



AVANT LE MATCH

RÈGLE 1 : LE TERRAIN

RÈGLE 2 : LE BALLON

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

RÈGLE 4 : ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

RÈGLE 5 : DURÉE DU MATCH

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

DÉFINITIONS

Le Terrain est la surface totale représentée sur le plan. Il comprend :

Le Champ de Jeu est la zone (représentée sur le plan) située entre les lignes de but et les lignes de touche. Ces lignes ne font pas partie du champ de jeu.

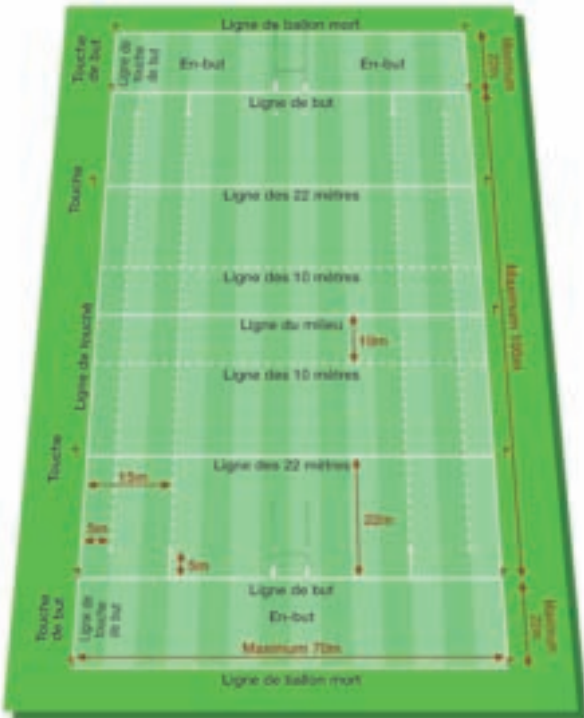
L'Aire de Jeu est la partie de terrain composée du champ de jeu et des en-but (représentés sur le plan). Les lignes de touche, les lignes de touche de but et les lignes de ballon mort ne font pas partie de l'aire de jeu.

L'Enceinte de Jeu est la partie de terrain composée de l'aire de jeu et d'une surface autour qui ne doit pas, dans la mesure du possible, avoir moins de 5 mètres de largeur. Cette surface porte le nom de zone de périmètre.

L'en-but est la zone située entre la ligne de but et la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but. Il comprend la ligne de but, mais pas la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but.

« **Les 22** » (ou 22 mètres) est la zone située entre la ligne de but et la ligne des 22 mètres, et entre les deux lignes de touche. Elle comprend la ligne des 22 mètres, mais pas la ligne de but.

Le Plan ainsi que toutes les mentions et chiffres qui y figurent font partie des Règles.



Le plan



Champ de jeu



Aire de jeu



Enceinte de jeu



Aire du périmètre



En-but



Les 22

1.1 SOL DE L'ENCEINTE DE JEU

- Obligation** : la surface du sol ne doit à aucun moment être dangereuse pour la pratique du rugby.
- Type de surface** : la surface du sol doit être engazonnée ou en cas d'impossibilité peut être recouverte de sable, d'argile ou de gazon synthétique. Il est possible de jouer au rugby sur de la neige à condition que cette dernière et le sol soient sans danger. Les surfaces dures en permanence comme l'asphalte ou le ciment sont interdites.
En cas d'utilisation de gazon synthétique, celui-ci doit être conforme au Règlement 22 de l'I.R.B.

1.2 DIMENSIONS OBLIGATOIRES DE L'ENCEINTE DE JEU

- Dimensions**. Le champ de jeu ne doit pas mesurer plus de 100 mètres de long et plus de 70 mètres de large. Chaque en-but ne doit pas mesurer plus de 22 mètres de long et plus de 70 mètres de large.
- La longueur et la largeur de l'aire de jeu doivent être aussi proches que possible des dimensions indiquées. Toutes les zones sont rectangulaires.
- La distance entre la ligne de but et la ligne de ballon mort ne doit pas être, dans la mesure du possible, inférieure à 10 mètres.

1.3 LIGNES TRACÉES DANS L'ENCEINTE DE JEU

(a) Lignes continues

- Lignes de ballon mort et lignes de touche de but, toutes situées à l'extérieur des en-buts ;
- Lignes de but, situées à l'intérieur des en-buts mais à l'extérieur du champ de jeu ;
- Lignes des 22 mètres, parallèles aux lignes de but ;
- Ligne médiane, parallèle aux lignes de but ; et
- Lignes de touche, situées à l'extérieur du champ de jeu.

(b) Lignes discontinues

- « Lignes des 10 mètres » : relient les deux lignes de touche et sont tracées parallèlement de part et d'autre de la ligne médiane, à 10 mètres de celle-ci.
- « Lignes des 5 mètres » : relient les tirets des 5 mètres et sont tracées parallèlement aux lignes de touche à 5 mètres de celles-ci.
- « Lignes des 15 mètres » : relient les tirets des 5 mètres et sont tracées parallèlement aux lignes de touche à 15 mètres de celles-ci.

(c) Tirets

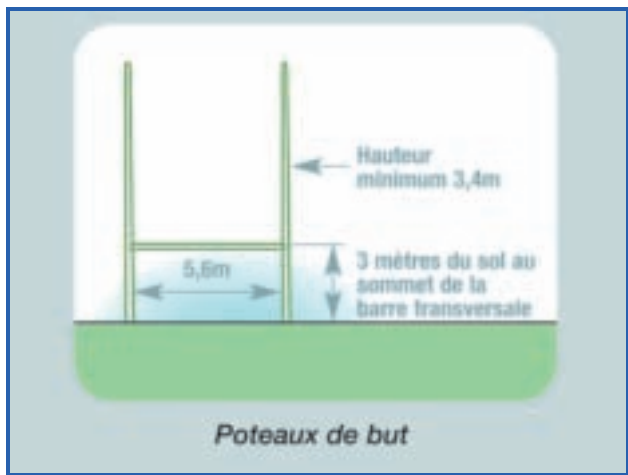
(i) Six tirets d'un mètre de long chacun, tracés à 5 mètres de chacune des lignes de but parallèlement à celles-ci dans le champ de jeu, un à 5 mètres et un à 15 mètres de chaque ligne de touche, et un devant chaque poteau de but.

(ii) Deux tirets de 5 mètres de long, tracés à 15 mètres de chacune des lignes de touche, qui relient les lignes de but aux tirets des 5 mètres.

(iii) Un tiret de 50 cm de long coupant perpendiculairement la ligne médiane en son centre.

Toutes les lignes et les tirets doivent être correctement tracés, comme indiqué sur le plan.

1.4 DIMENSIONS DES POTEAUX DE BUT ET DE LA BARRE TRANSVERSALE



(a) La distance entre les deux poteaux de but est de 5,60 mètres.

- (b) La barre transversale est située entre les deux poteaux de but. Elle est placée de telle sorte que sa partie supérieure se trouve à 3 mètres du sol.
- (c) La hauteur minimum des poteaux de but est de 3,40 mètres.
- (d) 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.

1.5 POTEAUX PORTE-DRAPEAUX

- (a) Le terrain de jeu comporte 14 poteaux et leurs drapeaux, chacun ayant une hauteur minimum de 1,20 mètre au-dessus du sol.
- (b) Huit poteaux porte-drapeaux doivent être plantés à l'intersection des lignes de touche de but et des lignes de but ainsi qu'à l'intersection des lignes de touche de but et des lignes de ballon mort. Ces huit poteaux sont situés à l'extérieur de la zone d'en-but et ne font pas partie de l'aire de jeu.
- (c) Les six autres poteaux porte-drapeaux doivent être plantés dans le prolongement des lignes des 22 mètres et de la ligne médiane, à 2 mètres à l'extérieur des lignes de touche, dans l'enceinte de jeu.

1.6 RÉCLAMATIONS RELATIVES AU TERRAIN

- (a) Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain ou la façon dont il est tracé doit être formulée à l'arbitre avant le début du match.
- (b) L'arbitre essaiera de trouver une solution à la situation mais il ne doit en aucun cas faire débiter le match si une quelconque partie du terrain est estimée dangereuse.



RÈGLE 2 - LE BALLON

2.1 FORME

Le ballon doit être ovale et composé de quatre panneaux.

2.2 DIMENSIONS

- Longueur du grand axe : 280 à 300 mm.
- Grande circonférence : 740 à 770 mm.
- Petite circonférence : 580 à 620 mm.



2.3 MATÉRIAUX

Cuir ou matériaux synthétiques similaires pouvant être traités pour rendre le ballon résistant à l'eau et plus facile à tenir en main.

2.4 POIDS : 410 à 460 grammes.

2.5 PRESSION DE L'AIR EN DÉBUT DE PARTIE

65.71 à 68.75 kilos pascals ou 0,67 à 0,70 kilogramme par centimètre carré.

2.6 BALLONS DE RECHANGE

Les ballons de rechange sont admis pendant le match, mais une équipe ne pourra pas obtenir ou tenter d'obtenir un avantage déloyal en les utilisant ou en les changeant.

2.7 PLUS PETITS BALLONS

Des ballons de dimensions réduites peuvent être utilisés pour des matches entre jeunes joueurs.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

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

Pour la 2^{ème} et 3^{ème} Division féminine, le ballon utilisé sera de taille n°4.

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

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



RÈGLE 3

NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE

DÉFINITIONS

Equipe	Une équipe se compose de 15 joueurs en début de partie auxquels viennent s'ajouter les éventuels remplaçants et/ou substitués autorisés.
Remplaçant	Joueur qui prend la place d'un coéquipier blessé.
Substitut	Joueur qui remplace un coéquipier pour des raisons tactiques.

3.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU

Maximum : Une équipe ne peut pas avoir plus de quinze joueurs sur l'aire de jeu.

3.2 ÉQUIPE AYANT UN NOMBRE DE JOUEURS SUPÉRIEUR AU NOMBRE AUTORISÉ

Requête : une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler une requête auprès de l'arbitre sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que l'arbitre est informé qu'une équipe a trop de joueurs sur l'aire de jeu, il doit ordonner au capitaine concerné d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la requête restera inchangé.

CPP

SANCTION : Coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

3.3 ÉQUIPE DE MOINS DE QUINZE JOUEURS

Une Fédération peut autoriser des matches avec moins de quinze joueurs par équipe. Dans ce cas, toutes les Règles du Jeu sont applicables, mais chaque équipe doit avoir en permanence au moins cinq joueurs dans la mêlée ordonnée.

Exception : Les matches de rugby à VII sont régis par des Règles de jeu spécifiques.

3.4 JOUEURS DÉSIGNÉS COMME REMPLAÇANTS/SUBSTITUTS

Pour les matches internationaux, une Fédération peut désigner jusqu'à sept remplaçants/substitués. Pour les autres matches, la Fédération ayant compétence sur le match fixe le nombre de remplaçants ou de substitués qui peuvent être désignés, **le maximum étant de sept (voir paragraphe 3.14 lorsqu'il y en a 8)**.

Le nombre maximum de remplacements tactiques pour une équipe est de deux joueurs de première ligne et jusqu'à cinq autres joueurs pour couvrir les autres postes. Les remplacements tactiques ne peuvent avoir lieu que lorsque le ballon est mort et avec l'autorisation de l'arbitre.

3.5 JOUEURS DÛMENT ENTRAÎNÉS ET EXPÉRIMENTÉS EN 1^{ère} LIGNE

(a) Le tableau ci-dessous indique le nombre requis de joueurs dûment entraînés et expérimentés pour jouer en 1^{ère} ligne, selon le nombre de joueurs désignés par équipe.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE JOUEURS DÛMENT ENTRAÎNÉS ET EXPÉRIMENTÉS
15 ou MOINS	3 JOUEURS APTES À JOUER EN 1 ^{ère} LIGNE
16, 17 ou 18	4 JOUEURS APTES À JOUER EN 1 ^{ère} LIGNE
19, 20, 21 ou 22	5 JOUEURS APTES À JOUER EN 1 ^{ère} LIGNE
Règle expérimentale 3.14 avec 22 ou 23 joueurs	6 JOUEURS APTES À JOUER EN 1 ^{ère} LIGNE

- (b) Chaque joueur de première ligne et tout remplaçant éventuel doit être dûment entraîné et expérimenté.
- (c) Lorsqu'une équipe désigne 19, 20, 21 ou 22 joueurs, elle doit avoir 5 joueurs aptes à jouer en première ligne de manière à ce que lors du premier remplacement du talonneur et lors du premier remplacement d'un pilier, on puisse continuer, en toute sécurité, à disputer des mêlées normales.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

- (c) Si une équipe désigne 22 joueurs, elle **doit** avoir au moins six 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 ».

Si une équipe désigne plus de 22 joueurs, elle **doit** avoir au moins six 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 ». Il doit également y avoir trois joueurs pouvant jouer en deuxième ligne.

- (d) Le remplaçant d'un joueur de première ligne doit être l'un des joueurs dûment entraînés et expérimentés qui a commencé le match, ou un remplaçant désigné.

3.6 EXCLUSION DÉFINITIVE POUR JEU DÉLOYAL

Un joueur exclu définitivement pour jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni faire l'objet d'un remplacement tactique. Voir Règle 3.13 pour une exception à cette Règle.

3.7 REMPLACEMENT DÉFINITIF

Un joueur peut être remplacé s'il est blessé. S'il est remplacé définitivement, il ne doit pas reprendre place dans l'équipe pour participer à ce match. Le remplacement du joueur blessé doit avoir lieu lorsque le ballon est mort et avec l'autorisation de l'arbitre.

3.8 DÉCISION DE REMPLACEMENT DÉFINITIF

- (a) Lors d'un match auquel participe une équipe nationale, un joueur ne peut être remplacé que lorsque, de l'avis d'un médecin, sa blessure est telle qu'il ne serait pas raisonnable qu'il continue à participer à ce match.
- (b) Dans d'autres matches, lorsqu'une Fédération a explicitement donné son accord, un joueur blessé peut être remplacé sur avis d'une personne ayant les compétences médicales nécessaires. En l'absence d'une telle personne, le joueur peut être remplacé avec l'accord de l'arbitre.

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

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

3.10 REMPLACEMENT TEMPORAIRE

- (a) Tout joueur qui quitte le terrain pour faire arrêter une hémorragie et/ou panser une blessure ouverte peut être momentanément remplacé. Si ce joueur ne revient pas sur l'aire de jeu dans les 15 minutes « chrono » qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif et le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.
- (b) Si le remplaçant temporaire est blessé, il peut également être remplacé.

- (c) Si le remplaçant temporaire est exclu définitivement pour jeu déloyal, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.
- (d) Si un joueur remplaçant temporaire est averti et exclu temporairement, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu avant que sa période d'exclusion temporaire soit purgée.

3.11 JOUEUR SOUHAITANT REJOINDRE LE MATCH

- (a) Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu et n'y revenir que lorsque le saignement a été arrêté et la plaie pansée.
- (b) Un joueur quittant un match à la suite d'une blessure ou pour toute autre raison ne peut le rejoindre que lorsque l'arbitre a donné son accord. L'arbitre ne peut permettre à un joueur de rejoindre un match que lorsque le ballon est mort.
- (c) Si le joueur rejoint le match sans l'autorisation de l'arbitre et si l'arbitre estime que, ce faisant, le joueur a aidé son équipe ou fait obstruction à l'équipe adverse, l'arbitre pénalisera le joueur pour incorrection.

CPP

SANCTION : Coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

3.12 JOUEURS REMPLACÉS TACTIQUEMENT REVENANT EN JEU

Si un joueur est remplacé tactiquement, il ne doit pas revenir en jeu, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception 1 : un joueur remplacé tactiquement peut remplacer un joueur ayant une blessure ouverte ou qui saigne.

Exception 2 : un joueur remplacé tactiquement peut remplacer un joueur de première ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

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

3.13 EXCLUSION DÉFINITIVE OU TEMPORAIRE D'UN JOUEUR DE 1^{ère} LIGNE

- a) Si un joueur de première ligne est exclu définitivement ou lorsqu'un joueur de 1^{ère} ligne purge sa période d'exclusion temporaire et qu'il n'y a pas d'autres joueurs de 1^{ère} ligne disponibles pour cette équipe, le match se poursuivra avec des mêlées non disputées (mêlées simulées). Il n'est pas de la responsabilité de l'arbitre de déterminer l'aptitude ou la disponibilité des joueurs de 1^{ère} ligne, mais de la responsabilité des équipes.
- b) Si un joueur de première ligne est exclu définitivement ou lorsqu'un joueur de 1^{ère} ligne purge sa période d'exclusion temporaire, l'arbitre demandera au capitaine du joueur concerné, à la prochaine mêlée qu'il accordera, si un autre joueur de son équipe présent sur l'aire de jeu a suffisamment d'expérience et d'entraînement pour jouer en première ligne. Dans le cas contraire, le capitaine choisira tout autre joueur de son équipe qui quittera l'aire de jeu et sera remplacé par un joueur ayant l'expérience et l'entraînement pour jouer en première ligne. Le capitaine pourra faire cela immédiatement avant la mêlée ordonnée en question ou après qu'un autre joueur a été essayé en 1^{ère} ligne.
- c) Lorsque la durée de l'exclusion temporaire d'un joueur de 1^{ère} ligne prend fin, son remplaçant quittera l'aire de jeu. Le joueur de 1^{ère} ligne concerné par l'exclusion temporaire pourra alors rejoindre le match.

- d) En outre, si suite à l'exclusion ou à la blessure d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs de première ligne dûment entraînés, le match se poursuivra avec des mêlées simulées (appelées aussi mêlées non disputées).
- e) Une mêlée simulée (ou non disputée) est pratiquement identique à une mêlée normale, sauf que les équipes ne se disputent pas la possession du ballon :
- l'équipe qui effectue l'introduction du ballon doit le gagner et
 - aucune équipe n'a le droit de pousser.
- f) Pendant un match, lorsque l'arbitre ordonne des mêlées simulées du fait qu'une équipe ne possède plus de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés conformément à la Règle, ledit arbitre devra rapporter ce fait à l'Organisateur du match.
- g) Avant un match, quand une équipe ne présente pas suffisamment de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés, rendant ainsi impossible de disputer des mêlées normales, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées pendant le match. L'arbitre devra rapporter ce fait à l'Organisateur du match.
- h) Dans le cadre des Règlements de la compétition, un Organisateur de match pourra décider qu'un match n'ait pas lieu s'il manque des joueurs dûment entraînés et expérimentés avant ce match.

3.14 REMPLACEMENTS LIBRES

Une Fédération peut mettre en place des dispositions spécifiques concernant des remplacements libres à des niveaux de jeu définis dans sa propre juridiction. Le nombre de remplacements ne doit cependant pas dépasser douze.

L'administration et les règles relatives aux remplacements libres sont de la responsabilité de la Fédération concernée.

Règle expérimentale spécifique aux Fédérations :

- a) Une Fédération ayant compétence sur un match (ou lorsqu'un match ou une compétition entre équipes de plusieurs Fédérations ont reçu l'accord de celles-ci) peut expérimenter une modification à la Règle 3.4 pour tout match au-dessous du niveau international, comme défini aux points b et c ci-dessous.
- b) Lorsqu'une équipe désigne 22 ou 23 joueurs, elle doit avoir suffisamment de joueurs aptes à jouer en première ligne, de manière à ce que lors du premier remplacement de chacun des postes spécifiques : talonneur, pilier « tête libre » et pilier « tête prise », on puisse continuer en toute sécurité, à disputer des mêlées normales.
- c) Une expérimentation peut être ajoutée. Pour quelque raison que ce soit, lorsqu'une équipe ne peut pas fournir de joueurs suffisamment entraînés pour jouer en première ligne et que le match se poursuit avec des mêlées simulées, cette équipe ne pourra pas poursuivre le jeu avec plus de 14 joueurs.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

1 - CLASSIFICATION DES COMPÉTITIONS, RÈGLES, OBLIGATIONS ET SPÉCIFICITÉS

Catégories	Formes de jeu	Compétitions	Règles appliquées	Nombre de joueurs à inscrire sur la feuille de match		Nombre minimum de joueurs de 1 ^{ère} ligne exigés		Table de marque	Temps morts			
				Minimum (a)	Maximum	Titulaires	Remplaçants					
A		1 ^{ère} Division Professionnelle 2 ^{ème} Division Professionnelle	I.R.B.	19	22 ou 23 (h)	3	2 ou 3 (h)					
		1 ^{ère} Division Fédérale	I.R.B (f)				2					
		Reichel A (- 21 ans) Espoirs (- 23 ans) Coupe de la Fédération 1 ^{ère} Division Féminine					16			3	1 (c)	OUI (g)
		Nationale B					I.R.B moins de 19 ans (f)			19	3	2
B	Crabos - de 19 ans Balandrade (- de 19 ans) Reichel B [- de 21 ans] (2) Alamercery (- de 17 ans) Inter-secteurs (- de 18 ans)	Règles spécifiques F.F.R.	16	22 (b)	3	1 (c)		OUI (e)				
C	2 ^{ème} et 3 ^{ème} Division Fédérale Fédérale B - Excellence B (1) Séries Territoriales Réserves Séries territoriales (1) Challenge des Comités (-26 ans) Rugby Entreprises Philiponeau (- de 19 ans) 2 ^{ème} Division Féminine Taddei (- de 16) & (- de 17 ans) Ovalles du Levant et du Ponant						13		19	3	0 et 1 (d)	OUI (e)
	D											
E	VII	Toutes compétitions : Jeu à 7 - I.R.B.		7	10	3	0					

- (a) Le nombre minimum de joueurs à inscrire sur la feuille de match doit impérativement correspondre à des joueurs physiquement présents au coup d'envoi et capables de jouer.
- (b) Lors de toute rencontre des compétitions de « moins de 19 ans » et de « moins de 17 ans », si une équipe aligne 22 joueurs sur la feuille de match, au moins 6 d'entre eux doivent être « autorisés à jouer en 1^{ère} ligne », de telle sorte qu'il y ait un remplaçant pour le pilier « tête libre », le talonneur et le pilier « tête prise » (Règle 3.5.c - variantes pour les moins de 19 ans).
- (c) Il s'agit là d'un nombre minimum qui est augmenté selon le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match (voir Règle 3.5.a et/ou Règle 3.5.c - variantes pour les moins de 19 ans).
- (d) Dès lors qu'une équipe aligne 14 joueurs et plus sur la feuille de match, au moins 4 d'entre eux doivent être autorisés à jouer en 1^{ère} ligne (3 titulaires + 1 remplaçant).
- (e) La feuille de mouvements (table de marque) sera jointe à la feuille de match après traitement de tous les remplacements effectués (visa de l'arbitre sur les cartes de qualification).
- (f) Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 10 « Jeu déloyal » sont applicables à toutes les compétitions fédérales et territoriales.
- (g) La mise en place d'une feuille de mouvements en Nationale B :
- est obligatoire dès lors qu'une des deux équipes souhaite faire figurer sur la feuille de match de l'équipe première (comme remplaçants uniquement) des joueurs ayant participé au match de l'équipe réserve ;
 - n'entraîne pas l'application du règlement « Table de marque » en vigueur dans les catégories C et D, c'est-à-dire pour l'essentiel la possibilité d'effectuer des remplacements tactiques sans limitation de nombre. Par conséquent, l'arbitre appliquera en Nationale B la Règle de jeu n°3 - I.R.B. dans son intégralité.
- (h) Une équipe du secteur professionnel ou de 1^{ère} Division Fédérale (équipe « une » seulement) a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23^{ème} joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1^{ère} ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1^{ère} ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueurs.

Les substitutions ou remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle 3, comme la saison précédente, excepté dans le cas où 23 joueurs figurent sur la feuille de match. Le joueur supplémentaire de 1^{ère} ligne peut alors rentrer en jeu pour remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé ou qui saigne, cela même si les 7 autres possibilités de remplacements / substitutions ont été ou seront utilisées par ailleurs.

Ce 3^{ème} joueur de 1^{ère} ligne pourra également entrer en jeu pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1^{ère} ligne. Dans ce cas, ce joueur ne pourra entrer en jeu qu'après la sortie effective d'un autre joueur de la ligne d'avants, sortie sollicitée par le capitaine de l'équipe concernée.

(¹) Voir ci-après l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire F.F.R. n° 851 du 8/07/05 concernant la forme de jeu pratiquée dans les Secteurs et Comités lors des compétitions « Excellence B » et « Réserves de séries territoriales ».

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

1.1 - FORMES DE JEU PRATIQUÉES LORS DES COMPÉTITIONS « EXCELLENCE B » ET « RÉSERVES DE SÉRIES TERRITORIALES » (Article I.1.c de l'avis hebdomadaire n° 851 du 8/07/05)

Le Comité Directeur de la F.F.R. a décidé, pour l'organisation de la compétition « Excellence B » et des compétitions des équipes « Réserves de séries territoriales », que les secteurs ou comités organisateurs pourront décider dans leur règlement que la forme de jeu adoptée à l'occasion d'un match de ces compétitions sera déterminée en fonction du nombre de joueurs présentés sur la feuille de match par l'une et l'autre des deux équipes en présence (sous réserve du respect du nombre minimum de joueurs autorisés à évoluer en première ligne). L'effectif retenu sera celui de l'équipe présentant le moins de joueurs (minimum 13) :



16 joueurs ou plus : Jeu à XV - catégorie C

Entre 15 et 13 joueurs : Jeu à XII - catégorie D

Précisions diverses :

- La forme de jeu retenue au début de la rencontre est applicable jusqu'au coup de sifflet final.
- Les phases finales des compétitions correspondantes seront organisées selon la règle fédérale en vigueur (Catégorie D - jeu à XII).
- Quelle que soit la forme de jeu sous laquelle s'est déroulée la rencontre, le résultat obtenu à l'issue de celle-ci sera retenu comme officiel et comptabilisé comme tel pour la compétition considérée.
- Conformément aux règlements en vigueur, des mêlées simulées seront systématiquement mises en place lorsque la rencontre est arbitrée par un L.C.A.

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

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

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

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

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

2.1.1 - En jeu à XV :

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

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

2.1.2 - En jeu à XII :

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

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

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

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

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

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

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

Les équipes devront également respecter en tous points l'article 6.3 de la présente règle : identification des joueurs de 1^{ère} ligne et aptitudes.

3 - LE JEU A XII (CATEGORIE D)

3.1 - Terrain

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

3.2 - Durée des matches

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

- Equipes réserves de Séries territoriales (voir Règle 5.1.2),
- Féminines 3^{ème} division,
- Moins de 19 ans « Danet »,
- Moins de 17 ans « Cadets territoriaux ».

3.3 - Nombre de joueurs

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

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

3.4 - Règles du jeu

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

3.5 - Mêlée ordonnée

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

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

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

3.6 - Alignement

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

4 - REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES

4.1 - Définition du remplacement

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

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

4.2 - Définition du remplacement tactique

Un joueur peut être remplacé tactiquement par un autre pour :

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

4.3 - Application non conforme des règles relatives à tout remplacement

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

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

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

4.4 - Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement : Règle I.R.B. applicable aux catégories A, B et E

4.4.1 - Ces joueurs peuvent revenir en jeu pour remplacer :

- un joueur quelconque qui saigne, ou
- un joueur de 1^{ère} ligne blessé, quelle que soit la nature de la blessure, ou
- un joueur de 1^{ère} ligne exclu temporairement ou définitivement (voir Règle du jeu 3.13).

4.4.2 - Remarques importantes

- Dans les compétitions des « moins de 19 ans » et des « moins de 17 ans », les joueurs remplacés tactiquement peuvent revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé, quel que soit le poste occupé. Dans ce cas, le remplacement devient définitif.
- Ces différents retours en jeu peuvent intervenir y compris si l'équipe concernée a déjà atteint le nombre maximal de remplacements.

4.5 - Dispositions spécifiques pour les catégories C et D

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

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

Applicable exclusivement aux rencontres du secteur professionnel et de 1^{ère} Division fédérale (équipes « une » seulement).

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

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

- 4.6.1.1 - Sur sortie définitive à cause d'une blessure, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée).
Son équipe poursuivra le match jusqu'au terme en jouant à 14 joueurs. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point 4.6.2.4.
- 4.6.1.2 - Sur exclusion définitive, lors de la 1^{ère} mêlée qui suivra, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée), l'équipe poursuivant le match jusqu'au terme en jouant à 13 joueurs. Seront sortis le joueur exclu définitivement et l'autre joueur sorti par le capitaine avant la formation de la 1^{ère} mêlée qui a suivi l'exclusion par application de la règle de la carence. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point 4.6.2.4.
- 4.6.1.3 - Sur sortie provisoire sur saignement, le dispositif indiqué au point 4.6.1.1 ci-dessus pour une blessure définitive s'applique pour la durée de la sortie d'un joueur de 1^{ère} ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1^{ère} ligne, non remplacé du fait de la carence, l'équipe jouera à 14 et les mêlées seront des mêlées simulées.
- 4.6.1.4 - Sur exclusion temporaire, lors de la 1^{ère} mêlée qui suivra, le dispositif indiqué au point 4.6.1.2 ci-dessus pour une exclusion définitive s'applique pour la durée de l'exclusion temporaire. Le joueur de 1^{ère} ligne temporairement exclu ne sera pas remplacé du fait de la carence et :
- l'arbitre fera sortir un joueur supplémentaire (joueur participant à la mêlée) choisi par le capitaine, l'équipe jouant à 13,
 - les mêlées seront simulées.

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

4.6.2 - MODALITÉS D'APPLICATION

- 4.6.2.1 - Rédaction de la feuille de match (rappel)
Tous les numéros des joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants doivent être encerclés sur la feuille de match par chaque dirigeant rédacteur.
- 4.6.2.2 - Aptitude
Les dirigeants rédacteurs devront indiquer sur la feuille de match, dans les colonnes intitulées A et B situées à gauche de celles qui comportent les numéros de tous les joueurs encerclés, l'aptitude des joueurs de 1^{ère} ligne à évoluer à tel ou tel poste spécifique : G,T,D (voir détails de ces dispositions à l'Annexe XII - Règle 3.6.3).
- 4.6.2.3 - Remplacement tactique (substitution)
Un remplacement tactique ne peut en aucun cas être accepté par l'arbitre s'il engendre une situation de carence conduisant à des mêlées simulées.

- 4.6.2.4 - Priorité lors des remplacements de 1^{ère} ligne
Pour tous les cas prévus (points 4.6.1.1 à 4.6.1.4), lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement tenus par les joueurs de 1^{ère} ligne encore disponibles, aptes ou non à jouer au poste spécifique. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueurs (titulaires ou remplaçants) en situation de jouer en 1^{ère} ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.
- 4.6.2.5 - Décision de carence
C'est l'arbitre qui décide ou non de la carence d'une équipe en rapprochant le poste de 1^{ère} ligne à remplacer des aptitudes déclarées sur la feuille de match, aptitudes qu'il aura pris soin de noter sur son « carton de marque » (voir ci-dessous « conduite à tenir par l'arbitre avant le match »).
- 4.6.2.6 - Double carence
*Lorsque des mêlées simulées auront été ordonnées par l'arbitre pour des raisons de carence d'une équipe, aucune obligation supplémentaire ne pourra être exigée en matière de remplacement spécifique de 1^{ère} ligne pour cette même équipe (pas de double carence).
 Donc, la diminution de l'effectif d'une équipe en cas de carence reste limitée à un joueur.*
- 4.6.2.7 - Carence de l'équipe adverse
Le fait de jouer en mêlée simulée suite à la carence d'une équipe (A), ne lève pas pour l'autre équipe (B) ses obligations de remplacement spécifique de joueurs de 1^{ère} ligne. Une situation de carence constatée par l'arbitre (voir point 4.6.2.5) sera appliquée à cette équipe (B) et entraînera de la même façon une diminution de son effectif.
- 4.6.2.8 - Carence « décalée »
*Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées suite à une exclusion temporaire ou un saignement, d'autres remplacements spécifiques de 1^{ère} ligne peuvent être nécessaires pour l'équipe considérée.
 L'aptitude au poste ne sera alors exigée par l'arbitre qu'au retour en jeu du joueur provisoirement sorti de l'aire de jeu.
 C'est à ce moment-là seulement que pourra intervenir un nouveau constat de carence donnant lieu à application du dispositif ci-dessus.*
- 4.6.2.9 - Durée
Les dispositions de mêlée simulée pour raison d'inaptitude d'un joueur de 1^{ère} ligne s'appliquent :
- jusqu'à la fin du match lorsque le joueur de 1^{ère} ligne qui sort est blessé ou définitivement exclu.
 - le temps de la sortie provisoire d'un joueur de 1^{ère} ligne qui quitte l'aire de jeu sur saignement ou sur exclusion temporaire.

4.6.3 - CONDUITE À TENIR PAR L'ARBITRE

- 4.6.3.1 - Avant le match
*L'arbitre contrôlera la rédaction de la feuille de match (responsabilité du rédacteur de chaque équipe), notamment par la vérification des obligations en termes de nombre de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne et le contrôle des indications d'aptitude notifiées pour chacun d'entre eux.
 L'arbitre notera alors avec précision sur son « carton de marque » la ou les aptitudes spécifiques de chaque joueur de 1^{ère} ligne (G,T,D) titulaires et remplaçants compris, telle(s) qu'indiquée(s) sur la feuille de match par les dirigeants rédacteurs.*

4.6.3.2 - Pendant la rencontre

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1^{ère} ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude au poste concerné, et ce, en présence des deux capitaines. L'arbitre prendra alors la décision conforme au règlement en vigueur, en essayant de repousser au maximum la mise en place des mêlées simulées.

4.6.3.3 - A la fin de la rencontre

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

- Le motif de cette décision : effectif incomplet, non-respect des obligations de la Règle 3.5.c, carence, sécurité ;
- L'(les) équipes(s) responsable(s) ;
- Si une diminution d'effectif a été appliquée.

5 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

5.1 - **Echauffement**

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

5.1.2 - Les joueurs exclus temporairement 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.

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

5.2 - **Conditions d'entrée en jeu**

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

- que lorsque le ballon est mort,
- qu'avec l'accord formel de l'arbitre ou sous réserve de l'application du point 5.3 suivant,
- qu'après que le joueur titulaire remplacé est effectivement sorti du terrain.

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

5.3 - **Collaboration des assessseurs de l'arbitre**

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

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

5.4 - **« Table de marque »**

Voir Règlement annexé à la fin de la présente règle.

6 - IDENTIFICATION DES JOUEURS

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

Arrière :	15
Trois-quarts (de gauche à droite) :	11 - 12 - 13 et 14
Demi d'ouverture :	10
Demi de mêlée :	9
Avants (de gauche à droite) :	
Troisième ligne centre :	8
Troisième ligne :	6 et 7
Deuxième ligne :	4 et 5
Première ligne :	1 - 2 et 3

Les numéros 16 – 17 – 18 – 19 – 20 – 21 – 22 (éventuellement le numéro 23 pour le secteur professionnel ou la 1^{ère} Division fédérale / équipe « une » seulement) sont réservés uniquement aux joueurs remplaçants officiellement inscrits sur la feuille de match.

6.2 - Les remplaçants spécifiques de 1^{ère} ligne doivent porter prioritairement, dans l'ordre et suivant la catégorie, les numéros 16 - 17 ou 18 et 23 le cas échéant.

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

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

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

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

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

7 - NOMBRE DE REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES

7.1 - Remplacements

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

7.2 - Remplacements tactiques

7.2.1 - Cas général

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

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

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

Voir règlement annexé à la fin de la présente règle.

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

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

Voir règlement annexé à la fin de la présente règle.

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

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

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

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

9 - REMPLACEMENT PROVISOIRE

9.1 - Rappel de la Règle 3 (10) (a)

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

9.2 - Modalités de remplacement

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

- confirmer le saignement puis
- autoriser le remplacement provisoire.
- pour les catégories C et D, cette situation pourra être gérée par la table de marque.

9.3 - Remarques

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

9.4 - Cas particuliers

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

10 - POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPÊCHER UN JOUEUR BLESSÉ DE CONTINUER A JOUER

Rappel de la règle 3.9

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

11 - NOMBRE DE MATCHES AUTORISÉS POUR UN JOUEUR

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

Dans ce cas, ce n'est pas le rôle de l'arbitre d'autoriser ou non un joueur à disputer une rencontre, mais de la seule responsabilité du Président de l'association ou de son délégataire. Si l'équipe adverse décide de porter réclamation, l'arbitre appliquera alors les dispositions prévues à l'article 450 des Règlements Généraux.

Cas des tournois

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

	3 MATCHES	4 MATCHES	5 MATCHES	6 MATCHES	TEMPS DE JEU TOTAL MAXIMUM AUTORISÉ SUR UN TOURNOI
- Moins de 17 ans - Moins de 19 ans - FEMININES « adulte »	2 x 15 minutes	2 x 11 minutes	2 x 9 minutes	2 x 7 minutes	90 minutes
- Plus de 19 ans	2 x 15 minutes	2 x 12 minutes	2 x 10 minutes	2 x 8 minutes	100 minutes

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

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

12 - TABLE DE MARQUE / TEMPS MORTS

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

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

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

13 - REMPLACEMENTS DES JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

Catégorie A (Espoirs, Reichel A, Coupe de la Fédération, Nationale B, 1^{ère} Division féminine) et catégories B, C et D

Conduite à tenir par l'arbitre

- Avant la rencontre

L'arbitre contrôlera la rédaction de la feuille de match et le cas échéant la feuille de mouvements (responsabilité du rédacteur de chaque équipe) notamment les obligations en termes de nombre de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne et la déclaration d'aptitude pour chacun d'entre eux.

- Pendant la rencontre

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1^{ère} ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude au poste concerné, et ce, en présence des deux capitaines. L'arbitre prendra alors la décision conforme au règlement en vigueur, en essayant de repousser au maximum la mise en place des mêlées simulées.

- Après la rencontre

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

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



RÈGLE 4

EQUIPEMENTS DES JOUEURS

DÉFINITIONS

Le terme « équipements des joueurs » recouvre tout ce que portent les joueurs.

Un joueur porte un maillot, un short, des sous-vêtements, des chaussettes et des chaussures.

Le Règlement 12 (I.R.B.) contient les informations détaillées relatives aux spécifications autorisées pour les équipements et les crampons.

4.1 EQUIPEMENTS COMPLÉMENTAIRES

Un joueur peut également porter :

- (a) Des supports d'équipements en matériau élastique ou compressible, mais obligatoirement lavables ;
- (b) Des protège-tibias conformes aux spécifications de l'I.R.B. (Règlement 12) ;
- (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) conformes aux spécifications de l'I.R.B. (Règlement 12) ;
- (e) Des épaulières (rembourrages d'épaule) qui portent le label d'homologation de l'I.R.B. (Règlement 12) ;
- (f) Un protège-dents ou similaire ;
- (g) Un casque qui porte le label d'homologation de l'I.R.B. (Règlement 12) ;
- (h) Des bandages et/ou pansements pour couvrir ou protéger une blessure ;
- (i) Des pansements ou tout autre matériau similaire utilisé pour protéger et/ou empêcher une blessure.

4.2 ÉQUIPEMENT SPÉCIAL POUR JOUEUSES

Outre les équipements mentionnés ci-dessus, les joueuses peuvent porter des plastrons (rembourrages de poitrine) qui portent le label d'homologation de l'I.R.B. (Règlement 12).

4.3 CRAMPONS

- (a) Les crampons des chaussures des joueurs doivent être conformes aux spécifications de l'I.R.B. (Règlement 12).
- (b) Les semelles en caoutchouc à crampons moulés et multiples sont autorisées à condition qu'elles ne comportent pas de bords coupants ou d'arêtes aiguës.

4.4 EQUIPEMENTS INTERDITS

Un joueur ne doit pas porter :

- (a) d'équipement tâché de sang ;
- (b) d'équipement coupant ou abrasif ;

- (c) d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protections non autorisées par la présente Règle ;
- (d) de bijoux tels que bagues ou boucles d'oreilles ;
- (e) de gants ;
- (f) de short comportant un rembourrage cousu à l'intérieur ;
- (g) d'un équipement quelconque qui ne soit pas conforme aux spécifications de l'I.R.B. relatives aux équipements (Règlement 12) ;
- (h) d'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs ;
- (i) de chaussures ayant un crampon isolé à l'extrémité avant ;
- (j) de système de communication contenu dans son équipement ou attaché à son corps.
- (k) un joueur ne doit pas porter d'équipement supplémentaire qui ne respecte pas le Règlement 12 de l'I.R.B.

4.5 INSPECTION DES ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

- (a) L'arbitre ou les juges de touche désignés par l'organisateur du match ou sous son autorité doivent inspecter les vêtements et les crampons des joueurs pour vérifier leur conformité à la présente Règle.
- (b) L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite par les Règles. S'il décide qu'un équipement est dangereux ou contraire aux Règles, il ordonnera au joueur de le retirer. Le joueur ne pourra alors reprendre part au match qu'après s'être conformé à l'injonction qui lui aura été faite.
- (c) Si, lors d'une inspection d'avant match, l'arbitre ou **un arbitre assistant** 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 l'exclura définitivement pour incorrection.



SANCTION : Coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu.

4.6 AUTRES EQUIPEMENTS

L'arbitre ne peut autoriser un joueur à quitter l'aire de jeu pour changer d'équipement que si ce dernier est taché de sang.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

1 - COMPLÉMENTS D'EQUIPEMENTS

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

2 - LES COULEURS

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

Cas général : « équipe locale - équipe visiteuse »

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

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

3 - EQUIPEMENTS INTERDITS

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

Les risques d'accident invalidants liés au port de ces objets est par ailleurs confirmée par un avis de la Commission de la Sécurité des Consommateurs rendu le 15 décembre 2005, relayé par un courrier du Ministère de la Santé, de la Jeunesse et des Sports en date du 2 mars 2006.



RÈGLE 5

DURÉE DE LA PARTIE

5.1 DURÉE

Une partie a une durée de quatre-vingts minutes maximum. S'y ajoutent le temps perdu, les prolongations et les conditions spéciales éventuelles. La partie est divisée en deux mi-temps de quarante minutes maximum de temps de jeu chacune.

VARIANTE POUR LES MOINS DE 19 ANS

Chaque mi-temps d'un match de moins de 19 ans dure 35 minutes de temps de jeu. Le match ne doit pas durer plus de 70 minutes. Après un total de 70 minutes de temps de jeu, l'arbitre ne doit pas autoriser de prolongations en cas de match nul lors d'une compétition par élimination directe.

5.2 MI-TEMPS

A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de 10 minutes. La durée de l'interruption est fixée par l'organisateur du match, la Fédération ou l'entité reconnue comme ayant compétence sur le match. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

Une Fédération ayant juridiction sur un match peut autoriser un temps de repos à la mi-temps d'un maximum de 15 minutes.

5.3 CHRONOMÉTRAGE

L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un des arbitres assistants ou les deux et/ou à l'officiel responsable du chronométrage : dans ce cas, l'arbitre leur signalera tout arrêt de jeu ou temps perdu. 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 des arbitres assistants ou les deux ; il pourra également consulter des tiers, mais uniquement si les arbitres assistants ne peuvent pas le renseigner.

5.4 TEMPS PERDU

Le temps perdu peut avoir diverses causes :

- (a) **Blessure.** Lorsqu'un joueur est blessé, l'arbitre peut arrêter le jeu pendant une minute maximum pour que le joueur soit soigné ou autoriser toute autre durée nécessaire.

L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant qu'un joueur blessé est soigné par une personne médicalement compétente sur l'aire de jeu. Le joueur peut également se rendre sur la ligne de touche pour être soigné.

L'arbitre pourra accorder tout le temps nécessaire à l'évacuation de l'aire de jeu d'un joueur gravement blessé.

- (b) **Changement d'équipements.** Lorsque le ballon est mort, l'arbitre peut autoriser un joueur à remplacer ou à remettre en état un maillot, un short déchiré ou des chaussures abîmées. L'arbitre accordera à tout joueur le temps nécessaire pour renouer un lacet de chaussure.
- (c) **Remplacement et remplacement tactique de joueurs.** L'arbitre accordera le temps nécessaire pour procéder au remplacement ou au remplacement tactique d'un joueur.
- (d) **Rapport de jeu déloyal par un juge de touche.** L'arbitre accordera le temps nécessaire pour qu'un juge de touche rapporte un cas de jeu déloyal.

5.5 COMPENSATION DU TEMPS PERDU

Le temps perdu pour n'importe quel motif autorisé sera compensé dans la mi-temps au cours de laquelle il s'est produit.

5.6 PROLONGATIONS

Un match peut durer plus de quatre-vingts minutes si l'Organisateur du match a autorisé les équipes à jouer des prolongations en cas de match nul dans une épreuve éliminatoire.

5.7 AUTRES DISPOSITIONS

- (a) Les matches internationaux durent toujours quatre-vingts minutes, plus le temps perdu.
- (b) Une Fédération peut décider de la durée d'un match dans les matches non internationaux.
- (c) En l'absence de décision de la Fédération, les équipes se mettent d'accord sur la durée du match. Si elles ne parviennent pas à un accord, la décision est confiée à l'arbitre.
- (d) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment.
- (e) Si la durée fixée expire et si le ballon n'est pas mort ou si une mêlée ordonnée ou un alignement qui a été accordé n'est pas terminé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit à nouveau mort. Si la durée fixée expire et qu'un arrêt de volée, qu'un coup de pied franc ou qu'un coup de pied de pénalité est alors accordé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu.
- (f) Si la durée fixée a expiré après qu'un essai a été marqué, l'arbitre autorisera le temps nécessaire pour permettre à l'équipe de tenter un coup de pied de transformation.
- (g) En cas de conditions climatiques exceptionnellement chaudes et/ou humides, l'arbitre pourra accorder, à sa discrétion, une pause lors de chaque mi-temps afin que les joueurs puissent se désaltérer. La durée de cette pause ne devrait pas dépasser une minute. Le temps perdu devra être compensé à la fin de chaque mi-temps au cours de laquelle il s'est produit. Cette pause ne peut avoir lieu qu'après obtention de points par une équipe ou lorsque le ballon est sorti hors du jeu à proximité de la ligne médiane.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

1 - LA DURÉE DES MATCHES

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

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
<u>Seniors</u> 1 ^{ère} et 2 ^{ème} Divisions Professionnelles 1 ^{ère} Division Fédérale	2 x 40 minutes	10 minutes	2 x 10 minutes
<u>Seniors :</u> • Autres catégories y compris « Nationale B » et « Fédérale B » • « Excellence B » ⁽¹⁾ et Réserves séries territoriales ⁽¹⁾		5 minutes maximum	
Espoirs – 23 ans Reichel A et B – 21 ans			
Moins de 19 ans	2 x 35 minutes	Pas de prolongations	
Moins de 17 ans	2 x 35 minutes		
Féminines	2 x 40 minutes		

⁽¹⁾ Voir Règle 3 de l'Annexe XII : formes de jeu pratiquées pour les compétitions « Excellence B » et « Réserves de séries territoriales » en référence à l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 08/07/05.

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

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
Moins de 19 ans « Danet »	2 x 30 minutes	5 minutes maximum	Pas de prolongations
Moins de 17 ans « Cadets territoriaux »			
Féminines 3 ^{ème} Division			
<u>Seniors</u> « Excellence B » ⁽¹⁾	2 x 40 minutes		2 x 10 minutes

⁽¹⁾ Voir Règle 3 de l'Annexe XII : formes de jeu pratiquées pour les compétitions « Excellence B » et « Réserves de séries territoriales » en référence à l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 8/07/05.

Pour les équipes « Réserves de séries territoriales »⁽¹⁾, il appartient au Comité Directeur de chaque Comité territorial de définir le temps de jeu :

- soit deux mi-temps de 40 minutes (avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, le cas échéant).
- soit deux mi-temps de 30 minutes (avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, le cas échéant).

Pour la phase finale du Championnat de France des équipes réserves de Séries territoriales, la durée des matches est fixée à 2 x 40 minutes avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, sans temps de repos au changement de camp.

2 - REMARQUES

2.1 - Lors des compétitions de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles et de 1^{ère} Division Fédérale, pendant la mi-temps, les deux équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

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

3 - TEMPS MORTS

- Dans les compétitions des moins de 17 ans « Teulière » et « Cadets territoriaux », chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps.
- La durée de chaque temps mort est limitée à 1 minute.

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

4 - EXCLUSION TEMPORAIRE - RAPPEL

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

4.2 - La durée de l'exclusion temporaire est de 5 minutes minimum pour les catégories de « moins de 19 ans », de « moins de 17 ans » et pour les catégories de compétition qui jouent à XII deux fois 30 minutes.

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



RÈGLE 6

OFFICIELS DE MATCH

DÉFINITIONS

Chaque match est sous le contrôle des **Officiels de match**, c'est-à-dire d'un arbitre et de deux juges de touche **ou de deux arbitres assistants**. Les **personnes supplémentaires**, autorisées par les Organisateur du match, peuvent comprendre l'arbitre de réserve et/ou le juge de touche de réserve ou **l'arbitre assistant de réserve**, un officiel utilisant des systèmes technologiques pour aider les arbitres dans la prise de certaines décisions, le chronométrateur, le médecin officiel du match, les médecins des équipes, les membres non joueurs des équipes et les ramasseurs de ballons.

Un juge de touche peut être désigné par un Organisateur de match ou une équipe impliquée dans un match et il est responsable du signalement des sorties en touche, des sorties en touche de but et de la réussite ou non des tentatives de but.

Un arbitre assistant peut être désigné par un Organisateur de match et il est responsable du signalement des sorties en touche, des sorties en touche de but, de la réussite ou non des tentatives de but et du signalement du jeu déloyal. **Un arbitre assistant** aidera également l'arbitre dans l'exercice de ses fonctions et selon ses instructions.

6.A / ARBITRE

AVANT LE MATCH

6.A.1 DÉSIGNATION DE L'ARBITRE

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 deux équipes ne peuvent pas se mettre d'accord, l'équipe qui reçoit désigne un arbitre.

6.A.2 REMPLACEMENT DE L'ARBITRE

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 désigne le remplaçant. Si l'arbitre ne peut pas procéder à cette désignation, l'équipe qui reçoit désigne un remplaçant.

6.A.3 RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE AVANT LE MATCH

Tirage au sort (toss). L'arbitre organise le tirage au sort. L'un des capitaines choisit un côté de la pièce, la lance puis l'autre s'approche pour connaître le résultat. 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 doivent effectuer le coup d'envoi, et vice-versa.

PENDANT LE MATCH

6.A.4 LES RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE DANS L'ENCEINTE DE JEU

- (a) L'arbitre est le seul juge des faits et de l'application des Règles pendant un match. Il doit appliquer loyalement toutes les Règles du jeu au cours de chaque match.
- (b) L'arbitre assure le chronométrage.
- (c) L'arbitre note le score.
- (d) L'arbitre autorise les joueurs à quitter l'aire de jeu.
- (e) L'arbitre autorise les remplaçants ou les remplaçants tactiques à pénétrer sur l'aire de jeu.
- (f) L'arbitre autorise les médecins des équipes, les soigneurs ou leurs assistants à pénétrer sur l'aire de jeu dans les conditions prévues par la Règle.
- (g) L'arbitre autorise chacun des entraîneurs à pénétrer sur l'aire de jeu à la mi-temps pour conseiller leurs équipes.

6.A.5 CONTESTATION D'UNE DÉCISION D'ARBITRE PAR LES JOUEURS

CPP

Tous les joueurs doivent respecter l'autorité de l'arbitre. Ils ne peuvent pas contester ses décisions. Ils doivent immédiatement arrêter de jouer lorsque l'arbitre siffle, sauf lors d'un coup d'envoi ou d'un coup de pied de renvoi.

SANCTION : coup de pied de pénalité à l'endroit de la faute ou au point de reprise du jeu

6.A.6 MODIFICATION D'UNE DÉCISION PAR L'ARBITRE

L'arbitre peut revenir sur une décision lorsqu'un juge de touche a levé son drapeau pour indiquer une touche.

L'arbitre peut revenir sur une décision lorsqu'un arbitre assistant a levé son drapeau pour indiquer une touche ou un acte de jeu déloyal.

6.A.7 CONSULTATION DES AUTRES OFFICIELS PAR L'ARBITRE

- (a) L'arbitre peut consulter **les arbitres assistants** pour des questions liées à leurs devoirs, à la Règle relative au jeu déloyal ou au chronométrage et demander une assistance pour ce qui est d'autres aspects des devoirs de l'arbitre, dont le jugement d'un hors-jeu.
- (b) Un organisateur de match peut désigner un officiel utilisant des systèmes technologiques. Si l'arbitre n'est pas sûr d'une décision relative à l'en-but, notamment le touché à terre ou le touché en but, cet officiel peut être consulté.
- (c) L'officiel peut être consulté si l'arbitre n'est pas sûr d'une prise de décision relative à l'en-but, si un essai a été marqué ou un touché à terre effectué lorsqu'un acte de jeu déloyal dans l'en-but a peut-être été commis.
- (d) L'officiel peut être consulté lors de la réussite ou non des tentatives de but.
- (e) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou **les arbitres assistants** ne sont pas sûrs d'une prise de décision relative à un passage en touche d'un joueur quand il a tenté de faire un touché à terre pour marquer un essai.
- (f) L'officiel peut être consulté si l'arbitre ou **les arbitres assistants** ne sont pas sûrs d'une prise de décision relative à une touche de but ou au ballon devenant mort s'il y a une occasion de marquer.

- (g) Un Organisateur de match peut désigner un chronométrateur qui signalera la fin de chaque mi-temps.
- (h) L'arbitre ne doit consulter aucune autre personne.

6.A.8 SIFFLET DE L'ARBITRE

- (a) L'arbitre doit être porteur d'un sifflet et l'utiliser pour indiquer le début et la fin de chaque mi-temps.
- (b) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter le match à tout moment.
- (c) L'arbitre doit siffler pour indiquer un but ou un touché en-but.
- (d) L'arbitre doit siffler pour arrêter le jeu à la suite d'une faute ou d'un acte de jeu déloyal. Lorsque l'arbitre donne un avertissement au joueur fautif ou l'exclut, il sifflera une seconde fois quand il accordera l'essai de pénalité ou le coup de pied de pénalité.
- (e) L'arbitre doit siffler lorsque le ballon est sorti de l'aire de jeu ou est devenu injouable ou lorsqu'une pénalité est accordée.
- (f) L'arbitre doit siffler lorsque le ballon ou le porteur du ballon touche l'arbitre et que l'une des équipes en tire avantage.
- (g) L'arbitre doit siffler lorsqu'il serait dangereux de laisser le jeu se poursuivre, notamment lors de l'effondrement d'une mêlée ordonnée ou quand un joueur de première ligne est soulevé en l'air ou sorti de la mêlée d'un mouvement ascendant ou quand il est probable qu'un joueur a été gravement blessé.
- (h) L'arbitre peut siffler pour arrêter la partie ou pour toute autre raison prévue par les Règles.

6.A.9 L'ARBITRE ET LES BLESSURES

- (a) Quand un joueur est blessé et que la poursuite du jeu comporte des risques, l'arbitre doit siffler immédiatement.
- (b) Quand l'arbitre arrête le jeu suite à la blessure d'un joueur, mais sans qu'une faute ait été commise et que le ballon n'est pas devenu mort, il fera reprendre le jeu par une mêlée ordonnée. L'équipe qui était en dernier en possession du ballon bénéficiera de l'introduction. Si aucune équipe n'était en possession du ballon, l'équipe attaquante bénéficiera de l'introduction.
- (c) L'arbitre doit siffler si la poursuite du jeu comporte des risques pour quelque raison que ce soit.

6.A.10 ARBITRE TOUCHÉ PAR LE BALLON

- (a) Si le ballon ou le joueur qui le porte touche l'arbitre et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra.
- (b) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, l'arbitre ordonnera une mêlée et la dernière équipe ayant joué le ballon bénéficiera de l'introduction.
- (c) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et si un joueur attaquant est en possession du ballon, l'arbitre accordera un essai à l'endroit où le contact a eu lieu.
- (d) Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage dans l'en-but et 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.

6.A.11 BALLON DANS L'EN-BUT TOUCHÉ PAR UN NON-JOUEUR

L'arbitre juge ce qui se serait passé ensuite et accordera un essai ou un touché en but à l'endroit où le ballon a été touché.

APRÈS LE MATCH

6.A.12 SCORE

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

6.A.13 EXCLUSION DÉFINITIVE DE JOUEUR

Si un joueur est exclu définitivement, l'arbitre remettra dès que possible à l'Organisateur du match un rapport écrit sur les circonstances des actes de jeu déloyal.

6.B / JUGES DE TOUCHE

AVANT LE MATCH

6.B.1 DÉSIGNATION DES JUGES DE TOUCHE ET DES ARBITRES ASSISTANTS

Il y a deux juges de touche **ou deux arbitres assistants** 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.

6.B.2 REMPLACEMENT D'UN JUGE DE TOUCHE OU D'UN ARBITRE ASSISTANT

L'Organisateur du match peut désigner une personne qui agira comme remplaçant de l'arbitre ou des juges de touche **ou des arbitres assistants**. Cet arbitre est appelé juge de touche de réserve **ou arbitre assistant** de réserve et doit se tenir dans la zone de périmètre.

6.B.3 CONTRÔLE DES JUGES DE TOUCHE ET DES ARBITRES ASSISTANTS

Les deux juges de touche **ou les deux arbitres assistants** 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

6.B.4 PLACEMENT DES JUGES DE TOUCHE ET DES ARBITRES ASSISTANTS

- (a) Il y a un juge de touche **ou un arbitre assistant** de chaque côté du terrain. Les juges de touche **ou les arbitres assistants** restent le long de la ligne de touche sauf lorsqu'ils jugent une tentative de but. Lors de celle-ci, les juges de touche **ou les arbitres assistants** se placent dans l'en-but, derrière les poteaux de but.
- (b) **Un arbitre assistant** peut pénétrer sur l'aire de jeu lorsqu'il signale à l'arbitre un acte de jeu déloyal ou une incorrection, mais uniquement au prochain arrêt de jeu.

6.B.5 SIGNAUX DES JUGES DE TOUCHE OU DES ARBITRES ASSISTANTS

- (a) Chaque juge de touche **ou arbitre assistant** est porteur d'un drapeau ou de tout autre objet similaire lui permettant de signaler ses décisions.
- (b) **Indication du résultat d'une tentative de but**
Lors d'une tentative de coup de pied de transformation ou d'une tentative de coup de pied de pénalité, les juges de touche **ou les arbitres assistants** doivent assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Un juge de touche **ou un arbitre assistant** 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, les juges de touche **ou les arbitres assistants** lèvent leur drapeau pour indiquer un but.
- (c) **Indication d'une sortie en touche.** Lorsque le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche, le juge de touche **ou l'arbitre assistant** doit lever son drapeau. Le juge de touche **ou l'arbitre assistant** doit se tenir à l'endroit de la remise en jeu et indiquer l'équipe qui en bénéficie. Le juge de touche **ou l'arbitre assistant** doit également signaler que le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche de but.
- (d) **Cas où le juge de touche doit abaisser son drapeau.** Lorsque le ballon est remis en jeu, le juge de touche **ou l'arbitre assistant** doit abaisser son drapeau. Les exceptions sont les suivantes :
- Exception 1 :** lorsque le joueur qui effectue la remise en jeu met une partie quelconque de l'un de ses pieds dans le champ de jeu, le juge de touche **ou l'arbitre assistant** gardera son drapeau levé.
- Exception 2 :** lorsque l'équipe qui n'était pas autorisée à effectuer la remise en jeu l'a effectuée, le juge de touche **ou l'arbitre assistant** gardera son drapeau levé.
- Exception 3 :** si, lors d'une remise en jeu rapide, le ballon qui est allé en touche a été remplacé par un autre ballon ou si le ballon a été touché par une personne autre que le joueur ayant effectué la remise en jeu, le juge de touche **ou l'arbitre assistant** gardera son drapeau levé.
- (e) C'est à l'arbitre, et non au juge de touche **ou à l'arbitre assistant**, de décider si le ballon a été lancé de l'endroit voulu.
- (f) **Indication d'un acte de jeu déloyal.**
Un arbitre assistant signale un acte de jeu déloyal ou une incorrection en maintenant son drapeau à l'horizontale, pointé à l'intérieur du champ de jeu, perpendiculairement à la ligne de touche.



6.B.6 APRÈS L'INDICATION D'UN ACTE DE JEU DÉLOYAL

Un Organisateur de match peut autoriser l'**arbitre assistant** à signaler un acte de jeu déloyal. Si **un arbitre assistant** signale un tel acte, il doit rester sur la ligne de touche et continuer à assurer toutes ses autres fonctions jusqu'au prochain arrêt de jeu. **Quand l'arbitre le lui demande, l'arbitre assistant** peut alors entrer sur l'aire de jeu pour signaler la faute à l'arbitre.

Ce dernier peut alors prendre toutes mesures qu'il estime appropriées. Toute sanction prononcée tiendra compte de la Règle relative au jeu déloyal (Règle 10).



APRÈS LE MATCH

6.B.7 EXCLUSION DÉFINITIVE DE JOUEUR

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.

6.C / PERSONNES SUPPLÉMENTAIRES

6.C.1 JUGE DE TOUCHE **OU ARBITRE ASSISTANT DE RÉSERVE**

Lorsqu'un juge de touche de réserve **ou un arbitre assistant de réserve** est désigné, l'autorité de l'arbitre sur les remplacements et les remplacements tactiques peut lui être déléguée.

6.C.2 PERSONNES AUTORISÉES A PÉNÉTRER SUR L'AIRE DE JEU

Le médecin du match et les membres non joueurs d'une équipe peuvent être autorisés par l'arbitre à pénétrer sur l'aire de jeu.

6.C.3 LIMITATION A L'ENTRÉE SUR L'AIRE DE JEU

En cas de blessure, ces personnes peuvent pénétrer sur l'aire de jeu pendant que le jeu se poursuit, à condition qu'elles y soient autorisées par l'arbitre. Autrement, elles ne pénétreront sur l'aire de jeu que lorsque le ballon sera mort.

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

A - ARBITRES

1 - ABSENCE DE L'ARBITRE

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

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

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

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

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

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

1.4 - Attention : tout arbitre ou tout Licencié Capacitaire en Arbitrage (L.C.A.) ainsi désigné pour suppléer l'absence d'un arbitre officiellement désigné, doit diriger la totalité de la rencontre dès lors que le coup d'envoi a été donné. Aucune réclamation ne sera retenue après la rencontre si cette dernière disposition n'est pas respectée.

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

2 - REPLACEMENT DE L'ARBITRE EN COURS DE MATCH

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

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

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

3 - DÉSIGNATION D'UN LICENCIÉ CAPACITAIRE EN ARBITRAGE (L.C.A.)

Dès lors qu'un match est dirigé par un L.C.A. 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 (voir art. 442.11).

4 - BANC DE TOUCHE

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

Maximum : quatre personnes à choisir parmi deux entraîneurs, un « adjoint terrain », un soigneur et un médecin.

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

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

Elles doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (**cartes de qualification de la saison en cours**), remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu (voir Art. 444) et respecter les obligations des associations par équipe engagée - encadrement technique des équipes (voir Art. 353).

Le banc doit être situé à 3,5 mètres minimum de la ligne de touche et les dispositions reprises à l'article A.9 de l'Annexe I des présents règlements doivent être respectées.

4.2 - Brassards

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

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur
- Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Vert : Personnel médical
- Bleu ciel : Préparateur physique (compétitions professionnelles et 1^{ère} Division fédérale)

* Voir au point 8 le protocole du banc de touche pour les compétitions professionnelles.

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

Toute absence de port d'un brassard pourra entraîner l'édiction d'une mesure financière à l'encontre de l'association ou du club professionnel concerné, telle que définie au Titre V des Règlements généraux et du chapitre 6.A.7 du présent article pour les clubs professionnels.

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

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

- Le médecin 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. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

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

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

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

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

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

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

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

Mise en place d'une table de marque pour toutes les compétitions des catégories C et D, Balandrade et Reichel B (catégorie B) et Nationale B le cas échéant (feuille de mouvements uniquement), dont un dirigeant de chaque association en présence a la responsabilité conjointe :

- d'enregistrer les numéros des joueurs blessés et d'autoriser les remplacements correspondants.
- d'enregistrer les numéros des joueurs sortis sur saignement et d'autoriser les remplacements correspondants.
- d'autoriser les remplacements des joueurs de 1^{ère} ligne en fonction de leur aptitude déclarée sur la feuille de match à jouer à ces postes.
- de veiller au bon respect des règles pour les remplacements tactiques qui, pour les postes autres que ceux de 1^{ère} ligne, sont libres.

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

6 - PROTOCOLE DE COMMUNICATION DE L'ARBITRE VIDÉO LORS DES COMPÉTITIONS PROFESSIONNELLES

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

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

DOMAINES DE COMPÉTENCE DE L'ARBITRE VIDÉO

Zone d'en but

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

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

- Le ballon est en contact avec le sol dans l'en-but - essai ;
- Le ballon n'est pas en contact avec le sol dans l'en-but : mêlée à 5 mètres accordée ;
- Le ballon est touché à terre par un défenseur ;

- Le ballon ou le porteur du ballon est en touche ;
- Le ballon ou le porteur du ballon est en touche de but ;
- Le ballon ou le porteur du ballon est sur ou au-delà de la ligne de ballon mort ;
- Actes de jeu déloyal dans l'en-but - essai de pénalité.

EXPERIMENTATION 2009/2010

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

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

Domaines dans lequel l'arbitre vidéo ne doit pas intervenir

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

(b) L'arbitre vidéo ne doit pas être consulté pour signaler des actes de jeu déloyal ayant eu lieu en dehors de l'en-but.

Lorsque l'arbitre pose une question qui ne respecte pas le protocole (exemple : action à l'extérieur de la zone définie ci-dessus), l'arbitre vidéo doit lui répondre : « Je ne peux pas répondre à ta question qui est hors protocole ».

PRINCIPES GÉNÉRAUX DE COMMUNICATION DE L'ARBITRE VIDÉO

(a) L'arbitre siffle « un temps mort » et fait le signal « T » du temps mort.

(b) L'arbitre fait un « carré » avec ses mains et informe en même temps l'arbitre vidéo grâce à son système de communication, et lui demande son avis.

(c) L'arbitre indique à l'arbitre vidéo la nature exacte du problème rencontré et l'avis sollicité. L'arbitre vidéo doit répéter la demande de l'arbitre pour s'assurer que le message est bien compris. Deux exemples sont joints dans l'Annexe 1.

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

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

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

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

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

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

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

COMMUNICATION DE LA DÉCISION

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

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

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

DEMANDES TECHNOLOGIQUES

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

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

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

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

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

PROFIL DE L'ARBITRE VIDÉO

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

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

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

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

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

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

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

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

- a) « Je n'ai aucune raison qui empêche la validation de l'essai ».
- b) « J'ai une raison qui empêche la validation de l'essai... »

Dans ce cas, un exemple de réponse de l'arbitre vidéo : ... le porteur du ballon a fait un en-avant avant le toucher à terre... mêlée à 5 mètres pour l'équipe non fautive... »

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

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

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

- a) « Essai valable ».
- b) « Essai non valable... »

Dans ce cas, un exemple de réponse de l'arbitre vidéo : ... le ballon est invisible... mêlée à 5 mètres pour l'équipe attaquante ».

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

Remarques

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

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

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

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

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

Equipe locale : _____ Equipe visiteuse : _____

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

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

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

* **Dirigeants fautifs** :

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

ARBITRE N°4	ARBITRE N°5
Nom :	Nom :
Prénom :	Prénom :
N° de licence :	N° de licence :
Signature :	Signature

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

VISAS DES CLUBS

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

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

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

1 - Rappel des obligations administratives :

- Pour chaque équipe en présence, la présence de cinq personnes sur le banc de touche est autorisée : un ou deux entraîneurs (licence LEC), (si un seul entraîneur est inscrit sur la feuille de match, la 5^{ème} personne autorisée peut être, soit un soigneur, soit un médecin) un adjoint-terrain, un soigneur (kinésithérapeute) et un médecin.
- Ces personnes peuvent prendre place sur le banc de touche à condition qu'elles figurent sur la feuille de match. Elles doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (**cartes de qualification de la saison en cours**) 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).
- Chaque club de 1^{ère} et 2^{ème} divisions professionnelles doit présenter sur la feuille de match au moins un entraîneur régulièrement qualifié pour le Championnat professionnel (licence LEC).
- 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.
- Aucune autre personne ne doit s'installer sur le banc de touche pendant les matches.

2 - Brassards

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

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

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

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

3 - Ces personnes peuvent entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doivent pour cela porter 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 avec leur chasuble ou brassard :

- 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.

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

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

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

Conformément aux Règlements généraux en vigueur, tout préparateur physique faisant l'objet d'une sanction disciplinaire en cours n'aura pas accès au terrain.

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

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

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 - Toute personne non inscrite sur la feuille de match ayant pris place illégalement sur le banc de touche ou à sa proximité immédiate et qui refuse de quitter cet emplacement après injonction qui lui a été faite par un officiel de match entraînera une sanction financière à l'encontre de son club.

10 - Les entraîneurs, l'adjoint-terrain*, le soigneur* et le médecin* 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 un des dirigeants du banc de touche sera signalé par le n°4 ou n°5 sur son rapport et entraînera une sanction financière à l'encontre de son club, et le cas échéant, une sanction disciplinaire à l'encontre de l'auteur du désordre.

B - JUGES DE TOUCHE ET ARBITRES ASSISTANTS

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

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

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

1.1.1 - Matches de phases préliminaires des compétitions de 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles

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

1.1.2 - Matches de phases préliminaires de 1^{ère} Division Fédérale

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

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

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

1.2.2 - 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 et/ou n°5) PAR LA C.C.A.

La F.F.R. (C.C.A.) désigne un arbitre suppléant (n°4 et/ou n°5), pour toute rencontre des 1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles et pour certaines rencontres des phases finales des autres niveaux ou catégories.

3 - AUTRES DÉSIGNATIONS DE JUGES DE TOUCHE OU ARBITRES ASSISTANTS

3.1 - Par le Comité territorial

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

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

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

- la C.C.A. désignera deux juges de touche **ou arbitres assistants** pour toute rencontre fédérale ;
- la C.T.A. désignera deux juges de touche **ou arbitres assistants** pour toute rencontre territoriale.

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).

La demande devra parvenir au plus tard à la F.F.R. ou au Comité territorial suivant le cas, 10 jours avant la date prévue de la rencontre.

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

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

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

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

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

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

4.4 - En l'absence totale d'arbitre, chaque capitaine doit proposer un « licencié capacitare en arbitrage ». Un tirage au sort désignera celui qui doit remplacer le juge de touche **ou l'arbitre assistant** défaillant.

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

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

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

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

Pour cela il doit utiliser dans l'ordre hiérarchique :

- des arbitres fédéraux,
- des arbitres territoriaux,
- des arbitres stagiaires.

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

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

6 - UTILISATION DE JOUEURS REMPLAÇANTS POUR JUGER LA TOUCHE

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

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

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

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

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

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

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

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

8 - AUTRES SITUATIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10 - AGRESSION D'UN JUGE DE TOUCHE

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

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