



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 substituts 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 7 sont régis par des Règles de jeu spécifiques.

3.4 JOUEURS DÉSIGNÉS COMME SUBSTITUTS

Pour les matches internationaux, une Fédération peut désigner jusqu'à sept remplaçants/substituts. Pour les autres matches, la Fédération ayant compétence sur le match fixe le nombre de remplaçants ou de substituts qui peuvent être désignés.

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-après indique le nombre de joueurs dûment entraînés et expérimentés pour jouer en 1^{ère} ligne, lors de la désignation d'un nombre différent de joueurs dans une équipe.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE DE JOUEURS DÛMENT ENTRAÎNÉS ET EXPÉRIMENTÉS
15 ou MOINS	3 JOUEURS APTES À JOUER EN PREMIÈRE LIGNE
16, 17 ou 18	4 JOUEURS APTES À JOUER EN PREMIÈRE LIGNE
19, 20, 21 ou 22	5 JOUEURS APTES À JOUER EN PREMIÈRE LIGNE

- (b) Chaque joueur de première ligne et tout remplaçant éventuel doivent être dûment entraînés et expérimentés.

(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.

(d) Le remplaçant d'un joueur de 1^{ère} ligne peut être l'un des joueurs dûment entraînés et expérimentés qui a commencé le match, ou un remplaçant désigné.

VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS

(e) 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 ».

(f) 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.

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 3.14 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 des compétences médicales nécessaires. S'il n'y en a pas, 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 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.

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 (temps de jeu réel) 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 la période d'exclusion temporaire soit purgée.

3.11 JOUEUR SOUHAITANT REJOINDE 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 qui quitte 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 pendant qu'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). Ce 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 pendant qu'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 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 simulées ou non contestées).
- e) Une mêlée 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.

FORMES DE JEU PRATIQUEES LORS DES COMPETITIONS « EXCELLENCE B » ET « RESERVES DE SERIES 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 que pour l'organisation de la compétition « Excellence B » et des compétitions des équipes « Réserves de séries territoriales », 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 la 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 ordonnées lorsque la rencontre sera arbitrée par un L.C.A.

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

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

Lorsqu'une équipe se présente à effectif incomplet et donc sans respecter les obligations qui sont les siennes en 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'endroit 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. Dans tous les cas, le nombre maximum de joueurs de 1^{ère} ligne inscrits sur la feuille de match sera de 6 (titulaires et remplaçants), quelle que soit la catégorie.**

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 dans certains Comités,
- 3^{ème} division féminine,
- Moins de 19 ans « Danet »,
- Moins de 17 ans « Cadets territoriaux ».

3.3 - Nombre de joueurs

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

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

3.4 - Règles du jeu

Toutes les règles du rugby à XV sont applicables au rugby à XII à l'exception des points ci-dessous qui concernent :

- la règle de la mêlée (Règle 20).
- la règle de la touche et alignement (Règle 19).

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

- Lors d'un alignement en touche, l'aide au saut par les soutiens ne doit pas se faire au-dessous de la ceinture.
Sanction : coup de pied de pénalité.
- Obligation de jouer les remises en jeu avec au maximum 7 participants dans l'alignement, lanceur et relayeur compris.
- Toutes les autres règles du rugby à XV sont applicables dans cette phase de jeu.

4 - REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUES

4.1 - Définition du remplacement

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

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

4.2 - Définition du remplacement tactique

Un joueur peut être remplacé tactiquement par un autre pour :

- des raisons techniques (remplacement tactique),
- des raisons de sécurité, après qu'un joueur de 1^{ère} ligne est sorti définitivement ou provisoirement 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 (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 3.14).

4.4.2 - Remarques importantes

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

4.5 - Dispositions spécifiques pour les catégories C et D

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

4.6 - CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ÈRE} LIGNE (applicable exclusivement aux rencontres des compétitions relevant des catégories A et B)

4.6.1 - LA RÈGLE : au cours d'une rencontre, dès lors qu'une équipe se trouve dans l'incapacité d'aligner trois joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne aux postes considérés pour cause de blessure ou d'exclusion définitive, la règle de la carence s'appliquera. Pour cela :

- a) L'arbitre, en présence des deux capitaines, officialisera cette carence ;

- b) Le joueur de 1^{ère} ligne quittant l'aire de jeu au moment du constat sera remplacé prioritairement par un coéquipier apte à jouer en 1^{ère} ligne avec les conséquences suivantes :
- Sur blessure, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir immédiatement un de ses partenaires de l'aire de jeu, son équipe poursuivant le jeu avec un effectif réduit d'une unité jusqu'à la fin du match ;
 - Sur exclusion définitive, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir lors de la 1^{ère} mêlée, un de ses partenaires de l'aire de jeu, son équipe poursuivant le jeu avec un effectif réduit de deux unités jusqu'à la fin du match (le joueur exclu définitivement plus un autre joueur lors de la 1^{ère} mêlée par application de la règle de la carence ;
- c) L'arbitre ordonnera des mêlées simulées telles que définies par les règles du jeu jusqu'à la fin du match.

Dans le cas où la carence interviendrait de manière provisoire, lors d'une exclusion temporaire ou d'un saignement, il n'y aura pas diminution d'effectif pour l'équipe concernée pendant la durée de ladite exclusion ou de la sortie temporaire pour saignement du joueur, mais durant cette sortie temporaire, les mêlées devront être des mêlées simulées.

4.6.2 - EXCEPTIONS

Ces dispositions ne s'appliquent pas :

- lors d'un match à effectif incomplet (Art. 452) ;
- lors d'une rencontre dirigée par un L.C.A. (Art. 442.11) ;
- lorsque dans un match quelconque, des mêlées simulées ont été ordonnées à l'initiative de l'arbitre pour des raisons de sécurité (Annexe XII - Règle 20.3.6.2).

4.6.3 - MODALITÉS D'APPLICATION

4.6.3.1 - Rédaction de la feuille de match (rappel)

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

4.6.3.2 - Aptitude

Les dirigeants rédacteurs devront indiquer sur la feuille de match, dans les colonnes intitulées A et B situées à gauche de celles comportant les numéros de tous les joueurs encadrés, l'aptitude (*) des joueurs de 1^{ère} ligne à évoluer à tel ou tel poste spécifique : G,T,D, (voir détails de ces dispositions à l'Annexe XII - Règle 3.6.3).

(*) facultative et supplémentaire pour les titulaires sur un ou deux postes. Il est inutile d'indiquer sur la feuille de match (colonnes A et B) les aptitudes fixées par la règle pour les titulaires de 1^{ère} ligne, à savoir pour le n°1 occupant le poste de pilier gauche (G), le n°2 celui de talonneur (T) et le n°3 celui de pilier droit (D).

(*) obligatoire pour au moins un poste pour les remplaçants, facultative sur un ou deux autres postes.

4.6.3.3 - Remplacement tactique

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. Néanmoins, si l'entraîneur maintient son choix de remplacer tactiquement un joueur de 1^{ère} ligne, le remplacement sera considéré comme intervenant sur blessure (remplacement définitif) et la carence constatée.

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

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les remplacements spécifiques de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement assurés par des joueurs aptes à y jouer, cela indépendamment de toute spécificité de poste. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueurs (titulaires ou remplaçants) aptes à jouer en 1^{ère} ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.

4.6.3.5 - 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 avec les aptitudes déclarées sur la feuille de match qu'il aura pris soin de noter sur son « carton de marque » (voir ci-dessous « conduite à tenir par l'arbitre avant le match » - 3^{ème} alinéa).

4.6.3.6 - 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.

4.6.3.7 - 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 4.6.3.5) sera appliquée à cette équipe (B) et entraînera de la même façon une diminution de son effectif.

4.6.3.8 - 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.

4.6.3.9 - Durée

Les dispositions de mêlée simulée pour raison de carence 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 (sans diminution d'effectif) ou sur exclusion temporaire.

4.6.4 - CONDUITE A TENIR PAR L'ARBITRE

4.6.4.1 - Avant le match

Dès la fin de la rédaction de la feuille de match et avant le coup d'envoi du match (lors de la vérification des équipements par exemple), l'arbitre devra s'entretenir avec les entraîneurs et les joueurs de 1^{ère} ligne (titulaires et remplaçants) de chaque équipe pour vérifier avec eux que les indications d'aptitude portées sur la feuille de match par les dirigeants rédacteurs sont conformes aux aptitudes admises par tous les joueurs de 1^{ère} ligne.

En cas de contradiction, l'arbitre devra obligatoirement faire rectifier la feuille de match par les dirigeants rédacteurs avant le coup d'envoi de la rencontre.

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.

4.6.4.2 - Pendant la rencontre

Lors de tout remplacement spécifique de 1^{ère} ligne, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant en jeu de son aptitude à jouer au poste laissé vacant, cela en présence des deux capitaines.

- Toute déclaration orale d'un joueur de 1^{ère} ligne pour une aptitude complémentaire qui n'est pas conforme à la feuille de match ne devra pas être prise en compte par l'arbitre (voir « carton de marque »).

- **Toute déclaration orale d'un joueur de 1^{ère} ligne pour une aptitude contradictoire qui n'est pas conforme à la feuille de match devra être prise en compte par l'arbitre (voir « carton de marque »).**

4.6.4.2 - A la fin de la rencontre

L'arbitre notera sur son rapport (pour les catégories A et B) quand des mêlées simulées auront 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) ;**
- **Et 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 qui purgent la durée de leur exclusion sur le banc de touche sont autorisés à s'échauffer à l'extérieur de l'aire de jeu, le long de la ligne de touche, et à condition qu'ils portent des tenues parfaitement distinctes de celles des titulaires.

5.1.3 - Dans le cas où l'échauffement ne puisse se faire que dans les zones d'en-but, chaque équipe utilisera l'en-but adverse.

5.2 - Conditions d'entrée en jeu

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

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

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

5.3 - Collaboration des assesseurs de l'arbitre

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

De plus, si un arbitre n° 4 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 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.

En cas d'utilisation de joueurs titulaires pour satisfaire les obligations des postes de 1^{ère} ligne, les dirigeants rédacteurs doivent encrer 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 encrerés 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.

Attention : une tentative de but sur coup de pied de pénalité ne constitue pas 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.
- Tout remplacement effectué en dehors des temps morts (hormis un joueur qui saigne ou le remplacement provisoire d'un joueur de 1^{ère} ligne pour quelque motif que ce soit) sera considéré comme un remplacement définitif, ce qui implique que le joueur sorti ne peut plus revenir en jeu.

Voir règlement annexé à la fin de la présente règle.

7.3 - Règle applicable à toutes les compétitions des moins de 17 ans : « Alamercury », « 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 3.14).

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 EMININES dulte	2 x 15 minutes	2 x 11 minutes	2 x 9 minutes	2 x 7 minutes	90 minutes
PLUS 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 tableau figurant à l'Annexe IV.B.3 des présents règlements.

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, **de la compétition Balandrade** 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, **de la compétition Balandrade** 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.).

RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE » - CATÉGORIES C et D

1. DEFINITIONS ET PRINCIPES

- 1.1 Tout remplacement sur blessure ou sur saignement doit s'effectuer obligatoirement dans les conditions fixées par les Règles de jeu.
- 1.2 Tout remplacement tactique peut s'effectuer sans limitation de nombre, mais uniquement lors d'un arrêt de jeu.
- 1.3 Pour cela, une table de marque doit être installée à hauteur de la ligne médiane, en retrait de l'aire de jeu et dans le respect des conditions de sécurité, tout en étant visible de l'arbitre.
- 1.4 La gestion de tous les remplacements doit être assurée par un dirigeant licencié (conditions d'accès à l'aire de jeu non exigées - cf. art. 444) de chacune des associations en présence qui doivent tenir conjointement la feuille de mouvements prévue à cet effet.
- 1.5 A l'issue de la rencontre, ce document doit être signé par les deux dirigeants rédacteurs et remis à l'arbitre par le dirigeant de l'association locale ou organisatrice qui aura auparavant complété ledit document par le numéro de rencontre informatique (ex. : 200506 | | | | | | | | | | RCT). Ce dernier figure sur la convocation de l'arbitre ou de l'association. Un exemplaire est remis à chacune des équipes, l'original est à joindre au rapport de l'arbitre.

2. CONDITIONS D'ENTREE EN JEU

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

3. EXCLUSIONS

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

4. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

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

RÈGLEMENT « TEMPS MORTS »

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

1. DEFINITIONS

- 1.1 Toute équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps dont la durée est limitée à 1 minute.
- 1.2 Tout remplacement tactique, sans limitation de nombre, doit s'effectuer exclusivement lors des temps morts demandés à la table de marque et accordés par l'arbitre.
- 1.3 Tout remplacement effectué en dehors des temps morts (hormis un joueur qui saigne ou le remplacement provisoire d'un joueur de 1^{ère} ligne pour quelque motif que ce soit) sera considéré comme un remplacement définitif, ce qui implique que le joueur sorti ne peut plus revenir en jeu.

2. MODALITES D'APPLICATION

- 2.1 L'entraîneur de l'une ou l'autre équipe en présence doit indiquer par avance à la table de marque son intention de bénéficier d'un temps mort pour effectuer des remplacements tactiques. Il communiquera alors à la table de marque la totalité des changements qu'il souhaite effectuer en indiquant les numéros correspondants aux entrées et aux sorties.
- 2.2 La table de marque indiquera alors à l'entraîneur adverse l'imminence d'un temps mort. Celui-ci adoptera les mêmes dispositions indiquées précédemment.
- 2.3 Ce temps mort ne sera accordé par l'arbitre qu'au prochain arrêt de jeu et à la demande exclusive du capitaine de l'équipe concernée.
- 2.4 Les dirigeants de la table de marque cocheront par une croix sur la feuille de mouvements le numéro du temps mort accordé et ils noteront également son minutage.
- 2.5 L'arbitre doit indiquer par une gestuelle précise (une main verticale au contact de la paume de l'autre main placée horizontalement et au-dessus en forme de T) et par un coup de sifflet long le début et la fin d'un temps mort.
- 2.6 Les personnes ayant accès au banc de touche seront autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu à l'occasion des temps morts.
- 2.7 La durée des temps morts n'est pas incluse dans le temps de jeu.