

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

TABLE DES MATIERES

JEU à XV – CATEGORIE A TOP 14 (1DP) et PRO D2 (2DP)	2
JEU à XV – CATEGORIE A FEMININES ELITE 1 (E1F) FEMININES ELITE 2 (E2F) COUPE DE France FEMININE A XV (CCFXV)	6
JEU à XV – CATEGORIE A NATIONALE (NAT) - 1ère DIVISION FEDERALE (1DF)	9
JEU à XV – CATEGORIE A REICHEL ESPOIRS ELITE (ER21) – REICHEL ESPOIRS ACCESSION (REA)	12
JEU à XV – CATEGORIE A ESPOIRS FEDERAUX 1 (EF1)	15
JEU à XV – CATEGORIE C' 2ème et 3ème DIVISIONS FEDERALES (2DF et 3DF)	18
JEU à XV – CATEGORIE C' FEDERALE B (2FB) – EXCELLENCE B (3EB)	22
JEU à XV – CATEGORIE C' FEDERALE FEMININE 1 (FFEM1)	26
JEU à XV – CATEGORIE C SERIES REGIONALES (HON – PRH -1ES – 2ES – 3ES – 4ES) RESERVE HONNEUR (RSR) RUGBY ENTREPRISE (ENT)	30
JEU à XV – CATEGORIE C FEDERALE FEMININE 2 (FFEM2)	34
JEU à XV – CATEGORIE C Tournoi inter-ligues Amicale des 6 Nations Moins de 18 ans (TA6N)	38
JEU à XV – CATEGORIE C REGIONALE 1 et 2 U19 (R1U19, R2U19)	42
JEU à XV – CATEGORIE C REGIONALE 1 et 2 U16 (R1U16, R2U16)	46
JEU à XV – CATEGORIE C FEMININES FEDERALE MOINS DE 18 ANS (FF18)	50
JEU à X – CATEGORIE D RESERVES SERIES REGIONALES (RSR)	54
JEU à X – CATEGORIE D FEMININES REGIONALES PLUS DE 18 ANS (FRX)	58
JEU à X – CATEGORIE D REGIONALE 3 U19 (R3U19)	61
JEU à X – CATEGORIE D REGIONALE 3 U16 (R3U16)	65
JEU à X – CATEGORIE D FEMININES REGIONALES MOINS DE 18 ANS (Développement)(FRX18)	69
JEU à X CHALLENGE MOINS DE 15 ANS FEMININES (F15X)	72
JEU à XV – CATEGORIE B ELITE CRABOS (CRA) – NATIONAL U 18 (NU18) INTER-SECTEURS Niveau 3 (CS17 et CS18)	75
JEU à XV – CATEGORIE B ELITE GAUDERMEN (GAU) – ELITE ALAMERCERY (ALA) NATIONAL U16 (NU16)	78
JEU à VII – CATEGORIE E Compétition professionnelle de rugby à 7 (C7DP) Championnat de France 18 ans et plus à 7 masculin (CF718) Rugby à 7 pôles espoirs (POL7) Féminines championnat de France 18 ans et plus (FES) Féminines U18 Seven inter-comités (F18SIC)	81

JEU à XV – CATEGORIE A

TOP 14 (1DP) et PRO D2 (2DP)

DIVERS

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 15 minutes

MATCH NUL en phase éliminatoire : Règlement L.N.R

CARENCE EN MO : OUI

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : 23

Une équipe du secteur professionnel 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.

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

Ø 3 titulaires + 2 remplaçants minimum (talonneur + pilier).

Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrés sur la feuille de match.

- Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
- Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements et protocole commotion cérébrale

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

La sortie d'un joueur pour effectuer un diagnostic dans le cas d'un protocole de commotion cérébrale est de **12** minutes (arrêt(s) de jeu et mi-temps compris)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement : dispositions spécifiques pour les compétitions professionnelles (expérimentation approuvée par World Rugby au titre de la saison 2018/2019 – Prolongée en 2019/2020 – Prolongée en 2020/2021 – **Prolongée en 2021/2022**)

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

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

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

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

1) Sortie définitive - Utilisation du carton bleu

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

2) Remplacement temporaire : examen de blessure à la tête - Protocole HIA

Dans toutes les situations, en cas de signes de commotion cérébrale, un joueur DOIT quitter le jeu. Il s'agit de la procédure de sécurité dite « détecter et faire sortir ». Dans le cadre des tournois et matches approuvés par la Fédération ou l'organisme de rugby ayant juridiction disposant de professionnels de santé formés, un remplaçant temporaire peut remplacer un joueur qui a une blessure à la tête lorsque le diagnostic n'est pas clair.

- Quand un joueur sort du terrain pour que sa blessure à la tête soit examinée, ce joueur peut être temporairement remplacé. Si ce joueur temporairement remplacé ne revient pas sur le champ de jeu au bout de dix minutes (sans décompte des arrêts de jeu) qui suivent sa sortie de l'aire de jeu, le remplacement devient définitif et le joueur remplacé ne doit pas retourner sur le champ de jeu.
- Le joueur doit être présenté à un officiel de match sur la ligne de touche dans le délai stipulé.
- Si un examen de blessure à la tête commence dans les dix minutes qui précèdent la pause, le joueur doit reprendre le jeu immédiatement après la pause ou le remplacement devient définitif.
- Si le joueur remplaçant temporaire est blessé, ce joueur peut également être remplacé.
- Si le joueur remplaçant temporaire est définitivement exclu pour jeu déloyal, le joueur remplacé ne doit pas revenir sur le champ de jeu.

Si le joueur remplaçant temporaire est averti et temporairement exclu, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur le champ de jeu avant la fin de la période d'exclusion.

MELEE ET CARENCE DE JOUEURS DE 1ère LIGNE

MÊLÉE : Règle World Rugby

- Ø Poussée illimitée.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Ø Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction par la même équipe
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

CARENCE

Voir cahier technique de la saison 2021/2022

JEU DELOYAL

- Ø **Carton rouge - Exclusion définitive** : rapport à faire sur la feuille de match informatisée.
- Ø **Carton jaune - Exclusion temporaire** : ajout motif sur la feuille de match informatisée.

BANC DE TOUCHE

Rappel des obligations administratives :

Six personnes pourront être inscrites sur la feuille de match pour être présentes sur le banc de touche :

- 2 entraîneurs dûment qualifiés (carte de qualification de type LEC) ;
- 1 médecin, 2 soigneurs et 1 adjoint terrain.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

La composition minimum reste inchangée (avec présence physique de ces personnes sur le banc de touche)

- 1 entraîneur (LEC), 1 médecin et 1 soigneur ;
- Sous réserve que la composition minimum du banc de touche soit respectée, un médecin supplémentaire peut être inscrit sur la feuille de match.

Trois précisions sont apportées :

- Toute personne titulaire d'un contrat d'entraîneur soumis à homologation de la L.N.R. ne peut être inscrite sur la feuille de match en une autre qualité que celle « d'entraîneur » (l'inscription en cette qualité supposant par ailleurs la délivrance d'une carte de qualification LEC) ;
- Seules les personnes inscrites en qualité « d'entraîneur » sur la feuille de match sont habilitées à procéder aux substitution/remplacements de joueurs auprès des arbitres n° 4 et n° 5.
- Un membre des organes de direction et de surveillance du club professionnel ne peut être inscrit sur la feuille de match comme « soigneur » ou « adjoint terrain ».

Aucune autre personne ne doit s'installer sur le banc de touche pendant les matches, notamment le préparateur physique.

Brassards

Toute personne autorisée à occuper le banc de touche d'une équipe, ainsi que le préparateur physique, devront porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match. Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Médecin
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

Accès à l'aire de jeu

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

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

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

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

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

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Un entraîneur ne peut en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu en dehors de la mi-temps.

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

Un préparateur physique, titulaire d'une licence F.F.R. de « dirigeant ayant accès terrain » (D.A.T.), inscrit sur la feuille de match, est autorisé à encadrer son équipe dans la zone réservée à l'échauffement à la condition qu'il porte une tenue vestimentaire distincte de celle des joueurs des deux équipes et un brassard de couleur bleu ciel.

En l'absence d'échauffement, il doit se positionner avec les remplaçants ou dans les tribunes. Il n'est pas autorisé à séjourner sur le banc de touche de son équipe.

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.

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

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE A
FEMININES ELITE 1 (E1F) FEMININES ELITE 2 (E2F)
COUPE DE France FEMININE A XV (CCFXV)

DIVERS

JOUEUSES : majeures au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

CARENCE EN MO : OUI

TABLE DE MARQUE : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEUSES ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : 23

Une équipe a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueuses sur la feuille de match. La 23^{ème} joueuse (numérotée 23) sera obligatoirement une joueuse de 1^{ère} ligne dûment entraînée et expérimentée de manière à ce que chacun des trois postes de 1^{ère} ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueuses.

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

Ø 3 titulaires + 2 remplaçantes minimum (talonneur + pilier).

Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

- Facultative et supplémentaire pour les joueuses de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
- Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueuses de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEUSES DE 1^{ère} LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueuses aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

Si la joueuse qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et elle ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES

Ø Une joueuse remplacée tactiquement peut remplacer toute joueuse qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;

Ø Une joueuse remplacée tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer une joueuse de 1^{ère} ligne blessée, exclue temporairement ou exclue définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit la joueuse de 1^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'une joueuse de 1^{ère} ligne doit être remplacée suite à une blessure, la remplaçante à ce poste doit être en priorité une joueuse de 1^{ère} ligne si disponibilité.

Dans les compétitions **Reichel Espoirs Elite**, **Reichel Espoirs Accession**, Espoirs Fédéraux 1, **Nationale**, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions fédérales et Elite 1 et 2 Féminines un joueur remplacé tactiquement peut également revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1^{ère} ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par rencontre/équipe.

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

MÊLÉE : Règle World Rugby

- Ø Poussée illimitée.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueuses aptes à jouer en première ligne.
- Ø Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction par la même équipe
- Ø Hors-jeu de la joueuse « demi de mêlée » : règle World Rugby.
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueuses encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

CARENCE

Voir cahier technique de la saison 2021/2022

JEU DELOYAL

- Ø **Carton jaune - Exclusion temporaire** : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) le manquement à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections.
- Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : **Non appliqué dans ces compétitions**

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf une joueuse de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe et celle-ci jouera avec une joueuse en moins pendant le reste de la partie. Cette joueuse pourra revenir en jeu lors d'un remplacement.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE A
NATIONALE (NAT) - 1^{ère} DIVISION FEDERALE (1DF)

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : OUI

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : 23

Une équipe 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.

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

Ø 3 titulaires + 2 remplaçants minimum (talonneur + pilier).

Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

- Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
- Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Ø Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;

Ø Un joueur remplacé tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit le joueur de 1^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Remarque : 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.

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'un joueur de 1^{ère} ligne doit être remplacé suite à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité.

Dans les compétitions **Reichel Espoirs Elite**, **Reichel Espoirs Accession**, Espoirs Fédéraux 1, **Nationale**, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions fédérales et Elite 1 et 2 Féminines un joueur remplacé tactiquement peut également revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1^{ère} ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par rencontre/équipe.

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE ET CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

MÊLÉE : Règle World Rugby

- Ø Poussée illimitée.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Ø Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction par la même équipe
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

CARENCE

Voir cahier technique de la saison 2020/2021

JEU DELOYAL

- Ø **Carton jaune - Exclusion temporaire** : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) le manquement à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections.
- Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : **Non appliqué dans cette compétition**

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe. Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique pendant toute la durée qui s'impose.

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

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

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE A
REICHEL ESPOIRS ELITE (ER21) – REICHEL ESPOIRS ACCESSION (REA)

DIVERS

JOUEURS : Moins de 21 ans – Nés en 2001, 2002 et 2003 date anniversaire

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : OUI

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19 **Maximum** : 23

Une équipe a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match conformément à la règle N°3 des Règles du jeu spécifiques FFR.

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

Ø 3 titulaires + 2 remplaçants minimum (talonneur + pilier).

Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

- Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
- Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Ø Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;

Ø Un joueur remplacé tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit le joueur de 1^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Remarque : 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.

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'un joueur de 1^{ère} ligne doit être remplacé suite à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité.

Dans les compétitions **Reichel Espoirs Elite, Reichel Espoirs Accession**, Espoirs Fédéraux 1, **Nationale**, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions fédérales et Elite 1 et 2 Féminines un joueur remplacé tactiquement peut également revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1^{ère} ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par rencontre/équipe.

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE ET CARENCE DE JOUEURS DE 1ère LIGNE

MÊLÉE : Règle World Rugby

- Ø Poussée illimitée.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Ø Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction par la même équipe
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

CARENCE

Voir cahier technique de la saison 2020/2021

JEU DELOYAL

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

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe. Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique pendant toute la durée qui s'impose.

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

POUR INFORMATION : CONDITIONS DE PARTICIPATION DES JOUEURS

EXCEPTIONS (pour Reichel Espoir Elite et Accession):

Saison 2021-2022 : Possibilité d'inscription sur la feuille de match d'un maximum de 4 joueurs sous contrat et/ou sous convention de formation, nés en 1999 et 2000, dans les limites ci-dessous :

- Aux postes d'Avants : 3 joueurs maximum
- 1 joueur au maximum présent sur le terrain aux postes de 1^{ère} ligne

Spécifique pour les Reichel Espoirs Accession

Pour les clubs issus d'Espoirs Nationaux : possibilité d'inscrire jusqu'à 8 joueurs au maximum par feuille de match nés en 1998, 1999 ou 2000.

CONDUITE A TENIR POUR LES ARBITRES : les arbitres ne doivent pas interdire l'accès au terrain des joueurs ne respectant pas ces dispositions. Le contrôle se fera par la Commission des Compétitions Fédérales en lien avec la Commission mixte F.F.R.-L.N.R. et après vérification de la feuille de match.

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIEA **ESPOIRS FEDERAUX 1 (EF1)**

DIVERS

JOUEURS : Moins de 23 ans et âgés au minimum de 18 ans (date d'anniversaire incluse) – Nés en 1998, 1999, 2000, 2001, 2002 et 2003

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : OUI

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19 **Maximum** : 23

Une équipe a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match conformément à la règle N°3 des Règles du jeu spécifiques FFR.

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

Ø 3 titulaires + 2 remplaçants minimum (talonneur + pilier).

Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

- Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
- Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Ø Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;

Ø Un joueur remplacé tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit le joueur de 1^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Remarque : 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.

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'un joueur de 1^{ère} ligne doit être remplacé suite à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité.

Dans les compétitions **Reichel Espoirs Elite, Reichel Espoirs Accession**, Espoirs Fédéraux 1, **Nationale**, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions fédérales et Elite 1 et 2 Féminines un joueur remplacé tactiquement peut également

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1^{ère} ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par rencontre/équipe.

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE ET CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

MÊLÉE : Règle World Rugby

- Ø Poussée illimitée.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Ø Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction par la même équipe
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

CARENCE

Voir cahier technique de la saison 2020/2021

JEU DELOYAL

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

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

POUR INFORMATION : CONDITIONS DE PARTICIPATION DES JOUEURS

Exceptions de participation pour les joueurs plus âgés en Espoirs Fédéraux 1 :

Possibilité d'inscription sur la feuille de match d'un maximum de 4 joueurs de plus de 23 ans, dans les limites ci-dessous

- Aux postes d'avants : 3 joueurs maximum
- 1 joueur au maximum présent sur le terrain aux postes de 1ère ligne.

Participation aux phases finales

Outre les dispositions précédentes, les joueurs de plus de 23 ans devront pour pouvoir participer aux phases finales de la compétition justifier au minimum de la moitié du nombre de match joués par le club au cours de la phase qualificative (inscription sur feuille de match)

CONDUITE A TENIR POUR LES ARBITRES : les arbitres ne doivent pas interdire l'accès au terrain des joueurs ne respectant pas ces nouvelles dispositions. Le contrôle se fera par la Commission des Compétitions Fédérales après vérification de la feuille de match.

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C'
2^{ème} et 3^{ème} DIVISIONS FEDERALES (2DF et 3DF)

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

- Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Pas d'indication d'aptitude au poste mais titulaire du passeport technique de 1^{ère} ligne et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

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

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

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

- Ø Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;
- Ø Un joueur remplacé tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit le joueur de 1^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'un joueur de 1^{ère} ligne doit être remplacé suite à une à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité

Dans les compétitions **Reichel Espoirs Elite**, **Reichel Espoirs Accession**, Espoirs Fédéraux 1, **Nationale**, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions fédérales et Elite 1 et 2 Féminines un joueur remplacé tactiquement peut également revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1^{ère} ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par rencontre/équipe.

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement
- Ø Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Ø **Mêlée simulée** :
 - Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
 - Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

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

- Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).

- ∅ Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- ∅ Lorsqu'une équipe bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C'
FEDERALE B (2FB) – EXCELLENCE B (3EB)

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

- Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Pas d'indication d'aptitude au poste mais titulaire du passeport technique de 1^{ère} ligne et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

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

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

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement
- Ø Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Ø **Mêlée simulée** :
 - Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
 - Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

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

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

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C'
FEDERALE FEMININE 1 (FFEM1)

DIVERS

JOUEUSES : Majeures au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

- Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Pas d'indication d'aptitude au poste mais titulaire du passeport technique de 1^{ère} ligne et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

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

Pas de spécificités aux postes pour les joueuses de 1^{ère} ligne (pilier droit, pilier gauche et talonneur). Une joueuse titulaire du passeport technique apte aux postes de 1^{ère} ligne, remplaçant, entrant en jeu et se déclarant inapte au poste sera considéré comme une joueuse blessée.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si une joueuse autre qu'une avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacée, le nombre de joueuses dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement
- Ø Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Ø **Mêlée simulée** :
 - Par défaut de joueuses de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueuses à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
 - Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement tenus par les joueuses de 1^{ère} ligne encore disponibles. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueuses (titulaires ou remplaçantes) en situation de jouer en 1^{ère} ligne, que tout autre joueuse peut occuper un des postes composants celle-ci.

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueuses de chaque équipe.

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

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf une joueuse de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C
SERIES REGIONALES (HON – PRH -1ES – 2ES – 3ES – 4ES)
RESERVE HONNEUR (RSR)
RUGBY ENTREPRISE (ENT)

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø Pas d'indication d'aptitude au poste

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

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

REMPACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REMPACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement

Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.

Ø **Mêlée simulée** :

- Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

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

Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

∅ **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C
FEDERALE FEMININE 2 (FFEM2)

DIVERS

JOUEURS : Majeures au jour du match

TEMPS DE JEU : 2 X 40 minutes – **Prolongations possibles** : 2 X 10 minutes

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOEUSES ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

- Ø 3 titulaires + 1 remplaçante si 16, 17 ou 18 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Ø 3 titulaires + 2 remplaçantes si 19, 20, 21 ou 22 joueuses inscrites sur la feuille de match.
- Ø Pas d'indication d'aptitude au poste

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

Pas de spécificités aux postes pour les joueuses de 1^{ère} ligne (pilier droit, pilier gauche et talonneur). Une joueuse apte aux postes de 1^{ère} ligne, remplaçante, entrant en jeu et se déclarant inapte au poste sera considérée comme une joueuse blessée.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si une joueuse autre qu'une avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacée, le nombre de joueuses dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement

Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon

Ø **Mêlée simulée :**

- Par défaut de joueuses de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueuses à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement tenus par les joueuses de 1^{ère} ligne encore disponibles. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueuses (titulaires ou remplaçantes) en situation de jouer en 1^{ère} ligne, que tout autre joueuse peut occuper un des postes composants celle-ci.

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueuses de chaque équipe.

Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueuses et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que toutes les joueuses se soient relevées.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf une joueuse de 1^{ère} ligne), et ce,

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C

Tournoi inter-ligues Amicale des 6 Nations Moins de 18 ans (TA6N)

DIVERS

JOUEURS : 2004 et 2005

TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

- Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20 ou 21 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne.

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

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre : voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE ».

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement**

Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.

Ø **Mêlée simulée :**

- Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

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

Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze-bal

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C
REGIONALE 1 et 2 U19 (R1U19, R2U19)

DIVERS

JOUEURS : 2003, 2004 et 2005

TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

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

- Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20 ou 21 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne.

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

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre : voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE ».

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement**

Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.

Ø **Mêlée simulée :**

- Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

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

Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze-bal

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C
REGIONALE 1 et 2 U16 (R1U16, R2U16)

DIVERS

JOUEURS : 2006 et 2007

TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 16

Maximum : 22

Spécificité catégorie « moins de 16 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.

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

Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20 ou 21 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne.

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

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre : voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE ».

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement**

Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.

Ø **Mêlée simulée :**

- Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

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

Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n° 8).

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE C
FEMININES FEDERALE MOINS DE 18 ANS (FF18)

DIVERS

JOUEUSES : Joueuses nées en 2003 (entre le 01/07 et le 31/12), 2004, 2005, 2006

Les joueuses nées entre le 1^{er} juillet et le 31 décembre 2003 ayant mutées au cours de la saison 2021/2022 ne peuvent évoluer dans la compétition Féminines moins de 18 ans à XV de niveau 1 que jusqu'à la date d'anniversaire (non incluse) de leurs 18 ans

TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

BALLON : Taille 4

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEUSES ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum** : 16 **Maximum** : 22

Ø **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».

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

Ø 3 titulaires + 1 remplaçante si 16, 17 ou 18 joueuses inscrites sur la feuille de match.

Ø 3 titulaires + 2 remplaçantes si 19, 20 ou 21 joueuses inscrites sur la feuille de match.

Ø Si une équipe désigne 22 joueuses sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueuses aptes à jouer en première ligne.

Pas de spécificités aux postes pour les joueuses de 1^{ère} ligne (pilier droit, pilier gauche et talonneur). Une joueuse apte aux postes de 1^{ère} ligne, remplaçante, entrant en jeu et se déclarant inapte au poste sera considérée comme une joueuse blessée.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des règlements « table de marque »

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Si une joueuse autre qu'une avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacée, le nombre de joueuses dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion – Liez - Placement

Ø Poussée limitée au gain du ballon

Ø **Mêlée simulée** :

- par défaut de joueuses titulaires du passeport de joueuses de devant (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour une ou plusieurs joueuses à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction
- obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueuses de chaque équipe

Ø Si mêlée tournée volontairement = C.P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueuses et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n°8).

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que toutes les joueuses se soient relevées.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball

Définition : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Ø à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et

Ø à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité.

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf une joueuse de devant si cela entraîne des mêlées simulées), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

Si la capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir une joueuse de la mêlée, les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique et continueront d'être disputées (ex : 7 contre 7 – 6 contre 6 – 5 contre 5) ceci jusqu'à la fin de la rencontre

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à X – CATEGORIE D RESERVES SERIES REGIONALES (RSR)

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

TEMPS DE JEU : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) ou 2 X 20 min – **Prolongations possibles** : 2 X 5 min (mort subite)

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum** : 11 **Maximum** : 15

Ø **Match arrêté** si moins de 8 joueurs

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

Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 11 à 15 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø Pas d'indication d'aptitude au poste

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

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

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement

Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.

Ø **Mêlée simulée** :

- Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
- Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
- Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 5 joueurs de chaque équipe.

Ø Si mêlée tournée volontairement = P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.

Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci.

Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

Si une équipe se présente en effectif incomplet avec seulement 9 joueurs les mêlées seront simulées et se joueront à 3 contre 3

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

∅ **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à X – CATEGORIE D **FEMININES REGIONALES PLUS DE 18 ANS (FRX)**

DIVERS

JOUEUSES : Majeures au jour du match

TEMPS DE JEU

Match sec : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) ou 2 X 20 min

Plateau : si 3 équipes match de 3 X 10 minutes ou 2 X 15 min, si 4 équipes match de 2 X 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum** : 10 **Maximum** : 15

Ø **Match arrêté** si moins de 8 joueuses

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

Ø Les mêlées sont simulées

Ø Pas d'aptitude demandée pour jouer en première ligne

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Composition

5 joueuses maximum : 3 en première ligne - 2 en deuxième ligne

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez – Placement
- Ø **Mêlées simulées** : pas de poussée, l'équipe qui introduit le ballon doit le conserver

- Ø **P. ou C.F. joué rapidement**. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueuses et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci.

- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que toutes les joueuses se soient relevées.

- Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

Si une équipe se présente en effectif incomplet avec seulement 9 joueuses les mêlées seront simulées et se joueront à 3 contre 3

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

Le « pick and go » est autorisé à condition que le porteur du ballon se redresse avant le contact avec l'adversaire de manière à ce que le plaqueur puisse saisir le porteur du ballon. Si l'auteur du « pick and go »

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

était à proximité de la ligne d'en-but adverse au moment de l'action et plonge pour marquer un essai, il doit le réussir sous peine de se voir sanctionner d'une pénalité.

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à X – CATEGORIE D **REGIONALE 3 U19 (R3U19)**

DIVERS

JOUEURS : 2003, 2004 et 2005

TEMPS DE JEU : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) OU 2 X 20 min – Jamais de prolongations

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum : 11** **Maximum : 15**

Ø **Match arrêté** si moins de 8 joueurs

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

Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 11 à 15 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø Pas d'indication d'aptitude au poste

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

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

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement
- Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.
- Ø **Mêlée simulée** :
 - Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
 - Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 5 joueurs de chaque équipe.

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

Si une équipe se présente en effectif incomplet avec seulement 9 joueurs les mêlées seront simulées et se joueront à 3 contre 3

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à X – CATEGORIE D
REGIONALE 3 U16 (R3U16)

DIVERS

JOUEURS : 2006 et 2007

TEMPS DE JEU : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) OU 2 X 20 min – Jamais de prolongations

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum** : 11 **Maximum** : 15

Ø **Match arrêté** si moins de 8 joueurs

Spécificité catégorie « moins de 16 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.

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

Ø 3 titulaires + 1 remplaçant si 11 à 15 joueurs inscrits sur la feuille de match.

Ø Pas d'indication d'aptitude au poste

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

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

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez - Placement
- Ø Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.
- Ø **Mêlée simulée** :
 - Par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - Par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - Obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, P. ou C.F.
Dans le cas exceptionnel de non-détection de faute : C.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
 - Obligatoire : dès lors qu'un entraîneur dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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

Les mêlées simulées faisant suite à une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 5 joueurs de chaque équipe.

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

Si une équipe se présente en effectif incomplet avec seulement 9 joueurs les mêlées seront simulées et se joueront à 3 contre 3

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à X – CATEGORIE D
FEMININES REGIONALES MOINS DE 18 ANS (Développement)(FRX18)

DIVERS

JOUEUSES : 2003 (entre le 01/07 et le 31/12), 2004, 2005 et 2006

TEMPS DE JEU

Match sec : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) ou 2 X 20 min

Plateau : si 3 équipes match de 3 X 10 minutes ou 2 X 15 min, si 4 équipes match de 2 X 10 minutes

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum** : 10 **Maximum** : 15

Ø **Match arrêté** si moins de 8 joueuses

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

Ø Les mêlées sont simulées

Ø Pas d'aptitude demandée pour jouer en première ligne

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Composition

5 joueuses maximum : 3 en première ligne - 2 en deuxième ligne

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

- Ø **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = Flexion - Liez – Placement
- Ø **Mêlées simulées** : pas de poussée, l'équipe qui introduit le ballon doit le conserver

- Ø P. ou C.F. joué rapidement. Après une Pénalité ou un C.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueuses et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci.

- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que toutes les joueuses se soient relevées.

- Ø Lorsqu'une équipe bénéficie d'une Pénalité ou d'un coup franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de cette P. ou de ce C.F.

Si une équipe se présente en effectif incomplet avec seulement 9 joueuses les mêlées seront simulées et se joueront à 3 contre 3

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball

Définition : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Ø **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à X CHALLENGE MOINS DE 15 ANS FEMININES (F15X)

DIVERS

JOUEUSES : 2007, 2008 et 2009

TEMPS DE JEU

Match sec : 4 X 10 min (2 min entre chaque quart temps) ou 2 X 20 min

Plateau : si 3 équipes match de 3 X 10 minutes ou 2 X 15 min, si 4 équipes match de 2 X 10 minutes

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Ø **Minimum** : 10 **Maximum** : 15

Ø **Match arrêté** si moins de 8 joueuses

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

Ø Les mêlées sont simulées

Ø Aucune obligation demandée pour jouer en première ligne

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Mêlées simulées à 5 contre 5

Pas de poussée

L'équipe qui introduit conserve le ballon

COUP DE RENVOI APRES ESSAI

C'est l'équipe qui a marqué qui engage

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball

Définition : cette action consiste pour la porteuse du ballon :

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

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

Plaquage « Cuillère »

Définition : faire perdre l'équilibre à un adversaire en pleine course en tapant légèrement l'une des chevilles pour que celle-ci vienne se placer derrière l'autre provoquant ainsi un croc-en-jambe

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse.

Le plaquage « cuillère » est INTERDIT

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

∅ **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir une de ses partenaires de l'aire de jeu, et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. La joueuse ainsi désignée pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical
-

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE B
ELITE CRABOS (CRA) – NATIONAL U 18 (NU18)
INTER-SECTEURS Niveau 3 (CS17 et CS18)

DIVERS

JOUEURS : nés en 2003 (entre le 01/07 et le 31/12), 2004 et 2005

*Les joueurs nés entre le 01/07 et le 31/12/2003 **peuvent évoluer dans les compétitions ci-dessus toute la saison et le nombre de joueurs nés dans cette période n'est pas limité sur la feuille de match.**

Attention : cette disposition ne s'applique pas aux joueurs mutés.

TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : 23

Une équipe 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.

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

- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Si une équipe désigne 22 ou 23 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche.
- Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.
 - Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
 - Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

- Ø **Si moins de 22 joueurs** : des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.
- Ø **Si 22 ou 23 joueurs** : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES – Variantes M19 World Rugby

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

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Règle World Rugby Moins de 19 ans

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

- Ø Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première ligne.
- Ø Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : mêlée avec introduction à la même équipe.
- Ø Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball : **Autorisé**

Plaquage « cuillère » : **Autorisé**

JEU DELOYAL

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

∅ **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe. Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique pendant toute la durée qui s'impose (sauf si mêlée simulée).

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à XV – CATEGORIE B
ELITE GAUDERMEN (GAU) – ELITE ALAMERCERY (ALA)
NATIONAL U16 (NU16)

DIVERS

JOUEURS : ELITE GAUDERMEN : U15 nés en 2007 – ELITE ALAMERCERY et NATIONAL U16 nés en 2006 et 2007
TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**
SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi
MI-TEMPS : 10 minutes
TABLE DE MARQUE : NON
CARENCE EN MO : NON
CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19 **Maximum** : 23

Spécificité catégorie « moins de 16 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.

Une équipe 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.

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

- Ø 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Ø Si une équipe désigne 22 ou 23 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche.
- Ø Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.
 - Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
 - Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

- Ø **Si moins de 22 joueurs** : des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.
- Ø **Si 22 ou 23 joueurs** : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

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

REPLACEMENTS TACTIQUES – Variantes M19 World Rugby

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

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

Carton bleu

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

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

MELEE

Règle World Rugby Moins de 19 ans

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

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

- Ø Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Ø Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première ligne.
- Ø Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : mêlée avec introduction à la même équipe.
- Ø Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Ø Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball : **Autorisé**

Plaquage « cuillère » : **Autorisé**

JEU DELOYAL

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

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

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

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

BANC DE TOUCHE

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

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

- **50/22**
- **Drop de renvoi sur la ligne de but**
- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**

JEU à VII – CATEGORIE E
Compétition professionnelle de rugby à 7 (C7DP)
Championnat de France 18 ans et plus à 7 masculin (CF718)
Rugby à 7 pôles espoirs (POL7)
Féminines championnat de France 18 ans et plus (FES)
Féminines U18 Seven inter-comités (F18SIC)

REGLE 3 : L'EQUIPE

NOMBRE DE JOUEURS MAXIMUM PAR EQUIPE :

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

NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM PAR EQUIPE :

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

REPLACEMENTS :

Une équipe peut désigner jusqu'à cinq remplaçants.

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

- Une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total lors du match ;
- Si un joueur est substitué, il pourra revenir en jeu dans les limites et conditions suivantes :
 - Jusqu'à 5 substitutions tactiques maximum par match ;

Les joueurs substitués pour raison tactique peuvent également revenir en jeu pour remplacer un joueur ayant une blessure qui saigne, un joueur blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) ou un joueur sorti sur commotion cérébrale ou suspicion de commotion cérébrale. Un tel retour en jeu n'est pas comptabilisé comme une substitution tactique.

REGLE 5 : DUREE DE LA PARTIE

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

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

REGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE

Prolongations - Tirage au sort

Avant le début des prolongations, l'arbitre organisera un tirage au sort. Un des deux capitaines lance une pièce alors que l'autre choisit le côté de la pièce et vérifie 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 choisit le choix du côté du terrain, l'adversaire effectuera le coup d'envoi et vice versa.

JUGES D'EN-BUT

- a) Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.
- b) L'arbitre a la même autorité sur les deux juges d'en-but que sur les juges de touche.
- c) Il n'y a qu'un seul juge d'en-but par en-but.
- d) **Indication du résultat d'une tentative de but.** Lors d'une tentative de but sur coup de pied de transformation ou d'une tentative de but sur coup de pied de pénalité, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied : si le ballon passe entre les poteaux et au-dessus de la barre transversale, le juge d'en-but lèvera son drapeau pour indiquer le but.
- e) **Indication d'une sortie en touche de but.** Si le ballon ou le joueur qui le porte est allé en touche de but, le juge d'en-but doit lever son drapeau.
- f) **Indication d'un essai.** Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou des essais en cas de doute de la part de l'arbitre.

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

REGLE 8 : ETABLISSEMENT DU SCORE

Coup de pied de transformation

Tentative de coup de pied de transformation :

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

Essai marqué en fin de période

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

Essai puis tentative de transformation puis sirène : le match continue.

REGLE 9 : JEU DELOYAL

Carton jaune :

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

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

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

Carton rouge :

Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi.

REGLE 19 : LA MÊLEE ORDONNEE

Définitions. Une mêlée ordonnée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe liés entre eux sur une ligne entrent en contact avec l'adversaire de façon que les têtes des joueurs soient imbriquées. Cela crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

Le tunnel est l'espace entre les deux premières lignes.

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux premières lignes au contact.

Le joueur situé au milieu de chaque première ligne est le talonneur.

FORMATION D'UNE MÊLEE ORDONNÉE

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

Sanction : Pénalité

NB : *L'aptitude "AUTORISE 1^{ERE} LIGNE" des joueurs ou des joueuses à pratiquer en 1^{ère} ligne n'est pas exigée. Ainsi, tout joueur ou joueuse peut participer à la mêlée ordonnée.*

JOUEURS DE 1^{ERE} LIGNE

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

Sanction : Pénalité

REGLE 20 : PENALITE ET COUP FRANC

COMMENT SONT JOUES LES PÉNALITÉS ET LES COUPS FRANCS ?

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

PENALITÉ ET COUP FRANC : OPTIONS ET OBLIGATIONS

Pas de retard. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter la pénalité, ce coup de pied doit être donné dans les 30 secondes qui suivent l'instant où la sanction a été accordée. Si le temps accordé est dépassé, le coup de pied sera annulé et une mêlée sera ordonnée à l'emplacement du coup de pied et l'équipe adverse bénéficiera de l'introduction.

BANC DE TOUCHE

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

- Ø **Rouge** : entraîneur
- Ø **Blanc** : soigneur
- Ø **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Ø **Vert** : personnel médical

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.

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

Ces décisions peuvent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

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

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

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application de 3 des 5 règles expérimentales de WR :

- **Coin volant**
- **Le joueur pré-attaché**
- **Déblayage et sécurité du gratteur**