

ANNEXE 2

CATEGORIE D « JEU A X »

RÈGLE 3 : L'équipe

Compétitions	Catégories	Règles appliquées	Nombre de joueurs minimum (a)	Nombre de joueurs maximum	1 ^{ères} lignes titulaires minimum	1 ^{ères} lignes remplaçants minimum	Table de marque
Féminines Développement (plus de 18 ans et moins de 18 ans)	Jeu à X	Spécifiques F.F.R.	10	20	0	0	OUI
Masculins + de 19 ans Masculins – de 19 ans Masculins – de 16 ans Réserves Régionales			11	20	3	1	

- a) Le nombre minimum de joueurs à inscrire sur la feuille de match doit impérativement correspondre à des joueurs physiquement présents au coup d'envoi et capables de jouer.
- b) Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 9 « Jeu déloyal » sont applicables à toutes les compétitions fédérales et régionales.
- c) Aucune règle relative à la carence de joueurs de 1^{ère} ligne, ni aucun dispositif similaire, ne s'applique dans ces compétitions.

1 - NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH

Féminines développement

- Nombre minimum de joueuses à respecter : 10 joueuses sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
- **Nombre maximum : 20 joueuses sur la feuille de match, soit :**
 - 10 titulaires.
 - 10 remplaçantes.

Pour les autres compétitions

- Nombre minimum de joueurs à respecter : 11 joueurs sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
 - 1 remplaçant « autorisé à jouer en 1^{ère} ligne »
- **Nombre maximum : 20 joueurs sur la feuille de match, incluant un joueur de 1^{ère} ligne « autorisé » soit :**
 - 10 titulaires.
 - 10 remplaçants.

Attention : Si durant la partie une équipe est réduite à moins de 8 joueurs, l'arbitre doit arrêter le match selon les conditions fixées par l'article 451.2 des Règlements Généraux.

2.1 - Equipe en effectif insuffisant ou incomplet

Définitions :

Une équipe est en effectif insuffisant lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, soit 8 joueurs pour le jeu à X.

Une équipe est en effectif incomplet lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, donc pour le jeu à X :

- a) 11 joueurs (10 pour les Féminines Développement) physiquement présents et en capacité de jouer, et
- b) 4 joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1^{ère} ligne parmi les titulaires ou les remplaçants (0 pour les féminines développement).

2.2 - Conséquences sur le déroulement de la rencontre :

Lorsqu'une équipe est en effectif insuffisant au coup d'envoi d'une rencontre, celle-ci ne peut pas se dérouler.

Lorsqu'une équipe est en effectif incomplet au coup d'envoi d'une rencontre, l'arbitre demande aux deux équipes en présence de disputer celle-ci selon les modalités prévues ci-après.

Ces équipes sont soumises au respect de l'ensemble des règles du jeu (et des dispositions spécifiques F.F.R., le cas échéant) ainsi qu'au respect du règlement disciplinaire de la F.F.R.

En outre, l'arbitre devra consigner dans son rapport, à l'endroit prévu et avant signature par les dirigeants :

- Le nom de l'équipe en effectif incomplet ;
- Le motif qui a conduit à cette notification ;
- Le score détaillé de la rencontre (en page intérieure).

Si au cours de la rencontre, l'équipe qui s'est présentée avec un effectif incomplet se retrouve en effectif insuffisant (que cette situation résulte de la sortie temporaire ou définitive d'un joueur et quel que soit le motif de celle-ci), l'arbitre arrêtera le match* (Art. 451-2 des R.G).

* Idem lorsqu'une équipe qui respectait au coup d'envoi les obligations spécifiques applicables dans sa catégorie (voir tableau figurant ci-dessus), se retrouve en effectif insuffisant en cours de partie.

Dans le cas d'un match à effectif incomplet, l'arbitre fera disputer la rencontre selon les modalités ci-après définies :

Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 11 joueurs :

- **L'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs et**
- **La formation de la mêlée doit se faire de la manière suivante :**
 - A 9 contre 9, les mêlées se joueront à 3 contre 3.

Pour les féminines développement les mêlées sont simulées avec une formation en 3-2. Si 9 joueuses présentes : mêlées simulées à 3 contre 3.

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

Les contraintes liées à la spécificité des joueurs remplaçants de 1^{ère} ligne peuvent être respectées en utilisant des joueurs titulaires.

Quel que soit le niveau de compétition, un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste (sauf pour les féminines développement).

2 - NOMBRE DE REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUE

Voir règlement de la table de marque, applicable à la catégorie D « Jeu à X ».

Remplacement sur pénalité

- L'équipe qui obtient la pénalité peut effectuer des changements.
- L'équipe contre qui la pénalité a été sifflée ne peut pas effectuer de changements sauf si l'équipe non fautive effectue elle aussi des changements.

RÈGLE 5 : Durée de la partie

Match sec

60 minutes (3 x 20 minutes avec des mi-temps de 5 minutes, avec un nouveau toss avant le 3^{ème} tiers temps).

Plateau

Le temps de jeu maximum sur un plateau est de 60 minutes par joueur.

- Si 3 équipes : Match de 2 X 15 minutes.
- Si 4 équipes : match de 2 X 10 minutes.

Procédure en cas de match nul et recours à des prolongations pour les plus de 18 ans (matchs de phases finales)

Avant le début des prolongations

Tirage au sort : l'équipe remportant celui-ci a le choix entre donner le coup d'envoi et choisir la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongations.

Les périodes

Le jeu reprendra après 2 minutes de pause, avec des périodes d'un maximum de 5 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.

Vainqueurs

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

Attention : pas de prolongations pour les moins de 18 ans (application des articles 454 et 455 des R.G. de la F.F.R.)

RÈGLE 9 : Jeu déloyal

9.1 Règlement disciplinaire pour les compétitions jouées sous forme de tournoi

Carton jaune/exclusion temporaire : 5 minutes

Un joueur cumulant 2 cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et est suspendu pour la semaine de compétition suivante (ou les 2 suivantes en cas de récidive).

Un joueur cumulant 3 cartons jaunes lors d'un même tournoi n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi et est suspendu pour la semaine de compétition suivante (ou les 2 suivantes en cas de récidive).

Retour carton jaune sur une pénalité

Seule l'équipe qui obtient la pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune.

L'équipe contre qui est sifflé la pénalité ne peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non fautive fait elle aussi revenir en jeu un tel joueur.

Carton rouge

Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organe disciplinaire compétent.

9.2 Règlement disciplinaire pour les compétitions jouées en match sec

CARTON JAUNE : Incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'incorrection, de jeu dangereux ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 5 minutes minimum.

Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1^{ère} mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé doit être exclu DEFINITIVEMENT du terrain.

- Pour cela, l'arbitre appelle le joueur fautif, et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE (pour signaler une deuxième exclusion TEMPORAIRE) puis aussitôt un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE.
- Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

EXCLUSION DÉFINITIVE : Carton Rouge

Les arbitres doivent être extrêmement sévères pour tous les actes volontaires de brutalité.

Même sans avertissement, un arbitre peut exclure DEFINITIVEMENT de l'aire de jeu un joueur qui se livre à un acte de jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions. Cette dernière remarque vaut en particulier pour les capitaines d'équipe qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs équipiers.

Lorsque l'arbitre décide d'exclure DEFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter sans délai le terrain au sens de l'Annexe I des Règlements Généraux de la F.F.R. et rejoindre les vestiaires. Il ne pourra pas revenir sur le terrain jusqu'à la fin de la rencontre.

Tout joueur qui a été définitivement exclu ne peut plus participer au jeu ou jouer à nouveau, jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organe disciplinaire compétent.

Après toute rencontre fédérale ou régionale, l'arbitre ne joindra pas la carte de qualification du licencié exclu définitivement (carton rouge) et ne retiendra pas la carte de qualification du dirigeant du banc de touche ayant été sanctionné(s).

REGLE 14 : Le plaquage

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

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

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

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

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

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

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

Sanction : voir règle 9 « Jeu déloyal »

RÈGLE 19 : La mêlée ordonnée

Composition : 5 joueurs maximum :

- 3 en première ligne.
- 2 en deuxième ligne

Pied-frein :

La règle du pied-frein n'est pas appliquée.

Introduction :

Introduction droite : le demi de mêlée doit se positionner au milieu du couloir pour introduire le ballon.

Poussée :

Pour les féminines développement :

- Les mêlées sont simulées
- Pas d'aptitude demandée pour jouer en première ligne.

Pour les autres compétitions :

Poussée pour le gain du ballon.

Dans ces autres compétitions, un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste.

Lors d'un tournoi amical autorisé, si les équipes participantes sont soumises à des règles différentes en matière de poussée en mêlée, la règle appliquée, pour toutes les rencontres du tournoi, est celle applicable à l'équipe dont le niveau sportif est le plus bas. La F.F.R. ou, le cas échéant, la ligue régionale, indique, dans le cadre de l'autorisation du tournoi, la règle appliquée.