Fédérale 3	Régional 3	Régional 3
Espoirs Nationaux Espoirs Fédéraux Fédérale B Excellence B Régionale 1 Régionale 2 Régionale 3		
Réserves régionales		

Compétitions Féminines

1. Compétitions « Seniors »	2. Compétitions « Moins de 18 ans »
Élite 1 Féminine Coupe de France féminine à XV	Féminines Fédérales « moins de 18 ans » à XV - Niveau 1
Réserves Élite Féminine	Féminines Fédérales « moins de 18 ans » à XV - Niveau 2
Élite 2 féminine	Féminines Régionales à X
Fédérale 1 Féminine	
Fédérale 2 Féminine	
Féminines Régionales à X	

ARTICLE 320
LES CHAMPIONNATS DE FRANCE

.../...

320.2 - Qualifications spécifiques et limitatives

En rugby à XV, et sauf règlementation particulière, pour être autorisé(e) à participer à une rencontre de phase finale, un joueur ne doit pas avoir été inscrit sur plus de 15 feuilles de matchs en poule de 16, plus de 14 en poule de 15, etc. d'une équipe de niveau supérieur relevant de la même classe d'âge.

Dans l'hypothèse où une compétition comporte plusieurs phases qualificatives, le nombre d'inscription devra être additionné.

Dérogations :

- Si au cours d'un même week-end, une association en phase finale a ses deux équipes qualifiées, les limitations relatives au nombre de match ne s'appliquent pas.
- Si au cours d'un même week-end, une association qui a son équipe « une » senior engagée en phase qualificative et son équipe « deux » qualifiée en phase finale, les limitations relatives au nombre de matches ne s'appliquent pas.

.../...

ARTICLE 342
LES FORFAITS

342.1- <u>Forfaits simples</u> :

Définitions

En dehors des autres cas prévus dans les présents règlements, aura match perdu par forfait toute équipe :

- Déclarant elle-même forfait avant le début d'une rencontre ;
- Ne présentant pas sur l'aire de jeu au plus tard une demi-heure après l'heure fixée pour le début du match, le nombre requis de joueurs disposés à le disputer **(ou 2 minutes dans le cadre du rugby à 7) ;**
- Ne présentant pas, en tant qu'organisateur d'un match, un terrain permettant à la rencontre de se dérouler ;
- Se retrouvant en situation d'effectif insuffisant, **que cette situation résulte ou non de joueur(s) quittant le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre ;**
- Refusant de jouer sur le terrain désigné par la F.F.R. ou l'organisme régional ;
- Refusant de jouer pour **raison d**'absence d'arbitre désigné.

.../...

ARTICLE 351
OBLIGATIONS DES ASSOCIATIONS PAR ÉQUIPE ENGAGÉE

Elles concernent l'accompagnement des équipes afin de renforcer le dispositif de sécurité et de responsabilité des associations.

351.1 - L'encadrement technique des équipes (cf. annexe 9 - Le Statut de l'Educateur)

L'enseignement et l'entraînement à titre rémunéré est assujetti à la possession d'un diplôme d'Etat ou d'un certificat de qualification professionnelle inscrit au R.N.C.P. quel que soit le niveau d'intervention et selon les prérogatives indiquées sur la carte professionnelle d'éducateur sportif (BEES 1 rugby, BEES 2 rugby, DES JEPS rugby, DE JEPS rugby, le BP JEPS rugby, CQP « Moniteur de Rugby à XV », CQP « Technicien Sportif de Rugby à XV »).

Le tableau ci-dessous différencie le secteur professionnel et le secteur amateur en précisant les fonctions occupées à titre rémunéré ou bénévole, aux différents niveaux de compétition. Les diplômes mentionnés ci-après correspondent aux qualifications minimales requises.

Tout éducateur ou entraîneur doit présenter au moment de son entrée en fonction le diplôme, brevet ou certificat de qualification professionnelle correspondant au poste occupé.

Le statut d'éducateur ou d'entraîneur en cours de formation est accepté dans les limites de durée légale **prévue par la convention de** formation.

Le diplôme, brevet ou certificat de qualification professionnelle préparé doit en outre correspondre à l'une des qualifications requises pour la compétition dans laquelle exerce l'entraîneur/l'éducateur en formation.

Qu'il s'agisse de la formation de l'Etat, de la formation de la branche professionnelle ou de la formation fédérale, le statut d'éducateur ou d'entraîneur peut être attribué dès lors que la personne est entrée en formation. De ce fait, la mention ECF est valable pour toutes les fonctions occupées dès lors qu'un**e convention a été conclue.**

La production **de la convention matérialisant l'**entrée en formation doit être exigée pour l'attribution de la mention ECF. La F.F.R. doit contrôler ce statut qui ne peut par définition être reconduit systématiquement chaque saison.

1- Secteur professionnel

FONCTIONS OCCUPÉES	TOP 14	PRO D2	SUPERSEVENS
Manager ou directeur sportif Entraîneur	D.E.S.J.E.P.S. ou B.E. 2. *LEC (1)*	D.E.S.J.E.P.S. ou B.E. 2. *LEC (1)*	Tout diplôme permettant d'exercer contre rémunération *LEC, LE ou EDU (1)*
Entraîneur spécifique	D.E.S.J.E.P.S. *LE (1)*	D.E.S.J.E.P.S. *LE (1)*	-
Préparateur physique	CCP. PHYS *LPP ou LPPC*	CCP. PHYS *LPP ou LPPC*	-
Analyse de la performance	**À partir de la saison 2026/27** C.C. ANA. PERF. *EDU*	**À partir de la saison 2026/27** C.C. ANA. PERF. *EDU*	-
Responsable sportif de Centre de Formation agréé	D.E.S.J.E.P.S. ou B.E. 2 *EDU (1)*	D.E.S.J.E.P.S. ou B.E. 2 *LEC (1)*	-

2- Secteur amateur masculin

3- Secteur amateur féminin

FONCTIONS OCCUPÉES	1ère DIVISION ÉLITE 1 ET 2 Coupe de France Féminine à XV	FÉDÉRALE FÉMININE	MOINS DE 18 ANS
Entraîneur	D.E.J.E.P.S. *EDU ou ECF (1)*	B.F.E., BFOPTI ou CQPTECH *EDU ou ECF (1)*	B.F.E. J., BFPERF ou CQPTECH *EDU ou ECF (1)*

4- Pratique « loisir »

FORMES DE PRATIQUE	DIPLÔME REQUIS POUR L'ENCADREMENT
Avec plaquage adapté (Rugby à XV, à X et à 7)	B.P.J.E.P.S. RUGBY, B.F.E., BFOPTI, B.F.E.J., BFPERF, CQPTECH *EDU ou ECF (1)*
Sans plaquage (rugby à 5)	B.F. R.5 N1 LBE BF R5 N2 SANTÉ *EDU ou ECF (1)*

(1) - Type de licence exigée (rappel : pour les licences « ECF », le diplôme, brevet ou certificat de qualification professionnelle préparé doit correspondre à l'une des qualifications requises pour la compétition/classe d'âge concernée).

NB : Les titulaires d'un BEES 1er degré Rugby peuvent exercer contre rémunération toutes les fonctions d'encadrement, à l'exception de celles pour lesquelles les obligations fédérales requièrent un DESJEPS ou un DEJEPS.

Glossaire de la formation fédérale :
- B.F.E. : Brevet Fédéral d'Entraîneur ;
- B.F.E.J. : Brevet Fédéral d'Entraîneur Jeune ;
- B.F.E.R. : Brevet Fédéral d'Éducateur école de Rugby ;
- B.E.F.7 : Brevet Fédéral d'entraîneur à 7 ;
- BFINIT : Brevet Fédéral Découverte - Initiation ;
- BFDEVE : Brevet Fédéral Développement ;

- BFPERF : Brevet Fédéral Perfectionnement ;
- BFOPTI : Brevet Fédéral Optimisation ;
- BF R5 N1 LBE : Brevet Fédéral Rugby à 5 - Niveau 1 « Loisir - Bien-être » ;
- BF R5 N2 Santé : Brevet Fédéral Rugby à 5 - Niveau 2 « Santé » ;
- BF BABRUG : Brevet Fédéral Baby Rugby ;
- ACCOMP : Accréditation d'Accompagnateur Découverte - Initiation.

Glossaire de la formation de la branche professionnelle :
- CQPMONI : Certificat de Qualification Professionnelle « Moniteur de Rugby à XV » ;
- CQPTECH : Certificat de Qualification Professionnelle « Technicien Sportif de Rugby à XV ».

Glossaire de la formation d'État :
- D.E.S. J.E.P.S. : Diplôme d'Etat Supérieur de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport, spécialité « performance sportive », mention Rugby ;
- D.E. J.E.P.S. : Diplôme d'Etat de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport, spécialité « perfectionnement sportif », mention Rugby ;
- B.P. J.E.P.S. ASC : Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport, spécialité « sport collectif », mention Rugby ;
- B.P. J.E.P.S. RUG : Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport, spécialité Rugby, spécialité « éducateur sportif » mention « Rugby ».

Glossaire des formations du répertoire spécifique (RNCP) :
- CC P.PHYS : Certificat de Capacité de Préparateur Physique en Rugby ;
- CC ANA.PERF : Certificat de Capacité d'Analyste de la Performance ;
- CC AC.MENT : Certificat de Capacité d'Accompagnement Mental à la Performance.

Tout entraîneur étranger à l'Union Européenne devra être titulaire d'un diplôme reconnu officiellement par la Commission de Reconnaissance des Qualifications du Ministère des Sports.

Des contrôles seront effectués et les sanctions éventuelles appliquées selon les modalités prévues à l'annexe IX.

Il appartient aux arbitres et aux représentants fédéraux de vérifier que les entraîneurs inscrits sur la feuille de match possèdent bien la qualification exigée. Si tel n'est pas le cas, l'accès au banc de touche et à l'aire de jeu leur sera refusé.

351.2 - Autres personnes sollicitant l'accès au banc de touche et à l'aire de jeu

<table>
<tr><th></th><th>OBLIGATIONS/ REMARQUES</th><th>QUALITÉ EXIGÉE</th></tr>
<tr><td rowspan="2">LE SOIGNEUR</td><td>Pour l'ensemble des compétitions*, chaque équipe devra présenter :

1. Soit un soigneur ;
2. Soit un professionnel de santé « paramédical », notamment kinésithérapeute.</td><td>1 - Pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, le soigneur doit être titulaire d'une qualification de la saison en cours où y figure la qualité « SOI ».

2 - D'autre part, pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, le professionnel de santé « paramédical » devra présenter une qualification de la saison en cours où y figure la qualité « PAR » ;</td></tr>
<tr><td colspan="2">* Pour les compétitions professionnelles et la compétition Nationale, les fonctions de soigneurs doivent, a minima, être assurées par un professionnel de santé « paramédical. »</td></tr>
<tr><td>L' ADJOINT-TERRAIN</td><td>Le rôle de « l'adjoint-terrain » est défini à la Règle 6.A. (dispositions spécifiques) figurant dans les Règles du jeu.</td><td>Pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, « l'adjoint-terrain » doit être titulaire d'une qualification de la saison en cours où y figure la qualité reprise à l'article 233 des Règlements généraux : ECF, EDU (voir règlement L.N.R. pour les LEC), l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » (DAT) ou l'aptitude de joueur (à condition d'appartenir à la classe d'âge concernée par la rencontre).</td></tr>
</table>

LE MÉDECIN	Dans le cas où il ne peut présenter une qualification où y figure la qualité « MED », le médecin doit pouvoir justifier de sa qualité par la présentation d'une carte professionnelle.	Pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, le médecin doit être titulaire : • Soit d'une qualification pour la saison en cours où y figure la qualité « MED » ; • Soit d'une qualification de dirigeant de la saison en cours où y figure la qualité reprise à l'article 233 des Règlements généraux avec notamment l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » DAT.

351.3 - Équipes issues d'un rassemblement de licencié(e)s

Chaque équipe issue d'un rassemblement de licencié(e)s devra présenter un encadrement en conformité.

L'éducateur diplômé et le dirigeant soigneur devront être obligatoirement licenciés dans l'une des associations participant au rassemblement.

L'association choisie comme association bénéficiaire/support fera obligatoirement figurer les organigrammes correspondants dans le tableau annuel à fournir à la F.F.R. (via son organisme régional) en début de saison.

351.4 - Contrôle des dispositions

Toute association ou groupement est tenu de transmettre à son organisme régional, avant le 15 novembre de la saison en cours, un « organigramme technique annuel ». Ce dernier est validé par l'organisme régional avant transmission à la F.F.R.

À l'aide des feuilles de match renseignées par les Présidents d'association ou leurs délégataires, des rapports de représentants fédéraux, la F.F.R. et les organismes régionaux procéderont à des contrôles quant à l'application des obligations fixées ci-dessus.

Toute association ou groupement qui ne satisfait pas à une ou plusieurs des obligations fixées ci-dessus fera l'objet d'une unique mise en garde avant application des mesures financières prévues à l'annexe IX des présents règlements.

351.5 - Journées sécurité

La F.F.R., par l'intermédiaire de ses organismes régionaux ou départementaux, a mis en place des actions de sensibilisation à la sécurité du jeu et à la spécificité technique de la mêlée ordonnée (académie de 1ère ligne).

La participation d'un éducateur-entraîneur de chaque équipe d'une association à ces modules sécuritaires est obligatoire. Il en va de même pour le responsable technique de l'École de rugby.

La non validation de la fiche intitulée « journées sécurité » établie par le responsable départemental ou régional sous la responsabilité du Président de l'organisme régional conduira pour chaque équipe non représentée à une pénalité financière prévue à l'article 4 de l'Annexe IX des Règlements Généraux.

ARTICLE 412
LE RÔLE DES DIRIGEANTS ORGANISATEURS

412.1 - Dans toutes les dépendances du stade où un match se déroule et en dehors du terrain, le Président de l'association organisatrice ou son délégataire est responsable du bon déroulement de la manifestation.

412.2 - L'organisateur a la responsabilité de la bonne tenue du public ainsi que de la protection des officiels de match et des joueurs, pendant et après la rencontre. Il prendra toute disposition utile pour garantir la sécurité de leurs véhicules (parking surveillé, garage).

412.3 - Le Président de l'association recevant ou son délégataire est rendu responsable des cas de non-assistance aux officiels de match jusqu'au départ effectif du stade de ceux-ci.

412.4 - L'association organisatrice doit notamment s'assurer des mesures de sécurité et de secours, telles que prévues par les articles 430 à 436 des présents règlements.

412.5 - Lors de toutes rencontres, le « responsable sécurité » devra porter une chasuble de couleur jaune.

412.6 - Contrôle anti-dopage (voir article 416).

ARTICLE 413
PRÉPARATION DE LA FEUILLE DE MATCH

413.1 - Obligations générales

Pour les rencontres officielles et non officielles, à l'exception de celles relevant des compétitions professionnelles pour lesquelles une feuille de match informatisée est utilisée dans les conditions définies par la L.N.R. en concertation avec la F.F.R., le rédacteur de la feuille de match est habilité à représenter l'association pour le compte de laquelle il intervient dans l'exercice de cette mission. Il doit veiller à ne pas compromettre le bon déroulement de la rencontre.

La numérotation des joueurs figurant sur la feuille de match devra obligatoirement être respectée. Il est interdit, sous peine de sanctions, de procéder, sans en avertir l'arbitre et le capitaine de l'équipe adverse, à une inversion de numéro ou à un changement de maillot en cours de partie qui peut constituer une manœuvre frauduleuse de la part de l'association adverse.

Les joueurs de 1ère ligne remplaçants devront être clairement identifiés.

Pour toutes les compétitions des catégories A et B, les rédacteurs de la feuille de match devront indiquer l'aptitude des joueurs de 1ère ligne (titulaires et remplaçants) à évoluer à tel ou tel poste spécifique.

- L'aptitude de tout joueur de 1ère 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 1ère ligne remplaçant est obligatoire pour au moins un poste.

- Aptitudes supplémentaires :
  - De tout joueur titulaire de 1ère ligne : une ou deux possibles
  - De tout joueur remplaçant de 1ère 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 »

En cas de contestation, seule la numérotation des joueurs (remplaçants compris) portée sur la feuille de match avant le début de la rencontre sera retenue.

La feuille de match, une fois remplie, est contrôlée et signée par chaque association. Ils peuvent également demander à l'arbitre de vérifier les cartes de qualification de l'équipe adverse.

Toute falsification de la feuille de match engage la responsabilité de l'association, notamment en cas d'accident, et entraîne des sanctions prévues au titre V du présent règlement.

ARTICLE 414
LE RÔLE DU CAPITAINE D'ÉQUIPE

Le capitaine est le seul représentant de son association ou de son groupement sur le terrain. Il a les prérogatives et les devoirs que lui confère cette mission.

Sur le terrain, le capitaine doit observer les obligations suivantes :

- Au cours de la rencontre, outre son rôle vis-à-vis de ses équipiers, le capitaine doit être un auxiliaire du directeur de jeu, auquel il peut, ponctuellement, demander des éclaircissements quant à certaines décisions. Il n'a cependant pas qualité pour discuter celles-ci ;
- Le capitaine est le seul sur le terrain habilité à demander à l'arbitre et au médecin, l'autorisation de procéder au remplacement d'un coéquipier blessé ou à proposer un remplacement tactique ;
- Il a obligation de raccompagner l'arbitre à son vestiaire après la rencontre ;
- En contrepartie, les arbitres doivent favoriser des rapports loyaux avec les capitaines. Ils peuvent échanger avec eux, avant, pendant ou après la partie et répondre à toute question éventuelle de leur part, relative au jeu.

ARTICLE 416
LE CONTRÔLE ANTIDOPAGE

Toute association organisatrice d'une rencontre ou d'un entraînement met en place les moyens humains et matériels nécessaires et adaptés permettant le déroulement dans des conditions satisfaisantes de tout contrôle anti-dopage qui serait diligenté.

L'organisateur doit dans ce cadre :

1. Désigner un de ses représentants (licencié dirigeant) qui assurera la fonction de délégué fédéral au contrôle antidopage et qui sera tenu, en cette qualité, d'assister la personne chargée du contrôle dans l'exercice de sa mission et à la demande de cette dernière, de participer à la désignation des personnes à contrôler.

2. En cas d'obligation d'accompagnement des sportifs contrôlés, mentionnée dans la décision prescrivant le contrôle, l'association organisatrice devra pouvoir mettre à la disposition de la personne chargée des opérations de contrôle, un nombre de personnes suffisant afin d'assurer les fonctions « d'escorte ». L'organisateur devra avoir préalablement dispensé ou fait dispenser aux personnes à qui cette mission sera confiée la formation spécifique prévue à l'article R. 232-57 du Code du Sport.

3. Mettre à disposition, dans l'enceinte des vestiaires, un local fermant à clé et pourvu d'une table et de chaises, uniquement consacré à recevoir la personne chargée de réaliser les opérations de contrôle et les sportifs contrôlés.

ARTICLE 417
DATE ET HEURE DES RENCONTRES OFFICIELLES

417.1 - Matches des divisions fédérales et séries régionales

Les matches officiels des divisions fédérales et séries régionales organisés par la F.F.R. se déroulent normalement le dimanche à 15 heures pendant la saison sportive. Toutefois, cet horaire peut être légèrement décalé si nécessaire par l'arbitre pour permettre notamment, la présentation des équipes ou préserver la sécurité de l'enceinte de jeu ou tout autre élément relatif au bon déroulement de la rencontre.

Cette règle peut être modifiée, soit par décision de la F.F.R. ou de l'organisme régional, soit sur la demande des associations en présence. Dans ce dernier cas, la demande de modification de l'horaire ou du jour doit être officialisée par un document envoyé au plus tard 10 jours avant la date initiale par l'association qui reçoit, à l'association adverse et à l'organisateur. L'association visiteuse devra par ailleurs confirmer son accord dans les mêmes conditions.

En outre, la F.F.R. peut retarder, à la demande des organisateurs, l'heure du coup d'envoi de certaines rencontres. Cette mesure s'applique, en particulier, aux périodes de fortes chaleurs ou aux rencontres jouées le samedi. A ce titre, la F.F.R. pourra exiger que certaines rencontres se jouent en nocturne. Dans les deux cas ci-dessus, ces modifications feront l'objet d'une notification officielle de la F.F.R.

La F.F.R. pourra changer le lieu d'une rencontre, même 48 heures avant le match, si elle estime que le bon déroulement de la rencontre exige ce changement. Elle aura également la faculté, si le temps lui fait défaut, de reporter le match à une date ultérieure, afin de pouvoir désigner un autre terrain.

Lors de la dernière journée des phases préliminaires ou qualificatives, toutes les rencontres des championnats organisés et gérés par la F.F.R. ou par les organismes régionaux se dérouleront aux mêmes dates et heures fixées par la F.F.R. ou par les organismes régionaux.

417.2 - Matches de lever de rideau

Les matches des équipes autres que ceux de l'équipe « Une » ne pourront être fixés par l'association organisatrice avant 12 heures sauf accord entre les associations, officialisé par un document (lettre, mail ou télécopie suivi d'un courrier de confirmation) envoyé par l'association qui reçoit et confirmé de la même manière par l'association visiteuse.

417.3 - Matches des « moins de 19 ans » et « moins de 16 ans »

Pour les rencontres des compétitions régionales, l'organisme régional a la responsabilité de la programmation de la rencontre.

Les rencontres des compétitions fédérales sont programmées le samedi à 14 heures 30 pour les « moins de 16 ans » et 16 heures pour les « moins de 19 ans ».

417.4 - Matches de divisions professionnelles

Les dates et les horaires sont fixés par la L.N.R.

ARTICLE 418
LA TABLE DE MARQUE

Une table de marque est obligatoire lors des rencontres des compétitions suivantes :

- Compétitions masculines : Fédérale B, Excellence B, Régionale 1, Régionale 2, Régionale 3, Réserves de Régionales, Moins de 19 ans Régionale 1 et 2, Moins de 16 ans Régionale 1 et 2, compétitions à X ;
- Compétitions féminines : Fédérale féminine 1 et 2, Fédérale féminine « moins de 18 ans » à XV, compétitions à X.

La table de marque est chargée de la gestion des remplacements sur blessure et des remplacements tactiques. Ce suivi est effectué sur l'application « Jour de Match ».

Toute absence de table de marque est susceptible de conduire à l'engagement d'une procédure disciplinaire dans les conditions prévues par le Titre V des présents règlements.

Le règlement de la table de marque figure dans les « Règles du jeu - Dispositions spécifiques F.F.R. » - Règle 3.

ARTICLE 421
LE REPRÉSENTANT FÉDÉRAL

421.1 - Définition

Le représentant fédéral est un officiel de match. Il est désigné par cette dernière pour la représenter à l'occasion des rencontres des Championnats de France pour assumer les missions et rôles prévus aux dispositions du présent article.
Les représentants fédéraux officiant dans le cadre des compétitions régionales sont désignés par les organismes régionaux.

Il existe trois catégories de représentants fédéraux :

Catégories	Compétitions	Limite d'âge	Durée d'activité maximale
Représentant fédéral « 1 »	1ère et 2ème Divisions professionnelles	70 ans à la date du début de saison	8 ans
	Nationale, Nationale 2 Fédérale 1 Élite 1 Féminine Élite 2 Féminine (phases finales)		10 ans
Représentant fédéral « 2 »	Fédérales 2 et 3 Élite 2 Féminine (hors phases finales) Phases finales (hors catégorie A)		Pas de limite
Représentant fédéral « 3 »	Compétitions régionales		

421.2 - Recrutement des Représentants fédéraux « 1 » et « 2 »

Tout candidat à la qualité de Représentant fédéral « 1 » ou « 2 » doit remplir une fiche de candidature. Cette fiche dûment complétée doit être transmise à la F.F.R. par l'organisme régional dont dépend le candidat.

La F.F.R. établit des listes de personnes qui, après un contrôle des connaissances réglementaires et sportives, pourront occuper la fonction de Représentant fédéral « 1 » ou « 2 ».

Les nominations sont soumises à la validation du Comité directeur de la F.F.R. sur proposition de la Commission nationale des Représentants fédéraux.

La qualité de représentant fédéral est accordée pour la durée d'une saison sportive.

Les corps des Représentants fédéraux « 1 » et « 2 » sont constitués d'anciens arbitres, de dirigeants, d'anciens joueurs, de sélectionneurs, d'anciens délégués sportifs ou directeurs de matchs.

L'ensemble des personnes ci-dessus s'imposent par leurs qualités morales ainsi que par leur connaissance des règles, de l'esprit du jeu et des règlements de la F.F.R.

Représentants fédéraux officiant dans le secteur professionnel :

La liste est préparée par la Commission nationale des Représentants fédéraux, puis transmise au Président de la F.F.R. pour validation par le Comité directeur de la F.F.R. et de la L.N.R.

421.3 - Droits et devoirs

Les représentants fédéraux doivent assurer leurs missions avec sérieux et compétence. Ils doivent avoir, en toutes circonstances, une tenue et une attitude correctes, des propos dignes et conformes au rôle qui leur est confiés.

Les représentants fédéraux s'engagent à respecter les règles de déontologie de leur activité et notamment à ne pas porter d'accusations, proférer des propos injurieux ou des allégations mensongères à l'encontre de la F.F.R, des organismes déconcentrés, des dirigeants, des entraineurs, des joueurs, des spectateurs et des officiels de match.

Tout manquement aux devoirs de la part d'un représentant fédéral fera l'objet d'un dossier préparé par la Commission nationale des Représentants fédéraux. Ce dossier sera ensuite transmis au Secrétaire Général de la F.F.R. qui jugera de la suite à donner.

421.4 - Désignations

Représentant fédéral « 1 » : pour les rencontres des équipes « UNE » de 1ère et 2ème Divisions Professionnelles, de Nationale, Nationale 2, Fédérale 1, d'Élite 1 Féminine et d'Élite 2 Féminine, la F.F.R. désigne un représentant fédéral pour chacun des matches de championnat prévus au calendrier.

Représentant fédéral « 2 » : pour les rencontres des équipes « UNE » de Fédérale 2 et Fédérale 3, la F.F.R. désigne un représentant fédéral pour chacun des matches de championnat prévus au calendrier.

Représentant fédéral « 3 » : pour les rencontres des compétitions régionales, l'organisme régional compétent peut désigner un représentant fédéral pour tout match prévu au calendrier.

Des dispositions spécifiques pourront être prises par la F.F.R. pour un match de quelque catégorie que ce soit ou pour un match de phase finale.

421.5 - Rôles et missions (sous réserve des spécificités liées à la feuille de match dématérialisée)

Les missions du représentant fédéral s'exercent avant, pendant et après la rencontre en s'assurant de son bon déroulement en totale collaboration avec l'arbitre. Il assure les tâches administratives, telles que notamment, le contrôle des licences, la gestion de la feuille de match avant et après la rencontre et/ou la communication des résultats.

Avant la rencontre :

- Arriver au minimum 1h30 avant le coup d'envoi.
- Établir un contact avec les associations en présence et avec l'arbitre.
- Contrôler la feuille de match, une heure avant le coup d'envoi, par les rédacteurs des deux équipes, conformément à l'article 413 des Règlements généraux.
- Vérifier les vestiaires, inspecter le terrain avec l'arbitre de la rencontre.

- Informer, les Présidents d'associations ou leurs délégataires, l'encadrement et le capitaine de chaque équipe, en présence de l'arbitre, de leurs obligations relatives au bon déroulement de la rencontre, conformément aux articles 412 et 414 des Règlements généraux.
- Contrôler les qualifications.
- Contrôler l'accès à l'aire de jeu, ceci conformément à l'article 444 des Règlements généraux.
- Contrôler que les personnes sollicitant l'accès au banc de touche possèdent les qualités requises (cf. article 351 des Règlements généraux) et portent les brassards (cf. article 415.4 des Règlements généraux).
- Veiller à la mise en place des moyens médicaux et de secours, conformément à l'article 433 des Règlements généraux.
- S'assurer de la désignation par le club organisateur d'un dirigeant licencié chargé d'assurer la fonction de délégué fédéral aux opérations de contrôle anti-dopage, conformément à l'article 416 des Règlements généraux.
- Vérifier que le dirigeant responsable de la sécurité a fait évacuer l'aire de jeu et l'espace vestiaires/aire de jeu avant l'entrée de l'arbitre et des équipes.

Pendant la rencontre :
(Sous réserve des missions déléguées aux arbitres n°4 et n°5 dans les compétitions professionnelles).

- Suivre la rencontre en retrait de la ligne médiane, entre les deux bancs de touche.
- Saisir le score et les entrées et sorties des joueurs de l'aire de jeu suite à exclusions ou remplacements.
- Assurer, en collaboration avec l'arbitre, la gestion des exclusions temporaires et des remplacements.
- Veiller à la bonne discipline du banc de touche (*voir ci-dessous le protocole du banc de touche du secteur amateur).
- Intervenir dès que la composition du banc de touche des équipes ne sera plus conforme au règlement établi ou, en l'absence des arbitres n°4 et n°5, lorsqu'un des occupants des bancs de touche devra être rappelé à l'ordre. Cette dernière situation devra résulter, soit de la sortie de l'intéressé de la zone qui lui est affectée, soit d'un comportement publiquement contestataire ou antisportif, soit de paroles déplacées adressées à un ou à des officiels du match.
  - Au premier manquement : rappeler à l'ordre verbalement le fautif.
  - En cas de récidive ou dans les cas graves, demander à l'arbitre d'exclure temporairement ou définitivement, le fautif du banc de touche et rédiger un rapport.
- Contrôler que les mesures de sécurité autour du terrain soient bien respectées (personnes non autorisées à séjourner dans l'enceinte de jeu).
- Ne pas hésiter à rappeler à l'ordre, le cas échéant, le dirigeant intervenant à la sonorisation.
- Faire prendre par le dirigeant responsable de la sécurité toutes dispositions utiles pour assurer la sécurité de l'arbitre et des juges de touche avant, pendant et après la rencontre.

***Protocole du banc de touche (secteur amateur)**

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 cinquième personne pourra être admise sur le banc de touche à la condition qu'il s'agisse d'un médecin.

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

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.

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

Elles doivent être titulaires d'une 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).

2 - Brassards

Toute personne habilitée à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard.

Elle peut entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doit pour cela porter des tenues vestimentaires parfaitement distinctes de celles des joueurs des deux équipes.

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

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

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.

4 - 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.

5 - 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 I des Règlements généraux permettent à l'ensemble des remplaçants d'être placés dans l'enceinte de jeu.

6 - 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 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.

7 - Pour toute rencontre des divisions professionnelles, il sera fait application du protocole de gestion du banc de touche du secteur professionnel et des Règlements Généraux de la L.N.R.

<u>Rôle particulier du représentant fédéral lors des compétitions professionnelles</u>

Lors des rencontres des compétitions professionnelles, le représentant fédéral sera prioritairement à toute autre mission, chargé d'assurer le chronométrage de la partie en tenant compte des arrêts de jeu signalés par l'arbitre et sera installé en tribune, en application du protocole sur le chronométrage ci-dessous.

<u>Après la rencontre</u> :

- S'entretenir obligatoirement avec l'arbitre et lui faire part des faits observés.
- Signaler sur son rapport tout incident survenu avant, pendant et après la rencontre.
- Si des difficultés sont apparues dans l'exercice de sa mission, en informer immédiatement le Président de l'association ou groupement organisateur et les consigner sur le rapport. De plus, le représentant fédéral avisera le Président de la Commission nationale des Représentants fédéraux.
- S'assurer de la protection des officiels de match par les dirigeants organisateurs jusqu'à leur départ effectif du stade, conformément à l'article 412 des Règlements généraux.

ARTICLE 426
LE SUPERVISEUR ET LE COACH

Un superviseur et/ou un coach peuvent (peut) être désigné(s) par la D.T.N.A. ou la Commission régionale de l'arbitrage.

Le superviseur est alors chargé d'établir un rapport sur la performance des arbitres et juges de touche officiant dans la rencontre.

Une place en tribune centrale devra être réservée par l'association ou groupement professionnel organisateur au superviseur et au coach, lesquels doivent également avoir accès aux vestiaires et à l'aire de jeu avant et après le match.

ARTICLE 427
L'ÉVALUATEUR DU REPRÉSENTANT FÉDÉRAL

Un évaluateur du représentant fédéral peut être désigné et convoqué par la Commission nationale ou régionale des Représentants fédéraux.

L'évaluateur est alors chargé d'établir un rapport sur la performance et l'attitude du Représentant fédéral officiant sur la rencontre.

Un accès au stade devra être réservé par l'association ou groupement professionnel organisateur à l'évaluateur lequel doit également avoir accès aux vestiaires et à l'aire de jeu avant et après le match.

LES MESURES DE SÉCURITÉ ET DE SECOURS

ARTICLE 430
LES PRINCIPES DE RESPONSABILITÉ

430.1 - Généralités

Pour toutes les rencontres prévues par la F.F.R. ou organisées avec son agrément (challenges, matches amicaux, manifestations de prestige ou de solidarité) l'association, le groupement professionnel ou l'organisme déconcentré organisateur est responsable de la mise en place de tous moyens propres à assurer le déroulement correct de la manifestation dont il a la charge, qu'il organise ou qu'il parraine.

Il pourra être rendu responsable des incidents qui se seraient produits à l'intérieur de l'enceinte des installations utilisées et encourir des sanctions comme prévu au titre V du présent règlement.

430.2 - La responsabilité de l'organisateur

Elle concerne :

La sécurité du public assistant à la rencontre depuis son accueil aux points de contrôle des billets et d'accès à l'enceinte jusqu'à son évacuation.

La sécurité des joueurs, des officiels de match, des journalistes ou des membres de la F.F.R. ou de ses organismes déconcentrés.

430.3 - Les moyens nécessaires

Les enceintes destinées à recevoir des manifestations sportives ouvertes au public doivent être en conformité avec les prescriptions de sécurité légales ou réglementaires édictées par les pouvoirs publics ou les instances compétentes de la F.F.R. L'organisateur de la rencontre a pour obligation de s'assurer qu'il dispose, par écrit, de toutes les autorisations administratives permanentes ou exceptionnelles. Il les présentera à toutes réquisitions d'un représentant agréé de la F.F.R. ou des autorités. Lorsque des modifications doivent être apportées aux installations, il est tenu d'en aviser préalablement la Commission de sécurité compétente. L'avis de la Commission est sans appel.

L'organisateur désignera un responsable de la sécurité qui doit être titulaire d'une licence dirigeant de la F.F.R.,

Ce responsable veillera à la mise en place des moyens de sécurité et de secours et dirigera leur fonctionnement. En l'absence d'un représentant de la structure fédérale de sécurité, il aura pour correspondant le délégué financier ou le représentant fédéral.

Si la rencontre est susceptible de réunir plus de 1 500 personnes, l'organisateur en fera la déclaration au maire. Il décrira le service de sécurité qui sera mis en place. Ce dispositif devra être en mesure d'accueillir, de guider le public et d'éviter tous les débordements. Il sera composé de stadiers professionnels ou occasionnels (rémunérés) ou bien de bénévoles (F.F.R., organismes déconcentrés, Club...), chargés d'une mission d'accueil, d'orientation et de contrôle ou d'une mission de sécurité, parfaitement et à tous moments identifiables :

- Les stadiers chargés d'une mission d'accueil, d'orientation et de contrôle seront porteurs d'un vêtement facilement identifiable (qui ne pourra pas être de couleur noire) ;
- Les stadiers chargés d'une mission de sécurité seront vêtus d'une tenue portant le mot « SÉCURITÉ » en gros caractères. Cette tenue sera d'une couleur visiblement différente de celles des stadiers chargés d'une mission d'accueil, d'orientation et de contrôle. Les stadiers chargés d'une mission de sécurité sont porteurs de leur carte professionnelle en cours de validité, mentionnant leur qualification.

Le nombre total de stadiers ne sera jamais inférieur à 1 pour 200 spectateurs. La proportion des stadiers chargés d'une mission de sécurité et titulaires d'une carte professionnelle et/ou d'un certificat de qualification professionnelle (C.Q.P.) ne pourra être inférieure à 50% du dispositif minimum exigé.

Pour les rencontres identifiées à haut risque par les autorités, par la F.F.R. ou par l'organisateur, le nombre total de stadiers ne sera jamais inférieur à 1 pour 120 spectateurs et la proportion de stadiers chargés de la sécurité ne pourra être inférieure à 50% du dispositif minimum exigé.

Tout projet de convention présenté par l'autorité préfectorale ou les services de police pour réguler la complémentarité des services publics et du service de sécurité de l'organisation ainsi que la rétribution des services de l'Etat, devra impérativement et préalablement être visé par le délégué fédéral à la sécurité.

L'organisateur contractera toutes les assurances nécessaires, en particulier une assurance responsabilité civile.

Sont rigoureusement interdits sous peine de poursuites pénales :

- L'accès en état d'ivresse dans une enceinte où se déroule une manifestation sportive ;
- L'introduction et/ou la vente de boissons alcoolisées ou vente de boisson dans des contenants dangereux (boîtes, bouteilles en verre) ;
- L'introduction et/ou l'usage de feux de Bengale, de fumigènes et de tout article pyrotechnique, pétards, pots de fumée et de tous engins déclenchés par flamme ou système d'allumage ;
- L'utilisation de tout moyen d'amplification phonique ou visuelle dans l'intention de provoquer la haine ou la violence ou de favoriser l'excitation du public.

.../ ...

ARTICLE 441
LE RÔLE DE L'ARBITRE

L'arbitre est un acteur reconnu pour ses compétences et il a un statut officiel qui le définit comme « la personne chargée au cours d'une rencontre de faire respecter les règles ».

L'arbitre a donc la mission de conduire le jeu (c'est un directeur de jeu) dans ses formes techniques et réglementaires au bénéfice des joueurs. Son autorité est essentielle au bon déroulement de la partie et ses décisions doivent être respectées par tous.

L'arbitre est investi d'une double responsabilité :

- Une responsabilité technique avec les droits qui en découlent :
  - ✓ Contrôle des conditions de jeu et des normes techniques qui y sont attachées ;
  - ✓ Capacité de sanction des joueurs ne respectant pas les règles du jeu ;
  - ✓ Capacité d'exclusion des joueurs ayant des comportements déloyaux et dangereux.

- Une responsabilité morale qui fait de lui un acteur essentiel du climat du jeu :
  - ✓ Indépendant des équipes et des associations qu'il arbitre, il est le garant de l'impartialité ;
  - ✓ Gardien de l'esprit du jeu, il est vecteur de valeurs morales et de l'éthique sportive ;
  - ✓ Reconnu par les instances fédérales qui lui font confiance, il participe à leurs missions.

Aucune discussion n'est admise sur les décisions de l'arbitre. Elles sont sans appel pour toutes les questions de fait relatives aux règles du jeu, y compris pour la durée des arrêts de jeu.

Les joueurs et dirigeants doivent respect à l'arbitre pour tout ce qui a trait à ses attributions spécifiques.

ARTICLE 443
LE CONTRÔLE DES LICENCES ET DE LA FEUILLE DE MATCH
(Sous réserve des spécificités liées à l'existence d'une feuille de match informatisée)

Pour chaque rencontre qu'elle soit amicale ou officielle, une feuille de match doit être remplie au moins une heure avant le match et elle devra être contrôlée et signée par les associations concernées. Elle devra également être contrôlée par le représentant fédéral ou par l'arbitre en l'absence de désignation d'un représentant fédéral, qui devra notamment :

- o S'assurer que tous les joueurs figurant sur la feuille de match ont présenté une qualification leur permettant d'y participer ;
- o Vérifier que la limitation du nombre de joueurs titulaires d'une qualification de type « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match est respectée ;
- o Vérifier que les joueurs identifiés comme 1ère ligne (titulaires et remplaçants) inscrits sur la feuille de match sont autorisés à jouer à ces postes ;
- o Vérifier que les joueurs de 1ère ligne (titulaires et remplaçants) inscrits sur la feuille de match ont leur aptitude indiquée en regard de leur nom (catégories A et B) ;
- o Informer le capitaine de l'équipe adverse, avant ou pendant la rencontre, des inversions ou changements de maillots par rapport aux numéros figurant sur la feuille de match ;

Après le match

La feuille de match, devra, après le match, et une fois remplie, être contrôlée et signée :

- Par l'arbitre, après que celui-ci a complété les renseignements nécessaires : score, exclusion(s) temporaire(s), exclusion(s) définitive(s), infractions des dirigeants du banc de touche, match à effectif incomplet, match arrêté...
- Par les Présidents des clubs ou toute autre personne désignée à cet effet. Tout refus de signature sera mentionné par l'arbitre et sanctionné financièrement.

ARTICLE 444
LES CONDITIONS D'ACCÈS À L'AIRE DE JEU

444.1 - Principe général

Pour toute rencontre professionnelle, fédérale et régionale, l'accès de toute personne à l'aire de jeu est du ressort des officiels de match qui peuvent, dans les opérations de contrôle nécessaires, bénéficier éventuellement de l'aide des représentants des équipes participantes.

Les conditions d'accès peuvent être soumises à la présentation des pièces suivantes :

Joueur et tout membre actif inscrit sur la feuille de match sollicitant l'accès à l'aire de jeu Joueurs mutés français et étrangers U.E. ou étrangers hors U.E.	Qualification de la saison en cours : • Le cas échéant, mention « autorisé 1ère ligne » ou « autorisé 1ère ligne/ passeport » imprimée.

444.2 - Matches de sélection

Dans le cadre des matches de sélection suivants :

- Inter-secteurs « moins de 18 ans » et « moins de 17 ans »,
- Coupe des Provinces « moins de 18 ans » masculine,
- Féminines Inter-Secteurs « moins de 20 ans »,
- Féminines Inter-Secteurs « moins de 18 ans »,
- Féminines Inter-Comités « moins de 18 ans »,
- Championnat de France de rugby à 7 des Comités « moins de 18 ans » féminin,

444.3 - Rencontres amicales et de Challenges agréés : F.F.R., Organismes déconcentrés - Dispositions transitoires et dérogatoires devenant caduques à compter de la reprise des différents Championnats fédéraux concernés.

Tout joueur ou tout entraîneur, pour participer à ces rencontres de début de saison devra présenter sa carte de qualification de la saison en cours avec le cas échéant la mention imprimée « autorisé 1ère ligne »

ou

Pour tout joueur ou entraîneur sous contrat de Nationale, Nationale 2 ou Fédérale 1 qui ne peut présenter sa qualification pour la saison en cours et qui souhaite participer à ces rencontres amicales concernant des associations de Nationale, Nationale 2 ou de Fédérale 1, devra présenter une attestation d'enregistrement du formulaire de sa demande d'affiliation pour la saison en cours délivrée par la F.F.R. et une pièce d'identité avec photographie.

444.4 - Rencontres amicales des groupements professionnels membres de la L.N.R. - Dispositions transitoires et dérogatoires devenant caduques à compter de la reprise des Championnats de France de 1ère et 2ème Divisions professionnelles.

Tout joueur, pour participer aux rencontres amicales de début de saison devra présenter :

- Soit sa qualification de la saison en cours,
- Soit l'attestation d'enregistrement du formulaire de sa demande d'affiliation pour la saison en cours délivrée par la F.F.R. et une pièce d'identité avec photographie.

ARTICLE 445
LE RAPPORT DE L'ARBITRE

Au plus tard le lendemain de la rencontre, l'arbitre doit adresser la feuille de match à :

- La F.F.R. s'il s'agit d'une compétition fédérale ;
- La L.N.R. s'il s'agit d'une compétition organisée par celle-ci, en joignant au rapport de l'arbitre celui des arbitres n°4 et n°5, et en anticipant l'envoi par courriel ou par télécopie le jour même de la rencontre ;
- À l'organisme régional s'il s'agit d'une compétition régionale ;
- Au secrétariat du Challenge agréé s'il s'agit d'une compétition le concernant.

Si le délai de transmission n'est pas respecté, des sanctions pourront être prononcées à l'encontre de l'arbitre.

L'arbitre aura pour obligation de relater, précisément, les incidents du match dans son rapport, de manière à ce que les organismes compétents puissent prendre, en cas de sanction, la décision la plus opportune.

Pour toute rencontre des divisions professionnelles, voir Règlement L.N.R.

ARTICLE 450
LES RÉCLAMATIONS

450.1 - Généralités

Une réclamation peut être déposée par l'une des deux équipes participant à une rencontre, uniquement sur l'un des trois motifs suivants :

- La qualification d'un ou de plusieurs joueurs de l'équipe adverse ;
- L'identité d'un ou de plusieurs joueurs de l'équipe adverse ;
- Une erreur technique commise par l'arbitre dans l'application d'une règle pour laquelle il ne disposait d'aucune marge d'appréciation, sauf si une action corrective d'ores et déjà prévue par les règlements en vigueur a été conformément appliquée ou n'a pas été invoquée par le réclamant en temps utiles.

L'arbitre n'a pas à s'opposer au dépôt d'une réclamation, quel qu'en soit le motif.

La réclamation peut être retirée jusqu'à ce qu'il soit définitivement statué en premier ressort.

En outre, le ou les joueur(s) visé(s) par toute réclamation ne peut (peuvent) être remplacé(s).

Dans l'hypothèse où un joueur ayant fait l'objet d'une réclamation est **supprimé** de la **composition de l'équipe** et ne participe donc pas à la rencontre, l'équipe concernée ne sera pas considérée comme s'étant présentée à effectif incomplet sous réserve qu'elle respecte ses obligations en termes de nombre minimum de joueurs suivant la catégorie à laquelle elle appartient (voir dispositions spécifiques F.F.R. - Règles du jeu 3.1). Ceci ne préjudicie pas au traitement de la réclamation par la Commission des Règlements, dans les conditions définies à l'article 450.4.

450.2 - La procédure

À peine d'irrecevabilité, toute réclamation, telle que prévue à l'article 450.1 ci-dessus doit être portée sur la feuille de match et comporter l'exposé précis des motifs de fait et de droit ayant conduit à son dépôt.

L'équipe adverse est informée par l'arbitre de la rencontre du dépôt d'une réclamation.

L'association faisant l'objet de la réclamation doit attester avoir pris connaissance de ladite réclamation en apposant sa signature à l'emplacement prévu à cet effet. La prise de connaissance d'une réclamation n'emporte pas acceptation du bien-fondé de cette dernière.

L'arbitre doit signaler dans son rapport tout refus éventuel de l'adversaire de contresigner la réclamation.

450.3 - Traitement de la réclamation

Le Président de la Commission des litiges fédérale ou régionale peut rejeter d'office les réclamations manifestement dénuées de fondement ou irrecevables au regard des dispositions précédentes. Dans ce cas, l'association réclamante est débitée d'un montant de 150 € par joueur ou situation réglementaire visé(e).

La décision de rejet prononcée par le Président de la Commission des litiges est susceptible d'appel devant la Commission d'appel fédérale ou régionale selon les dispositions prévues au titre V des présents règlements.

Lorsque la réclamation n'a pas été déclarée irrecevable en application du précédent alinéa, le dossier est examiné par la Commission des litiges compétente, laquelle la rejette si elle estime que la situation invoquée par le réclamant n'a manifestement pas eu d'incidence sur l'évolution du score de la rencontre.

ARTICLE 451
LES MATCHES INTERROMPUS

L'ARBITRE DE LA RENCONTRE EST SEUL JUGE POUR DÉCIDER SI LE MATCH DOIT ÊTRE INTERROMPU

451.1 **LES IMPOSSIBILITÉS DE JOUER** Cette décision peut être prise en cas d'impossibilités absolues de continuer à jouer devant des :	**Évènements extérieurs exceptionnels induisant des risques pour les joueurs** Exemples : Orages, tempête, brouillard, grêle, obscurité, gel…
	Intempéries importantes rendant le terrain impraticable : Exemples : Inondations, tempête de neige, trombes d'eau…
	Incidents graves : Exemples : Envahissement du terrain, indiscipline, incidents de jeu, bagarres générales et multiples, jets d'objets…
451.2 **LES CAS RÈGLEMENTAIRES D'ARRÊT DE MATCH** Cette décision doit être obligatoirement prise dans le cas :	**D'agression** d'un officiel de match par une personne figurant sur la feuille de match.
	De refus par une personne figurant sur la feuille de match d'obtempérer à l'injonction qui lui est faite par l'arbitre de quitter l'enceinte de jeu.
	Où une équipe se trouve au-dessous de l'effectif minimum réglementaire : si, durant la partie, une équipe est réduite à moins : • de 11 joueurs pour le jeu à XV, • de 8 joueurs pour le jeu à X, • de 5 joueurs pour le jeu à 7 ;
	Où une équipe quitte le terrain avant le coup de sifflet final de l'arbitre.
451.3 **MATCHES JOUÉS EN NOCTURNE**	Dans le cas où, par suite d'une panne d'électricité, l'interruption totale de la rencontre est supérieure à 30 minutes, le match doit être définitivement interrompu.
451.4 **FAITS DISCRIMINATOIRES OU INCITANT À LA DISCRIMINATION, À LA HAINE OU À LA VIOLENCE**	Tout officiel de match témoin de faits discriminatoires ou incitant à la discrimination (à raison de l'apparence, de la couleur de peau, du sexe, de l'orientation sexuelle…), à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes, en informera sans délai l'arbitre s'il ne l'a pas lui-même constaté. Celui-ci devra interrompre la rencontre et exiger du Président de l'association organisatrice du match (ou son délégataire) de prendre toutes dispositions pour mettre un terme au(x) trouble(s) relevé(s). La partie ne reprendra qu'après cessation des faits. À défaut, l'arbitre pourra décider de l'arrêt définitif de la rencontre. Dans tous les cas, les faits seront rapportés par l'arbitre et/ou le représentant fédéral.

ARTICLE 452
ÉQUIPE EN EFFECTIF INSUFFISANT OU INCOMPLET

1 - **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, 8 joueurs pour le jeu à X et 5 joueurs pour le jeu à 7.

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 dispositions spécifiques F.F.R. - Règle 3.1 figurant dans les dispositions spécifiques F.F.R.), concernant :

a) Le nombre minimum de joueurs physiquement présents et en capacité de jouer, et/ou
b) Le nombre minimum de joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1ère ligne (titulaires et remplaçants).

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 par la Règle 3.2 figurant dans les dispositions spécifiques F.F.R. (notamment : mêlées simulées).

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.

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).

** Idem lorsqu'une équipe qui respectait au coup d'envoi les obligations spécifiques applicables dans sa catégorie (Règle du Jeu N° 3.1), se retrouve en effectif insuffisant en cours de partie.*

3 - Conséquences sur le classement :

Points « terrain » :
Toute équipe en effectif insuffisant au coup d'envoi ou au cours d'une rencontre aura match perdu par forfait (Art. 342.1) avec 0 point ou moins 2 points « terrain » selon la compétition concernée (Art. 341.1).

Toute équipe en effectif incomplet au coup d'envoi d'une rencontre aura match perdu avec 0 point « terrain » (Art. 341.1).

L'équipe non fautive marquera 3 ou 4 points « terrain » + 1 point de « bonus », selon la compétition concernée (Art. 341.1). Si elle refuse de disputer une rencontre dans les conditions prévues au 2 ci-dessus, elle aura match perdu par forfait (Art. 342.1) avec 0 point ou moins 2 points « terrain » selon la compétition concernée (Art. 341.1).

Points de marque :
- Équipe en effectif insuffisant ou incomplet = 0 point
- Équipe non fautive = 25 points

ARTICLE 454
MATCH NUL EN MATCH ÉLIMINATOIRE

Pour les compétitions professionnelles, voir Règlement de la L.N.R.

Les matches dits de « barrages » sont considérés comme des matches éliminatoires.

454.1 - Catégorie seniors masculins et féminines (18 ans et plus) :

S'il y a match nul à la fin du temps réglementaire d'un match éliminatoire, l'arbitre doit, après un repos de cinq minutes, prolonger la partie de vingt minutes (dix minutes de chaque côté) sans repos au changement de camp.

Si, après cette prolongation, le score du match est toujours nul, il ne sera pas rejoué : l'équipe gagnante sera celle qui aura dans l'ordre :

1. Marqué le plus grand nombre d'essais au cours du match ;
2. Réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués dans les conditions définies dans les Règles du jeu (règle n°8).

454.2 - Catégories « moins de 19 ans » et « moins de 16 ans » (masculins et féminines)

En cas d'égalité au terme du temps réglementaire entre deux équipes, celles-ci ne joueront pas de prolongations et seront départagées comme prévu pour les seniors, sauf dispositions particulières relatives à la compétition concernée.

454.3 - Matches aller et retour en phases finales.

Un match nul à la fin du temps réglementaire, soit au match aller, soit au match retour, ne donnera pas lieu à prolongation.

A l'issue des deux rencontres ayant opposé les deux équipes en matches aller et retour, l'équipe déclarée gagnante sera celle qui aura dans l'ordre :

1- Obtenu le plus de points terrain (points bonus éventuels compris) à l'issue des deux rencontres (voir article 341.1.1.a des présents règlements),
2- Obtenu le meilleur goal-average à l'issue des deux matches,
3- Marqué le plus grand nombre d'essais au cours des deux rencontres,
4- Réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués à l'issue du 2ème match dans les conditions énoncées dans les Règles du jeu (règle n°8).

ARTICLE 455
MATCH NUL EN FINALE

Pour les catégories seniors masculins (y compris les Reichel-Espoirs et Reichel Espoirs Accession et Espoirs Fédéraux) et seniors féminines des compétitions fédérales, en cas d'égalité au score après les prolongations, il sera fait application des modalités de l'article 454 ci-dessus.

Pour les catégories « moins de 19 ans » et « moins de 16 ans » (masculins et féminines), en cas d'égalité au score à la fin du temps réglementaire, il n'y aura pas de prolongations et il sera fait application des modalités de l'article 454 ci-dessus.

Pour les compétitions organisées par la L.N.R., les modalités de règlement des cas de match nul en finale sont fixées par la L.N.R. dans le respect des dispositions de la convention F.F.R. / L.N.R.

TITRE V - Annexe II
MESURES SPORTIVES AUTOMATIQUES

Certaines décisions prises par les arbitres à l'occasion des rencontres induisent des conséquences sportives automatiques pour la saison en cours. Il s'agit des décisions suivantes, lesquelles entraînent une suspension pour la semaine de compétition suivante (ou les 2 semaines de compétitions suivantes en cas de récidive) :

- Carton rouge pour indiscipline (contestation des décisions prises par les officiels de matchs, fautes contre l'esprit du jeu, nervosité, non-respect par un licencié de la zone qui lui est affectée) ;
- Deuxième carton jaune au cours de la même rencontre pour la même personne inscrite sur la feuille de match ;
- Troisième carton jaune pour la même personne au cours de rencontres différentes au cours de la même saison sportive.

Une semaine de compétition désigne une période allant du lundi inclus au dimanche inclus comportant au moins une rencontre officielle organisée par la F.F.R. ou par un organisme régional et à laquelle le (la) licencié(e) concerné(e) est susceptible de participer.

Le joueur ou la joueuse concerné(e) par une mesure sportive automatique peut la contester devant la Commission de discipline compétente au plus tard 48 heures **à compter du lendemai**n de la rencontre, selon les modalités prévues à l'article 9 du Règlement Disciplinaire de la F.F.R. A peine d'irrecevabilité, cette demande doit impérativement être accompagnée d'un ou plusieurs élément(s) de nature à démontrer que les faits ne sont pas constitués ou imputables au licencié concerné. Ainsi formée, cette saisine suspend le caractère automatique de la mesure sportive et l'organe disciplinaire concerné statue dans le respect des procédures prévues dans le règlement précité.

ARTICLE 510
TABLEAU DES INFRACTIONS ET SANCTIONS SPORTIVES

Pour tout acte constitutif d'une infraction visée ci-dessous qui aurait pu causer ou a causé des conséquences graves pour la santé de la victime, la sanction encourue peut aller jusqu'à la radiation, nonobstant les sanctions indiquées ci-dessous.

1 - ACTION CONTRE UN OFFICIEL DE MATCH (arbitre(s), juge(s) de touche, délégué(s), représentant fédéral… :

- Non-protection d'un officiel de match,
- Incorrection vis-à-vis d'un officiel de match,
- Manquer de respect envers l'autorité d'un officiel de match,
- Agression verbale à l'encontre d'un officiel de match (inclut, sans s'y limiter, toute agression verbale basée sur la religion, la couleur, la nationalité, l'origine ethnique et l'orientation sexuelle),
- Acte(s) ou paroles menaçantes envers un officiel de match,
- Contact physique avec un officiel de match dans le cours du jeu,
- Agression physique sur un officiel de match [coup(s) ou tentative de coup(s), bousculade volontaire, jet(s) d'objet(s), crachat].

2 - JEUX DANGEREUX :

- Plaquer un adversaire, par anticipation, à retardement ou d'une manière dangereuse (plaquer dangereusement comprend, entre autres, plaquer ou tenter de plaquer un adversaire au-dessus de la ligne des épaules, même si le plaquage a débuté au-dessous de la ligne des épaules),
- Plaquer un adversaire qui n'est pas en possession du ballon,
- Soulever un adversaire du sol et le laisser tomber ou le pousser vers le sol, de telle sorte que sa tête et/ou le haut de son corps heurte le sol,
- Plaquer, charger, tirer, pousser, ou saisir un adversaire dont les pieds ne touchent pas le sol,
- Tenir, pousser, faire une charge ou une obstruction sur un adversaire qui n'est pas en possession du ballon par un joueur qui n'est pas en possession du ballon (sauf dans une mêlée ordonnée, un ruck ou un maul),
- Charger ou faire tomber un adversaire porteur du ballon sans tenter de saisir ce joueur,
- Charger ou faire une obstruction sur un joueur qui vient de botter le ballon,
- Jeu dangereux dans une mêlée ordonnée :
  i. Première ligne se formant à distance de la première ligne adverse et chargeant sur celle-ci,
  ii. Joueur de première ligne tirant sur un adversaire,
  iii. Joueur de première ligne soulevant intentionnellement un adversaire de sorte que ses pieds ne touchent plus le sol ou le faisant sortir de force de la mêlée par un mouvement ascendant,
  iv. Joueur de première ligne écroulant intentionnellement une mêlée.
- Jeu dangereux dans le cadre d'un ruck ou d'un maul :
  i. Joueur chargeant dans un ruck ou un maul (une charge comprend tout contact effectué sans se lier à un autre joueur dans le ruck ou le maul),
  ii. Joueur entrant en contact avec un adversaire au-dessus de la ligne des épaules,
  iii. Joueur écroulant intentionnellement un ruck ou un maul.
- Tout autre acte de jeu dangereux.

3 - BRUTALITÉS :

- Croc-en-jambe,
- Donner un coup de poing ou frapper avec la main ou le bras (y compris un plaquage « cravate »,
- Frapper avec le coude,
- Frapper avec l'épaule,
- Coup de pied,
- Frapper avec le genou,
- Frapper avec la tête,
- Marcher ou piétiner sur quelqu'un,
- Contact avec la zone oculaire (la zone oculaire comprend tout ce qui est à proximité immédiate de l'œil),
- Contact imprudent avec l'œil ou les yeux (l'œil comprend tous les tissus y compris les paupières et les éléments couvrant la cavité orbitale),
- Contact intentionnel avec l'œil ou les yeux (l'œil comprend tous les tissus y compris les paupières et les éléments couvrant la cavité orbitaire),
- Morsure,
- Saisir, tordre ou presser les parties génitales et/ou la poitrine dans le cas des joueuses,
- Cracher sur quelqu'un,
- Tirer ou se saisir des cheveux,
- Tout autre acte de brutalité contraire à l'esprit sportif.

4 - INFRACTIONS VERBALES ET PROVOCATIONS :

- Insulte(s), injure(s),
- Agression verbale (inclut, sans s'y limiter, toute agression verbale basée sur la religion, la couleur, la nationalité, l'origine ethnique et l'orientation sexuelle),
- Geste(s) provocateur(s) et/ou insultant(s),
- Comportement(s) et/ou acte(s) répréhensible(s) d'une personne inscrite sur la feuille de match en dehors de l'enceinte de jeu.

5 - NON RESPECT DES OBLIGATIONS DE FONCTION :

- Faute volontaire d'un joueur dans sa fonction de juge de touche,**
- Manquement(s) aux devoirs de capitaine,

6 - FRAUDES DIVERSES :

Participation ou tentative de participation irrégulière d'un licencié à une rencontre (licencié sous une fausse identité, licencié sous le coup d'une suspension…), manœuvres telles que falsification de carte de qualification.

7 - ATTEINTES A L'INTERÊT SUPÉRIEUR DU RUGBY :

Tout manquement par un licencié ou par une association, à l'honneur ou à la probité, toute conduite violente ou tenue de propos injurieux ou diffamatoires par un licencié à l'égard d'un autre, dirigeant ou non, tout non-respect du devoir de réserve, ainsi que toute violation délibérée des Règlements fédéraux ou comportement de nature à porter atteinte à l'image, la réputation ou les intérêts du rugby ou de la Fédération, toute atteinte à l'éthique et à la déontologie sportives.

EXCLUSIONS :

Un carton rouge entraîne automatiquement l'ouverture d'une procédure disciplinaire à l'encontre du licencié concerné ainsi que sa suspension à titre conservatoire jusqu'à la date de notification de la décision de l'organisme disciplinaire à son égard (sauf carton rouge pour indiscipline ou cumul de deux ou trois cartons jaunes).

Les Présidents de clubs sont responsables de la comptabilité des cartons jaunes et rouges infligés à leurs licenciés. Ils doivent ainsi gérer a priori la suspension de leurs joueurs et entraîneurs sous peine de sanctions visant les qualifications (sans pouvoir, le cas échéant, se prévaloir de l'absence éventuelle d'informations sur le logiciel Oval-e).

**** JOUEUR EXCLU DANS SA FONCTION DE JUGE DE TOUCHE :**

Tout joueur exclu par l'arbitre dans sa fonction de juge de touche pour une faute volontaire devra être remplacé par un joueur de champ de son équipe. Celui-ci ne pouvant être substitué, l'équipe jouera avec un effectif réduit d'autant.

ANNEXE III

CHARTE DE L'ARBITRAGE

INTRODUCTION

La Charte de l'arbitrage a pour objet de préciser les conditions d'organisation de l'arbitrage et son implication dans l'activité de toutes les composantes du rugby.

TITRE I – RESPONSABILITÉ DES ACTIVITÉS D'ARBITRAGE

ARTICLE 1

La responsabilité des activités d'arbitrage est assurée à deux niveaux :

- La Direction Technique Nationale de l'Arbitrage,
- Les Commissions Régionales des Arbitres ;

ARTICLE 2 - LA DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE DE L'ARBITRAGE (D.T.N.A.)

La D.T.N.A. a pour mission d'assurer le fonctionnement de l'arbitrage dans le respect de l'application des règles du jeu et des règlements de la F.F.R.
Elle propose également les conditions dans lesquelles sont assurés le recrutement, la formation et le perfectionnement des arbitres.

Rôle du Directeur Technique National de l'Arbitrage :

Responsable de l'arbitrage national, il est chargé du fonctionnement de la D.T.N.A.

Il a également en charge les stages, les règlements et les documents techniques.

Il coordonne l'activité de tous les secteurs de la D.T.N.A. :

- « Désignations » ;
- « Supervisions » ;
- « Technique » ;
- « Formation » ;
- « Examens » et « Concours » ;
- « Secteur arbitrage féminin » ;
- « Recrutement/développement » ;
- « Sécurité » ;
- « Communication » ;
- « Suivi budgétaire »

Il peut déléguer l'organisation des diverses activités et actions aux Directeurs Arbitrage des Ligues, en liaison avec les Présidents des organismes régionaux, pour l'arbitrage régional.

Les secteurs de la D.T.N.A. :

Les supervisions :

Le secteur « Supervisions » de la D.T.N.A. est chargé d'évaluer les arbitres et les juges de touche officiant dans les divisions professionnelles et dans les divisions fédérales 1 et 2. À l'appui de ces éléments, la D.T.N.A. établit un classement des arbitres et des arbitres assistants. Le classement annuel est validé par le Comité Directeur de la F.F.R. Il fait l'objet, en interne, d'ajustements périodiques par la D.T.N.A.
La D.T.N.A. peut déléguer la mission des supervisions des arbitres officiant dans les autres catégories aux commissions régionales mis en place.

Les désignations :

Le secteur « Désignations » de la D.T.N.A. est chargé de proposer les désignations des arbitres et des arbitres assistants à l'exception des compétitions professionnelles.

Elle peut déléguer la mission de désignation aux Commissions Régionales des Arbitres.

Les autres secteurs :

1. Le Secteur « Formation » a en charge la coordination de l'action des Formateurs de Ligue.
2. Le Secteur « Technique » participe aux travaux liés aux évolutions des règles du jeu.
3. Le Secteur « Examens » a en charge, en collaboration avec les Directeurs d'arbitrage de Ligues, l'organisation des contrôles continus, les examens et certifications des niveaux 1 à 4, l'organisation des examens fédéraux, du concours du jeune arbitre, du jeu-concours « Découverte de l'arbitrage », le concours des arbitres des Académies et les examens d'aptitude des arbitres assistants et arbitres vidéo.
4. Le Secteur arbitrage féminin est chargé du recrutement, du développement, de la formation et du suivi.
5. Le Secteur « Recrutement régional/développement » a en charge le suivi des actions de recrutement réalisées dans les organismes régionaux.
6. Le Secteur « Sécurité » a en charge le suivi de la formation des arbitres sur les thèmes de la sécurité du jeu et des joueurs.
7. Le Secteur « Communication » a en charge les manifestations, la communication et le partenariat.
8. Le Secteur « Suivi budgétaire » a en charge notamment la gestion informatique et le suivi budgétaire de la D.T.N.A.

ARTICLE 3 - LES COMMISSIONS REGIONALES DES ARBITRES (C.R.A.)

1. Placées sous l'autorité de la D.T.N.A., les C.R.A. assurent, à l'échelon régional, le fonctionnement de l'arbitrage dans le respect de l'application des règles du jeu et des règlements de la F.F.R.
2. Les Commissions Régionales des Arbitres (C.R.A.) sont placées sous la responsabilité d'un Directeur Arbitrage de Ligue (D.A.L.) dont la candidature est proposée par le Président de l'organisme régional concerné et validée par la D.T.N.A. La composition des C.R.A. est établie sur proposition des D.A.L. et validée par les Comités Directeurs de chacun des organismes régionaux.
3. Dans un souci de cohérence et d'efficacité, les compositions et le fonctionnement des C.R.A. devraient être calqués sur les secteurs de la D.T.N.A. repris à l'article 2 ci-dessus.
4. Elles doivent comprendre au minimum avec voix délibérative :
   - Un arbitre fédéral en activité ;
   - Un membre de la Commission Technique Régionale.
5. S'il n'est pas élu, le Directeur Arbitrage de Ligue siège à titre consultatif, au Comité Directeur de l'organisme régional.
6. Elles doivent être représentées au plan régional auprès de la commission technique.
7. Elles peuvent élaborer leur règlement intérieur et le soumettre pour approbation au comité directeur de l'organisme régional concerné.
8. Les commissions régionales doivent structurer leur activité au plan sectoriel ou départemental.

ARTICLE 4 - DÉSIGNATION ET ÉVALUATION DES ARBITRES OFFICIANT DANS LES COMPÉTITIONS PROFESSIONNELLES

Ces prérogatives sont confiées au Comité de sélection collégial de la D.T.N.A.

Composition et quorum :

Le Comité comprend le Directeur Technique National de l'Arbitrage **ainsi que d'**autres experts désignés, pour chaque saison, par le Comité directeur de la F.F.R. en accord avec celui de la L.N.R. Il ne peut délibérer valablement que lorsque trois au moins de ses membres sont présents, **dont le D.T.N.A.**

Missions :

Les missions du Comité sont :
- Élaborer les principes et procédures d'évaluation des arbitres officiant dans les compétitions professionnelles ;

- Désigner éventuellement, pour chaque rencontre professionnelle, les arbitres appelés à officier ;
- Évaluer les arbitres officiant au sein des compétitions professionnelles.

Actions de communication :

À chaque début de saison, le Comité de sélection collégial communique au Président de la F.F.R., au Président de la L.N.R. et aux clubs professionnels les principes et procédures de désignation et d'évaluation des arbitres.
Il leur communique, également, un bilan de la mise en œuvre de ces principes et procédures à l'issue de chaque saison.

TITRE II – OBLIGATIONS DES ASSOCIATIONS

ARTICLE 5 - RECRUTEMENT

1. Pour pouvoir participer aux compétitions officielles, la contribution des associations au recrutement des arbitres est obligatoire.
   Toutes les associations, sans exception, sont tenues de respecter les dispositions de la présente charte, laquelle ne s'applique qu'aux rencontres de compétitions fédérales ou régionales officielles.

2. Dans un premier temps, les associations doivent mettre à la disposition de leur organisme régional un nombre d'arbitres qui est variable suivant la compétition à laquelle participe leur(s) équipe(s) « UNE », selon le barème suivant :

• 1ère Division Professionnelle	6 arbitres
• 2ème Division Professionnelle	5 arbitres*
• Nationale	4 arbitres
• Nationale 2**	**4** arbitres
• Fédérale 1	3 arbitres
• Fédérale 2	2 arbitres
• Fédérale 3	2 arbitres
• Régionale 1	1 arbitre
• Régionale 2	1 arbitre
• Régionale 3	1 arbitre
• Elite 1 féminine	1 arbitre
• Elite 2 féminine	1 arbitre

   *Tout club de Nationale promu en 2ème Division Professionnelle à l'issue de la saison précédente, sera soumis à l'obligation de présenter un minimum de 4 arbitres pour la saison en cours, puis 5 arbitres la saison suivante s'il se maintient en 2ème Division Professionnelle.
   **** À compter de la saison 2023/2024 : Nationale 2 : 4 arbitres. Tout club de Fédérale 1 promu en Nationale 2 à l'issue de la saison précédente, sera soumis à l'obligation de présenter un minimum de 3 arbitres pour la saison en cours, puis 4 arbitres la saison suivante s'il se maintient en Nationale 2.**

   Est comptabilisé au titre des obligations des clubs uniquement l'arbitre ayant sollicité une licence au plus tard le **1er décembre** de la saison en cours (la date de transmission de la demande faisant foi) âgé de 14 ans minimum à 55 ans maximum au 1er juillet de la saison sportive en cours ayant dirigé au moins 4 matchs, **étant entendu qu'une simple convocation n'est pas suffisante.**

   Les associations ayant à la fois une équipe « UNE » masculine et une équipe « UNE » féminine évoluant dans les compétitions ci-dessus, doivent, au titre de chacune d'entre elles, mettre à disposition le nombre d'arbitres fixée dans le barème. Pour autant, un arbitre comptabilisé au titre de l'obligation de l'équipe « UNE » masculine peut également être comptabilisé pour répondre à l'obligation liée à l'équipe « UNE » féminine, et inversement.

3. Dans un second temps, les associations doivent s'assurer que les arbitres comptabilisés au titre du point 2, dirigent un nombre global de matches **(*)** qui correspond à la somme des matches que chacun de ces arbitres doit assurer individuellement en fonction de son niveau, selon le barème suivant :

- 12 matches pour tout de niveau 4,
- 10 matches pour tout arbitre de niveau 3,
- 8 matches pour tout arbitre de niveau 2,
- 6 matches pour tout arbitre de niveau 1,
- 4 matches pour tout arbitre A.C.F.

Pour l'application de cette disposition, les arbitres sont pris en compte du plus bas niveau au plus haut niveau dans la limite du nombre requis au point 2. Lorsque plusieurs arbitres sont de niveau équivalent, sont pris en compte ceux qui ont dirigé le plus grand nombre de rencontres.

4. Les associations ne sont pas soumises aux obligations ci-dessus tout au long de leur 1ère année de fonctionnement.

ARTICLE 6 - SANCTIONS APPLICABLES AUX GROUPEMENTS PROFESSIONNELS (AU TITRE DES OBLIGATIONS LIÉES A LA PARTICIPATION AUX COMPÉTITIONS MASCULINES PROFESSIONNELLES)

En cas de non-respect au 15 avril de chaque saison, du point 2 de l'article 5 de la présente charte, une sanction financière d'un montant maximum de 15 000 € sera appliquée au groupement professionnel concerné.

En cas de non-respect au 15 avril de chaque saison, du point 3 de l'article 5 de la présente charte, une sanction financière d'un montant maximum de 15 000 € sera appliquée au groupement professionnel concerné.

Selon des clés de répartition définies par le Comité directeur de la F.F.R., les fonds ainsi récoltés seront utilisés pour la promotion de l'arbitrage dans l'ensemble des organismes régionaux.

ARTICLE 7 - MESURES DE RÉCOMPENSES POUR LES ÉQUIPES DE DIVISIONS FÉDÉRALES ET DE SÉRIES RÉGIONALES

Au plus tard le vendredi précédant l'avant-dernière journée de la phase qualificative, les mesures de récompenses suivantes sont appliquées au classement de toute équipe « UNE » concernée par l'obligation de mise à disposition d'arbitres :

- 2 points de bonus si l'association respecte le point 2 de l'article 5 ;
- 1 point de bonus supplémentaire si l'association respecte le point 3 de l'article 5.

ARTICLE 8 - ARBITRAGE DES MATCHES

Toutes les rencontres comptant pour les compétitions fédérales ou régionales feront l'objet d'une désignation par l'autorité compétente.

La désignation considérée pourra déléguer l'arbitrage du match aux associations en présence, dans les conditions prévues par la Règle du jeu n° 6 (dispositions spécifiques F.F.R.).

Afin de pouvoir être désigné pour diriger une rencontre, chaque arbitre a l'obligation d'assister à tous les stages et réunions de formation organisés par la D.T.N.A. ou la Commission Régionale d'Arbitrage de son organisme régional.

Les arbitres A.C.F. peuvent être accompagnés sur le terrain par un autre arbitre de champ plus expérimenté. Même si l'arbitrage est confié à l'A.C.F., des décisions pourront être prises sur le terrain par l'arbitre accompagnateur, notamment dans le cadre de la sécurité des joueurs.

ARTICLE 9 - RÉSERVÉ

TITRE III - LES ARBITRES

ARTICLE 10

1. Chaque arbitre en activité doit être rattaché à une association sportive affiliée, soit dans laquelle il a joué, soit située à moins de 30 kilomètres de son domicile, soit dans celle qui l'a amené à l'arbitrage.
   Par ailleurs, l'association considérée devra appartenir à l'organisme régional comprenant la ville dans laquelle est domicilié l'arbitre.

Des dérogations aux dispositions du présent article peuvent être accordées suivant la géographie sportive de l'organisme régional considéré ou pour mettre un terme à des difficultés relationnelles avérées entre un arbitre et son organisme régional.

Un arbitre justifiant d'un changement de résidence de plus de 30 kilomètres peut, dans les conditions et formes prévues par la présente annexe, quitter son association d'affectation et demander son rattachement à une nouvelle association.

L'association quittée pourra manifester son désaccord dans les conditions prévues à l'alinéa 5 du présent article.

2. Sauf dérogation dûment motivée, l'arbitre doit rester trois ans au minimum dans l'association qui l'a envoyé à l'arbitrage ou dans laquelle il a choisi d'être licencié. Il peut cependant changer d'association à tout moment en cas de mutation professionnelle ou d'affectation scolaire ou universitaire.

   Si un arbitre souhaite cesser son activité dans son organisme régional d'origine et la poursuivre dans un autre organisme régional, il devra obtenir l'avis favorable de ce dernier.

   Le Président et le D.A.L. de ce dernier organisme régional prendront leur décision d'accepter ou non l'arbitre après avis de l'organisme quitté.

   Dans ce cas, le D.A.L. de l'organisme régional d'accueil sollicitera de la D.**T**.N.A. par une demande motivée, une dérogation aux dispositions fixées au point 1 du présent article. La D.T.N.A. instruira le dossier dans les 2 mois qui suivront la demande.

3. Si l'arbitre souhaite démissionner d'une association ou changer d'association, il devra le faire avant le 1er juillet.

   Après initiation de la demande par l'association souhaitant accueillir l'arbitre, ce dernier doit adresser sa démission à l'association quittée. Cette dernière dispose d'un délai de 15 jours à compter de la réception de la demande de mutation pour s'y opposer. L'absence d'opposition dans ce délai vaut acceptation de la demande de mutation.

   La D.T.N.A. a compétence pour statuer sur toutes les questions relatives aux changements d'association des arbitres de niveau 3 et 4 (AN3 et AN4), et les Commissions Régionales des Arbitres ont compétences pour statuer sur toutes les questions relatives aux changements d'association des arbitres de niveau 1 et 2 (AN1 et AN2).

4. Les arbitres ont l'obligation de diriger un nombre minimum de rencontres par saison pour être considérés comme « arbitre actif » et être ainsi valablement comptabilisés. Ce nombre est fixé à 4 matches de compétitions fédérales ou régionales officielles, incluant, pour les arbitres mineurs, les tournois éducatifs « moins de 14 ans »[1]. Les désignations des arbitres assistants faites par la D.T.N.A. ou les Commissions Régionales des Arbitres seront prises en compte. Une journée d'arbitrage effectuée dans le cadre d'une compétition se déroulant sous forme de plateaux équivaudra à un match dirigé au sens du présent alinéa.

[1] Sont également comptabilisées :

- **Les rencontres organisées ou autorisées par l'Union Nationale du Sport Scolaire et la Fédération Sportive et Éducative de l'Enseignement Catholique, sous réserve que l'arbitre concerné transmette la fiche complétée et signée par le professeur d'Éducation physique et sportive, à son Directeur d'Arbitrage de Ligue.**
- **Les rencontres pour lesquelles l'arbitre a été convoqué mais qu'il n'a pas été amené à diriger en raison de leur annulation à la suite d'un forfait de l'une des deux équipes ou sur décision de l'organisateur.**

5. Dans le cas d'une fusion, l'arbitre qui ne désire pas renouveler pour l'association issue de la fusion, doit démissionner et pourra alors demander son rattachement à une association de son choix au premier jour de la saison qui suit la date de la fusion. Il faudra toutefois que la nouvelle association respecte les critères de l'article 10.1 précédent.

6. En cas de forfait général d'une association ou de mise en sommeil, l'arbitre peut demander son rattachement à une nouvelle association dès le premier jour de la saison qui suit le forfait ou la mise en sommeil de son ancienne association.

ARTICLE 11 - QUALITÉS ET HIÉRARCHIE DES ARBITRES

QUALITÉS (qualification)	Abréviation
Arbitres fédéraux	AN4
Arbitres pré-fédéraux	AN3
Arbitres territoriaux	AN2
Arbitres stagiaires	AN1
Arbitres en cours de formation	ACF
Arbitres mineurs	ACF, AN1, AN2
AUTRES OFFICIELS DE L'ARBITRAGE	
Arbitres honoraires Conseillers en arbitrage	AH4
Superviseurs, coaches et arbitres vidéo (TMO) F.F.R.	AO5
Superviseurs et coaches de Ligue	AO6

ARTICLE 12

1. Les arbitres de niveau 1 et 2 (AN1 et AN2) sont nommés par les organismes régionaux de la F.F.R. sur proposition des commissions régionales des arbitres.
2. Les arbitres de niveau 3 et 4 (AN3 et AN4) sont nommés par le Comité directeur F.F.R. sur proposition de la D.T.N.A.
3. Les listes des arbitres classés sont validées à chaque début de saison, sur proposition de la D.T.N.A., par le Comité Directeur de la F.F.R.
4. Les arbitres sont passifs à la fin de chaque saison sportive. Pour renouveler leur affiliation la saison suivante, ils devront respecter en tous points la procédure réglementaire en vigueur, notamment en présentant un certificat médical de non contre-indication, à l'exception des autres officiels de l'arbitrage (le contenu de la visite médicale correspondante est fixé par le Règlement médical de la F.F.R.).
5. Les arbitres en activité sont titulaires d'une licence arbitre. Cette carte ou licence arbitre leur donne un droit d'accès aux stades selon les dispositions fédérales en vigueur.
6. Les arbitres sont soumis à un devoir de réserve par rapport à la prestation d'un de leurs collègues dirigeants ou ayant dirigé un match.
7. Les situations telles que la non application des directives, le comportement incompatible avec la dignité de la fonction ou, de manière plus générale, tout manquement aux dispositions règlementaires en vigueur, seront soumises aux Commissions compétentes.

ARTICLE 13 - ARBITRES EN COURS DE FORMATION (ACF) ET DE NIVEAU 1 (AN1)

1. Tout candidat au titre d'arbitre doit en faire la demande auprès d'une association (cf. Article 10.1).
2. Ce candidat doit être âgé de plus de 14 ans et de moins de 55 ans au 1er juillet de la saison en cours. Il doit jouir de ses droits civiques.
3. Tout arbitre mineur, titulaire d'une licence d'arbitre, peut arbitrer jusqu'à la catégorie d'âge supérieure à la sienne, mais ne peut pas arbitrer de matches des compétitions seniors.
4. Tout arbitre nouvellement licencié doit être classé dans la catégorie Arbitre en cours de formation (A.C.F.). Il devra rester dans cette catégorie durant toute sa première saison. Cette aptitude ne peut pas être renouvelée la saison suivante, quel que soit le nombre de matches arbitrés, sauf circonstances exceptionnelles (ex : blessure).
5. Le candidat, après avoir pris connaissance des 4 modules dédiés, doit passer avec succès un test d'accès au terrain. Une fois cette étape passée, la personne peut solliciter une licence A.C.F. au sein d'un club et doit alors suivre la formation de niveau 1, dont la certification pourra se dérouler à la fin de la saison sportive, selon son niveau.
6. La certification de niveau 1 s'obtient par la réussite de l'examen de certification et l'arbitrage de quatre rencontres officielles au minimum en qualité d'arbitre de champ sous la supervision de son tuteur qui le jugera apte ou non pour la certification. Le contenu complet de la formation de niveau 1 est détaillée dans le *« livret de formation à l'arbitrage »*.

ARTICLE 14 - ARBITRES DE NIVEAU 2 (AN2)

1. Après avoir réussi l'examen de niveau 1, l'arbitre en cours de formation est nommé arbitre stagiaire dans les conditions définies à l'article 12.1.
2. A partir de sa 2ème année d'arbitrage et sous réserve de suivre la formation continue dispensée par son organisme régional, l'arbitre stagiaire peut être certifié de niveau 2.
3. La certification de niveau 2 s'obtient par la réussite de l'examen de certification et l'arbitrage de six rencontres officielles au minimum en qualité d'arbitre de champ sous la supervision de son tuteur qui le jugera apte ou non pour la certification. Le contenu complet de la formation de niveau 2 est détaillée dans le *« livret de formation à l'arbitrage »*.

ARTICLE 15 - ARBITRES DE NIVEAU 3) (AN3)

1. Après avoir réussi l'examen de niveau 2, l'arbitre stagiaire est nommé arbitre régional dans les conditions prévues à l'article 11.1.
2. La certification de niveau 3 s'obtient par la réussite de l'examen de certification et l'arbitrage de huit rencontres officielles en qualité d'arbitre de champ sous la supervision de son tuteur qui le jugera apte ou non pour la certification. Le contenu complet de la formation de niveau 2 est détaillée dans le *« livret de formation à l'arbitrage »*.

ARTICLE 16 - ARBITRES DE NIVEAU 4 (AN4)

1. Après avoir réussi l'examen de niveau 3, l'arbitre régional est nommé arbitre fédéral (non classé) dans les conditions prévues à l'article 11.2. La certification de niveau 4, réalisée sous forme de coaching personnalisé, est dispensée par la D.T.N.A. sur une saison sportive et vise à former les futurs arbitres fédéraux classés. Ce coaching comprend trois cursus : plus de 23 ans masculins et 25 ans féminins, concours du jeune arbitre, concours des académies.
2. Chaque D.A.L. propose à la D.T.N.A, au plus tard pour le 1er juillet de chaque saison sportive, une sélection de candidats ayant obtenu la certification de niveau 3, basée sur les critères fixés dans le *« livret de formation à l'arbitrage »*.
3. La certification de niveau 4 s'obtient, outre le coaching, par l'arbitrage de douze rencontres officielles en qualité d'arbitre de champ comportant une validation d'expérience de terrain. Pour les candidats de plus de 23 ans masculins ou de plus de 25 ans féminins, cette certification ne peut être obtenue que si le candidat obtient la moyenne modérée des notes sur l'assiduité, l'évaluation terrain et l'examen oral. Le contenu complet de la formation de niveau 4 est détaillée dans le *« livret de formation à l'arbitrage »*, ainsi qu'à l'article 26 du présent règlement.
4. Les D.A.L. peuvent ensuite proposer un classement des arbitres ayant réussi la certification de niveau 4 peuvent à la D.T.N.A. laquelle est chargée de soumettre une proposition de classement définitif au Comité Directeur de la F.F.R.

ARTICLE 17 - ÂGE DES ARBITRES

1. Les arbitres en activité doivent être âgés de :
   - Moins de 45 ans à la date du début de la saison pour les arbitres officiant en Top 14 et en Pro D2, à l'exception des arbitres sélectionnés par World Rugby si leur sélection est garantie par World Rugby pour la saison suivante.
   - Moins de 50 ans à la date du début de la saison pour les arbitres des compétitions de Nationale et de Fédérale.
   - Moins de 55 ans à la date du début de la saison pour les autres arbitres.
2. Les arbitres assistants doivent être âgés de moins de 50 ans à la date du début de saison pour officier dans les deux divisions professionnelles et de moins de 55 ans à la date de début de saison pour les autres compétitions.
3. Les arbitres vidéo doivent être âgés de moins de 65 ans à la date du début de saison.
4. La D.T.N.A. et/ou les D.A.L. sont chargés de s'assurer du respect de ces dispositions sachant qu'une dérogation, **pour une saison supplémentaire,** peut être accordée afin de répondre, de manière exceptionnelle, à des situations individuelles particulières.

ARTICLE 18 - HONORARIAT

1. Les arbitres cessant leur activité peuvent bénéficier de l'honorariat. Pour cela, ils devront faire acte de candidature auprès de la D.T.N.A. par une fiche jointe en annexe 1 ci-après.
   L'honorariat peut être accordé à tout arbitre de niveau 4 ayant eu une activité de 10 ans minimum et âgés de 45 ans au moins. Il peut être dérogé aux conditions ci-dessus en cas de services exceptionnels ou cas particuliers.

2. L'honorariat est prononcé par :
   - Le Comité directeur de la F.F.R. sur proposition de la D.T.N.A. pour les arbitres fédéraux,
   - Les organismes régionaux de la F.F.R. sur proposition de la Commission Régionale des Arbitres pour les autres.

3. Si un arbitre a cessé son activité après l'avoir exercée sur le territoire de plusieurs organismes régionaux, le dernier organisme ayant utilisé ses services prendra en charge le dossier administratif nécessaire à l'honorariat.

   En cas de changement de résidence, l'organisme régional de domiciliation informera la D.T.N.A. pour l'établissement d'une nouvelle carte.

4. Les membres des commissions d'arbitrage et les arbitres honoraires reçoivent une carte renouvelable chaque année, constatant leur identité et leur qualité.

   S'ils remplissent une fonction active au sein de leur organisme régional, ils devront être titulaires d'une licence de dirigeant.

   Une carte d'invitation permanente donnant accès au stade peut leur être accordée selon les conditions définies par la D.T.N.A. en fonction de la fiche jointe en annexe 2.

TITRE IV - ARBITRAGE DE HAUT-NIVEAU

ARTICLE 19 - ARBITRES NATIONAUX

Ils sont classés en deux catégories : les Arbitres officiant en Top 14 et les Arbitres officiant en Pro D2.

1. Tout arbitre officiant en Nationale peut prétendre à accéder à la catégorie d'Arbitre officiant en Pro D2 après avoir été supervisé par la Commission des Supervisions et validé par le Comité de sélection ;

2. Tout arbitre officiant en Pro D2 peut prétendre à accéder à la catégorie d'Arbitre officiant en Top 14 après avoir été supervisé par la Commission des Supervisions et validé par le Comité de sélection ;

3. Les arbitres appartenant déjà à la catégorie officiant en Top 14 seront également contrôlés sur :
   - La bonne application des dominantes techniques définies lors des stages nationaux et des différentes réunions techniques,
   - Leur évaluation physique.

En fonction de ces résultats, les arbitres seront :
- Confirmés dans leur catégorie ou
- Classés en catégorie inférieure, c'est-à-dire parmi ceux officiant en Pro D2 ou en Nationale par la D.T.N.A.

ARTICLE 20 - ARBITRES OFFICIANT EN PRO D2

Les droits et les devoirs des arbitres officiant en Pro D2 sont détaillés dans le présent titre.

ARTICLE 21 - ARBITRES OFFICIANT EN TOP 14

Les droits et les devoirs des arbitres officiant en Top 14 sont détaillés dans le présent titre.

Des arbitres officiant en Top 14 seront retenus pour officier dans des rencontres de Coupes d'Europe selon les critères définis au plan international.

ARTICLE 22 - ARBITRES INTERNATIONAUX

Ils sont choisis parmi les Arbitres officiant en Top 14 et sont nommés par le Comité Directeur de la F.F.R. sur proposition de la D.T.N.A. Ils sont classés en 2 catégories :

- Les arbitres appelés à arbitrer en Coupes d'Europe et dans les différents matches d'échange ;
- Les arbitres classés dans les différents panels de World Rugby : les arbitres membres du premier panel bénéficient d'un statut d'Arbitre International World Rugby.

La liste des arbitres pour les différents panels est proposée annuellement à World Rugby par la D.T.N.A.

Les listes des arbitres internationaux sont communiquées au ministère des sports pour une inscription sur la liste des Juges et Arbitres de Haut Niveau.

ARTICLE 23 - SUPERVISIONS

La constitution du groupe des superviseurs des arbitres officiant dans les compétitions professionnelles est arrêtée par la D.T.N.A.

Les rencontres des deux Divisions Professionnelles pourront faire l'objet d'une évaluation effectuée par un membre du groupe des superviseurs, désigné par la sous-commission des Supervisions.

Les rapports sont adressés directement au responsable de la sous-commission des Supervisions qui effectuera la synthèse des rapports :

- À la fin de la phase « aller » du championnat,
- À la fin de la phase finale,
- Et à l'occasion de chaque réunion de la D.T.N.A.

ARTICLE 24 - CLASSEMENT

En fin d'année sportive, et en ayant connaissance des rapports de supervisions des Arbitres officiant dans les compétitions professionnelles, en Nationale, en Nationale 2 ou Fédérale 1, le classement est établi selon les termes des articles prévus au présent règlement.

Les listes des arbitres officiant dans les compétitions professionnelles tenant compte des éventuelles montées et descentes, seront présentées au Comité Directeur de la L.N.R. et pour validation au Comité Directeur de la F.F.R.

ARTICLE 25 - DÉSIGNATIONS PHASES FINALES

1. À la fin des matches de poule qualificative et sous la responsabilité de la D.T.N.A., il sera établi une liste d'arbitres appelés à diriger les matches des phases finales Professionnelles.

2. Les désignations des phases finales des rencontres professionnelles seront soumises pour avis au Président de la L.N.R. et au Président de la F.F.R.

ARTICLE 26 - FORMATION

1 - Rassemblements

Les arbitres officiant dans les compétitions professionnelles sont réunis sous la direction du manager en charge du haut niveau :

- En début de saison : un rassemblement permet de repréciser les consignes à appliquer en début de saison ;
- En cours de saison : d'autres rassemblements permettent d'assurer un suivi de l'application des directives ;
- En fin de saison : un rassemblement permet de faire un bilan de la saison et de définir les directives pour la saison à venir qui seront ensuite communiquées aux clubs.

2 - Le coaching

Chaque arbitre du secteur professionnel peut avoir un « coach » désigné par la D.T.N.A.

À l'issue de chaque rencontre, chaque arbitre devra réaliser son « auto évaluation » sur le formulaire adapté dans un délai d'une semaine.

Le coach s'appuiera sur :

- Ce rapport « d'auto évaluation » par l'arbitre ;
- Le rapport du superviseur ;
- Le retour d'observations des clubs ;
- Ses propres observations (vidéo ou terrain...) pour établir avec l'arbitre concerné des axes de progrès.

TITRE V - LE RECRUTEMENT

ARTICLE 27

Rôle des Commissions Régionales d'Arbitrage (C.R.A.)

Les C.R.A. impulsent la détection et le recrutement par des actions conduites auprès des jeunes. Pour cela, les C.R.A. s'attachent la collaboration :

- Des Comités départementaux,
- Des conseillers techniques de club,
- Des arbitres et des éducateurs des clubs,
- Des formateurs en arbitrage,
- Des responsables des fédérations scolaires affinitaires.

Plusieurs actions sont programmées par la Direction Technique Nationale de l'Arbitrage en collaboration avec la Direction Sportive, aussi bien pour les joueurs que pour les arbitres. Ces actions doivent être relayées en priorité au sein des organismes régionaux. D'autres actions supplémentaires peuvent être mises en place pour la promotion et le développement de l'arbitrage.

1. Les actions pour les joueurs et les éducateurs :

« L'arbitre acteur au cœur de son club »

Cette action a pour cible les joueurs des clubs, en particulier ceux des écoles de rugby et des équipes jeunes (« moins de 16 ans » et « moins de 19 ans »). L'intervention auprès des joueurs des écoles de rugby dans le cadre de cette action fait partie des obligations permettant d'obtenir un label E.D.R.

Des documents sont mis à la disposition des intervenants par la D.T.N.A.

L'arbitrage éducatif - L'arbitrage des jeunes par les jeunes

La connaissance des règles du jeu est un élément incontournable que tout joueur de rugby doit posséder dans son bagage, cela fait partie du plan de formation du joueur. Dans les catégories « moins de 12 ans » et « moins de 14 ans », les plateaux éducatifs sont arbitrés par des joueurs/arbitres titulaires d'un passeport en arbitrage accompagnés par leurs éducateurs.

Les modalités de formation et d'accompagnement sont définies dans le document « L'arbitrage à l'école de rugby - Dispositif et mode d'emploi » sur le site de la F.F.R.

Le Centre de Perfectionnement en Arbitrage

Ce dispositif est dédié à la formation des joueurs/arbitres au sein des clubs. Il prépare les joueurs et joueuses au « passeport en arbitrage » indispensable pour la participation à la compétition des « moins de 14 ans » masculin à XV, des « moins de 15 ans » féminin à XV ou en jeu à X. Cette formation est jumelée à la préparation au « Jeu Concours découverte de l'arbitrage ».
Les modalités de formation et d'accompagnement sont définies dans le document « L'arbitrage à l'école de rugby - Dispositif et mode d'emploi » sur le site de la F.F.R.

Jeu-concours « Découverte de l'Arbitrage »

Ce jeu-concours est réservé aux joueurs et joueuses des catégories « moins de 14 ans » masculin et « moins de 15 ans » féminines à XV non titulaires d'une licence d'arbitre.

Les conditions de ce jeu-concours, validées par la D.T.N.A., sont décrites dans le document « Examens fédéraux - Mode d'emploi et calendrier ».

2. Les actions et structures pour les arbitres

Les jeunes arbitres au sein de la C.R.A.

Afin d'assurer une alternance cohérente, chaque C.R.A. doit s'assurer qu'au minimum 20% de ses arbitres actifs ont entre 14 et 23 ans. Ces jeunes arbitres seront suivis avec une attention particulière, notamment en les préparant les meilleurs au concours du jeune arbitre (18 à 23 ans pour les masculins et 18 à 25 ans pour les féminines). Ce critère sera pris en compte dans la perspective du classement des arbitres fédéraux.

L'Académie nationale

Chaque saison, la D.T.N.A. accueille au Centre National du rugby 2 ou 3 arbitres (classés au minimum Divisionnaire 3) qui suivent un cursus d'études ou professionnel et qui sont regroupés à Marcoussis plusieurs fois dans l'année afin de travailler en collaboration avec les staffs, les joueurs ou les joueuses des équipes de France.

Ces candidats sont recrutés sur dossier et entretien.

Les Académies fédérales/ Pôles espoirs Fédéraux :

Les académies fédérales et les pôles espoirs sont intégrés au projet de performance fédérale. Ces académies sont réservées aux joueurs et joueuses à fort potentiel.

Sur chacune de ces académies, une structure de formation à l'arbitrage est mise en place, permettant un échange fructueux entre les joueurs (connaissance des règles) et les arbitres (connaissance du jeu). Ces académies arbitrage sont mixtes (une personne de chaque sexe par niveau de classe).

Les modalités et l'organisation sont disponibles sur le site de la F.F.R.

Concours des arbitres des académies

Ce concours est réservé aux arbitres issus des académies et des pôles espoirs. Ce concours se déroule en deux parties :

- La certification de niveau 3 lors de l'année de terminale ;
- Le coaching personnalisé de niveau 4 l'année suivante.

Chaque année, un palmarès des arbitres des académies est établi. Les modalités sont définies dans le document « Examen fédéraux - Mode d'emploi et calendrier ».

Concours du Jeune arbitre

La F.F.R. organise, chaque année, un concours du jeune arbitre. Les candidat(e)s doivent être âgés entre 18 et 23 ans pour les garçons et 18 et 25 ans pour les filles au 30 juin de la saison en cours.

Les jeunes arbitres entrent en ligne de compte pour remplir les obligations des associations prévues au Titre II du présent document. Les Jeunes Arbitres peuvent être candidats à l'examen fédéral. S'ils sont admis, ils seront nommés à ce grade par le Comité Directeur de la F.F.R. sur proposition de la D.T.N.A.

Les modalités sont définies dans le document « Examen fédéraux - Mode d'emploi et calendrier ».

3. Les actions en collaboration avec les Fédérations scolaires affinitaires

Les C.R.A. travaillent en collaboration avec les fédérations scolaires affinitaires (FFSU, UNSS, UGSEL, USEP). L'objectif de cette collaboration est une mutualisation des moyens et une reconnaissance de part et d'autre de la formation dispensée dont les fondements sont identiques puisque ces entités travaillent avec la F.F.R. au travers de conventions nationales.
Les D.A.L. doivent développer ces relations sur leur territoire en s'inscrivant dans les projets initiés.

TITRE VI - EXPÉRIMENTATIONS EN MATIÈRE D'ARBITRAGE

ARTICLE 28

1. Préalablement à son engagement, toute expérimentation en matière d'arbitrage devra être validée par la D.T.N.A.
2. La mise en place de ces expérimentations sera décidée in fine suivant le cas par le Comité directeur F.F.R. ou par le Comité directeur régional concerné.
3. Toute édition de documents techniques de formation ou d'information devra être validée par la D.T.N.A.

TITRE VII - CHAMP D'APPLICATION

ARTICLE 29

Les dispositions de la présente charte sont applicables à l'ensemble des organismes régionaux de la F.F.R.

CHARTE DE L'ARBITRE

TITRE I – RESPONSABILITÉ DES ACTIVITÉS D'ARBITRAGE

ARTICLE 1

1. Définition de la charte de l'arbitre de rugby :

La charte de l'arbitre de rugby a pour but de préciser les conditions d'exercice de la fonction d'arbitre, les relations de celui-ci avec l'ensemble des composantes du rugby ainsi que le cadre de son recrutement.

Ses dispositions sont complémentaires à celles déjà définies par la CHARTE DE L'ARBITRAGE dont les termes sont totalement applicables aux arbitres.

2. Fonction des arbitres de rugby :

Les arbitres de rugby ont pour fonction de diriger les rencontres de rugby organisées par la F.F.R., la L.N.R., les organismes régionaux de la F.F.R. et par tout autre groupement reconnu par la F.F.R.

ARTICLE 2

1. Formation des arbitres de rugby :

Sous la responsabilité du Comité directeur fédéral ou régional, les Commissions d'arbitrage, chacune à leur niveau, sont responsables de la formation des arbitres placés sous leur contrôle.

L'arbitre doit s'engager à suivre le programme de formation mis en place à cet effet.

2. Les formateurs régionaux :

Pour assurer les missions de formation à l'arbitrage dans les organismes régionaux de la F.F.R., un ou plusieurs « formateur(s) régional(aux) » sont nommés. Leur candidature est proposée par les D.A.L. et validée par la D.T.N.A.

3. Rôle des arbitres officiant dans divisions professionnelles :

La D.T.N.A. sollicitera l'aide des arbitres officiant dans les compétitions professionnelles dans la mise en place d'actions, tant auprès des C.R.A. que des associations. La collaboration de ces arbitres est obligatoire.

La présence de ces arbitres lors de l'assemblée générale de leur Commission régionale d'arbitrage et des réunions techniques plénières est indispensable.

ARTICLE 3 - L'ARBITRE ET SON ASSOCIATION

L'arbitre sera nécessairement adhérent à une association affiliée à la F.F.R.

L'appartenance de l'arbitre à l'association ne doit pas se limiter à une formalité administrative et au simple respect du nombre d'arbitres imposé à l'association.

Ainsi les arbitres rattachés à une association :

- Devront participer à la formation technique de l'association,
- Devront participer à l'assemblée générale de l'association.

ARTICLE 4 - LICENCE D'ARBITRE

Les membres des commissions d'arbitrage et les arbitres honoraires reçoivent une carte renouvelable constatant leur identité et leur qualité. Les arbitres en activité sont titulaires d'une licence conformément aux dispositions prévues par la charte de l'arbitrage. Ce dernier document donne un droit d'accès aux matches selon les dispositions fédérales en vigueur.

ARTICLE 5 - APTITUDE A L'ARBITRAGE

1. Les arbitres de rugby sont classés en catégories (qualités) après réussite à des épreuves spécifiques organisées selon le niveau, soit par la Fédération, soit par l'organisme régional et correspondant aux niveaux hiérarchiques des arbitres définis dans la charte de l'arbitrage.

2. La possession d'un niveau hiérarchique validé par la Fédération ou les organismes régionaux n'induit pas pour autant un droit automatique à la désignation pour diriger des rencontres dans une division considérée.

Les modalités des désignations appartiennent exclusivement aux Commissions d'arbitrage.

ARTICLE 6 - HONORARIAT

Les arbitres cessant leurs activités peuvent bénéficier de l'honorariat dans les conditions prévues à la charte de l'arbitrage.

TITRE II - DROITS ET DEVOIRS DES ARBITRES

ARTICLE 7 - DROIT D'ELIGIBILITÉ DES ARBITRES

A condition de répondre aux critères fixés pour chacune des fonctions, tout arbitre âgé de 18 ans au moins peut prétendre à être selon le cas, désigné ou élu pour représenter le corps arbitral et occuper tout poste de responsabilité au sein de son association ou d'une commission d'arbitrage.

ARTICLE 8 - ASSURANCE DES ARBITRES

Les arbitres doivent être couverts par une assurance « dommages corporels » et une assurance responsabilité civile contractées par la F.F.R.

Les conditions minimales d'assurance à observer sont celles prévues par les Règlements Généraux de la F.F.R.

La L.N.R. peut contracter par ailleurs une assurance en faveur des arbitres ou des membres de la D.T.N.A. intervenant dans les compétitions qu'elle organise.

ARTICLE 9 - SÉCURITÉ ET PROTECTION DES ARBITRES

Toute association dépendant de la F.F.R. est responsable vis-à-vis d'elle, de la protection de l'arbitre face à des actions verbales ou physiques de dirigeants, joueurs ou spectateurs. L'association doit prendre les mesures nécessaires pour assurer le respect et la protection de l'arbitre avant, pendant et après le match, cela conformément aux dispositions des Règlements Généraux F.F.R.

ARTICLE 10 - ASSOCIATION DES ARBITRES

Les arbitres ont le droit d'adhérer à une association.

ARTICLE 11 - DÉFENSE ET RECOURS DES ARBITRES

Si la demande lui en est faite, la « défense et recours » des arbitres devant les tribunaux peut être prise en charge par la F.F.R.

ARTICLE 12 - REMBOURSEMENT DE FRAIS PERÇUS PAR LES ARBITRES

Les arbitres perçoivent les remboursements des frais engagés pour leurs déplacements.

Ceux-ci se décomposent en :

- Frais kilométriques,
- Indemnité représentative des frais de séjour acquittés directement par les arbitres,
- Indemnité de matches pour les rencontres internationales,
- Indemnité de frais de séjour pour les tournées à l'étranger.

Les modalités de versement et les montants des diverses indemnités sont fixés :

- Pour les compétitions régionales, par les Comités directeurs régionaux, sur proposition des C.R.A. considérées,
- Pour les épreuves de la F.F.R. et de la L.N.R. par le Comité Directeur F.F.R. après avis de la L.N.R., et proposition de la D.T.N.A.

Indépendamment des frais indiqués ci-dessus, les arbitres « Nationaux 1 » pourront recevoir des vacations.

ARTICLE 13 - DÉCLARATIONS FISCALES ET SOCIALES

Les arbitres seront informés des charges fiscales et sociales induites par leur statut. Ils assumeront la totale responsabilité de la déclaration des indemnités perçues, cela par application du régime fiscal spécifique fixé pour les arbitres de rugby.

ARTICLE 14 - DISCIPLINE

L'arbitre s'engage à respecter les règles de déontologie de son activité et notamment à ne pas porter des accusations, proférer des propos injurieux ou des allégations mensongères à l'encontre de la F.F.R., des organismes régionaux, des dirigeants, des entraîneurs, des joueurs, des spectateurs ou autres arbitres.

Les arbitres doivent se conformer aux règlements et aux décisions des Commissions d'arbitrage chargées de leur gestion.

ARTICLE 15 - MANQUEMENT AUX DEVOIRS

Tout manquement d'un arbitre aux Statuts et Règlements Généraux de la F.F.R. pourra entraîner l'engagement d'une procédure disciplinaire dans les conditions fixées par le Titre V des Règlements Généraux.

ARTICLE 16 - CONTRÔLE MÉDICAL

1. Tout arbitre ou arbitre assistant sera tenu de passer, lors du renouvellement de sa licence, un examen médical selon les conditions prévues par le règlement médical F.F.R. en vigueur (Annexe XIV).

2. Pour les arbitres de plus de 40 ans, l'examen médical s'effectuera selon les conditions prévues par le règlement médical F.F.R. en vigueur.

ARTICLE 17 - TESTS PHYSIQUES

Les Commissions régionales assureront au minimum une fois par an, des tests physiques selon un protocole défini par la D.T.N.A.

Pour les arbitres Internationaux et des Divisions Professionnelles, ces tests seront effectués au plan national selon le protocole défini par la D.T.N.A.

En cas de manquement aux performances requises, une session de rattrapage sera organisée. S'il y a un nouvel échec, la situation des arbitres sera reconsidérée.

ARTICLE 18 - STAGES - RÉUNIONS

1. Les arbitres doivent participer aux actions de formation et réunions de secteurs organisées par les commissions régionales. Cette participation est indispensable afin :
   - Pour tous, de parfaire leur formation,
   - Pour les arbitres de niveau supérieur, d'apporter leurs conseils et leur expérience à leurs collègues.
2. Tout arbitre retenu pour un stage national ou inter régional devra y participer sauf contrainte professionnelle ou familiale dûment avérée.
3. Des absences répétées ou injustifiées aux stages ou aux réunions pourront conduire à une sanction prise par la commission compétente.
4. Les arbitres officiant dans les compétitions professionnelles, en Nationale, Nationale 2 et Fédérale 1 devront être disponibles pour arbitrer à toutes les dates du calendrier des compétitions les concernant.

ARTICLE 19 - DISPONIBILITÉ DE L'ARBITRE

Tous les arbitres doivent renseigner leurs dates d'indisponibilité sur Ovale au minimum quinze jours à l'avance.

Des indisponibilités récurrentes pourront conduire à une sanction prise par la Commission compétente.

ARTICLE 20 - EVOLUTION DE L'ARBITRE

L'arbitre peut voir sa position évoluer dans la hiérarchie selon les dispositions prévues par la charte de l'arbitrage.

ARTICLE 21 - CLASSEMENT DES ARBITRES

En fonction du résultat de leurs évaluations par les commissions compétentes lors des différents matches arbitrés, de leurs tests physiques, de leur implication au sein des Commissions d'arbitrage - fédérales ou territoriales - et de divers critères (âge, potentiel de progression, quotas, ...), les arbitres fédéraux seront classés en sept catégories (niveaux) définies à l'article 11 de la Charte de l'arbitrage.

ARTICLE 22 - EQUIPEMENT DE L'ARBITRE

Pour toutes les rencontres à l'occasion desquelles un équipement est fourni, la tenue portée par l'arbitre doit être celle prévue par les directives en vigueur.

TITRE III - CONDITIONS D'APPLICATION

ARTICLE 23

La présente charte de l'arbitre de rugby est intégralement applicable dans tous les organismes régionaux de la F.F.R. et tout arbitre devra en prendre connaissance à chaque début de saison.

Responsable de la publication :
Franck MACIELLO : Directeur Technique National de l'Arbitrage
Conception et mise en page :
Jean-Claude LÉVRIER : Règles et Règlements, D.T.N.A.
Crédit Photos* : Julien POUPART - F.F.R.
Photos des pages 137 à 153 : Philippe MARGUIN / D.T.N.A.

*Photos de couverture et 3ème de couverture : Tournoi des VI Nations du 12 mars 2023 opposant l'Angleterre à la France à Twickenham.

Achevé d'imprimer en France
par Sodimprim : 04 90 61 00 05
en septembre 2023

FRANCE RUGBY

LA POSTE

PARTENAIRE DES ARBITRES

PARTENAIRES MAJEURS

Fédération Française de Rugby
3-5 rue Jean de Montaigu - 91463 Marcoussis cedex
Tél. : 01 69 63 64 65 - www.ffr.fr

Par passion, **Passe en mode arbitre**

- Plaisir et passion au service du club
- Développement des compétences personnelles et professionnelles
- Écris-nous à **jeveuxarbitrer@ffr.fr**

FRANCE RUGBY

LA POSTE

PARTENAIRE DES ARBITRES