



RÈGLE 4

EQUIPEMENTS DES JOUEURS

DÉFINITION

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.

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

4.1 COMPLÉMENTS D'ÉQUIPEMENTS

Un joueur peut porter :

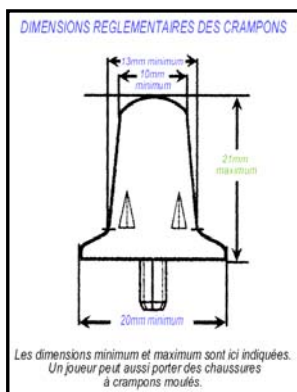
- (a) Des supports d'équipements en matériau élastique ou compressible, mais obligatoirement lavables ;
- (b) Des protège-tibias conformes aux spécifications de l'I.R.B. (Règlement 12) ;
- (c) Des protège-chevilles portés sous les chaussettes, ne couvrant pas plus d'un tiers de la longueur du tibia et, 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 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 « 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 ÉQUIPEMENTS INTERDITS

Un joueur ne doit pas porter :

- (a) d'équipement taché de sang ;
- (b) d'équipement coupant ou abrasif ;
- (c) d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures « éclair », vis, boulons ou matériaux rigides ou de protections non autorisées par la présente Règle ;
- (d) de bijoux (bagues, boucles d'oreilles, etc) ;
- (e) de gants ;
- (f) un short comportant un rembourrage cousu à l'intérieur ;
- (g) d'équipement 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) un crampon isolé à l'extrémité avant de la chaussure ;
- (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 équipements 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 juge de touche 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, il l'exclura définitivement pour incorrection.

CPP

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 tout joueur ou joueuse le port d'un protège-dents.*
- *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 F.F.R.

Cas général : « équipe locale - équipe visiteuse »

L'équipe locale doit informer l'équipe visiteuse des couleurs (maillot, short, 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 choisira, soit de mettre à disposition de l'équipe visiteuse un jeu de maillots de couleurs parfaitement distinctes qu'elle devra obligatoirement accepter, soit de changer ses propres couleurs.

Cas particulier : match sur terrain neutre

*Les deux équipes doivent s'informer mutuellement des couleurs (maillot, short, 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 internet : www.viamichelin.com - itinéraire le plus rapide** - qu'elle porte des équipements de couleurs parfaitement distinctes de celles de son adversaire.*

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

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