

Aide-mémoire - Rugby amateur Saison 2018/2019

MAJ du 2/09/2018

Objectifs

Ce document est un outil au service des officiels de match. C'est un document de travail qui ne peut en aucun cas être opposable.

Contenu

Ce document contient :

- les consignes d'arbitrage sur les points clés,
- les modifications ou nouveautés, ainsi que
- les points de vigilance liés à la règle

Conception et mises à jour

Ce document est réalisé en début de saison pour une présentation lors des stages de Ligues et/ou Régionaux avec ajustement si besoin en cours de saison.

Liste de diffusion

Mise à disposition sur le site technique

Diffusion à tous les arbitres, superviseurs, coaches, et représentants fédéraux

Rédacteurs

La rédaction de l'aide-mémoire est réalisée et validée par la Direction Nationale de l'Arbitrage.

Préambule

Important : toutes les règles expérimentales de World Rugby de la saison 2017/2018 sont validées (**elles apparaissent en vert dans ce document**)

Les nouveautés apparaissent en rouge

Les dispositions spécifiques F.F.R en bleu

Définition

Définition de la possession :

Un joueur qui tente de contrôler un ballon est considéré comme étant en possession de ce ballon.

Règle 3: Nombre de joueurs / L'Equipe

1) Compétition Fédérale 2 Féminine

Passage en catégorie C au lieu de C' (poussée en mêlée limitée au gain du ballon)

2) Possibilité d'inscrire 23 joueurs sur la feuille de match dans les compétitions suivantes :

Elite 1 et 2 Féminine

M18 : Elite Crabos - National M18

M16 : Elite Alamercery - Elite Gaudermen - National M16

3) Mise en place du carton bleu dans les compétitions suivantes :

TOP 14 - PRO D2 - Fédérale 2 - Fédérale 3 - Elite 2 féminine - Espoir/Reichel - Crabos - Alamercery
Gaudermen - Honneur

4) Les changements de joueurs

DIVISIONS PROFESSIONNELLES TOP 14 et PRO D2 (expérimental saison 2018/2019)	
QUESTIONS	REPONSES
Remplacements autorisés	
Nombre maximum de remplacements autorisés pour raison tactique ou blessure de tout type	8
Le remplacement temporaire d'un joueur sorti sur protocole HIA est-il comptabilisé dans les 8 remplacements autorisés ?	NON
Le remplacement temporaire d'un joueur sorti pour saignement est-il comptabilisé dans les 8 remplacements autorisés ?	NON
Non-retour du joueur à l'issue des 10 minutes du protocole HIA. Le remplacement compte-t-il dans les 8 changements autorisés ?	OUI

Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes du saignement. Le remplacement compte-t-il dans les 8 changements autorisés ?	OUI
La sortie d'un joueur sur commotion cérébrale avec utilisation du carton bleu est-elle comptabilisée dans les 8 changements autorisés ?	OUI
Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement	
Nombre maximum de retour en jeu de joueurs sortis tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement) AVEC LIMITATION	4
Une équipe n'a pas encore utilisé ses 8 premiers remplacements, elle décide de faire revenir en jeu un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur qui sort sur blessure (hors carton bleu, protocole HIA, saignement). Est-ce possible ?	OUI Ce changement sera décompté des 4 retours en jeu possibles d'un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)
Remplacement d'un joueur blessé (quel que soit le poste du joueur) (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)	OUI Ce changement sera décompté des 4 retours en jeu possibles d'un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)
Sortie sur blessure (hors carton bleu, protocole HIA, saignement) d'un joueur de 1ère ligne alors que le nombre maximum (4) de retour en jeu de joueurs sortis tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement) est atteint ?	NON
Sortie sur blessure d'un joueur à la suite de jeu déloyal (vérifié par un officiel de match)	OUI Ce changement sera décompté des 4 retours en jeu possibles d'un joueur sorti tactiquement pour remplacer un joueur blessé (hors carton bleu, protocole HIA, saignement)
Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement SANS LIMITATION	
Remplacement temporaire d'un joueur sorti sur protocole HIA	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 10 minutes du protocole HIA	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match
Remplacement temporaire d'un joueur sorti sur saignement	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes pour saignement	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match
Un joueur ayant fait l'objet d'un signalement de carton bleu	OUI
Lorsqu'un joueur de 1ère ligne est exclu temporairement ou définitivement	OUI

AMATEURS PLUS DE 19 ANS ET MOINS DE 19 ANS		
QUESTIONS	AMATEURS PLUS DE 19 ANS	AMATEURS MOINS DE 19 ANS
Nombre maximum de remplacements autorisés pour raison tactique ou blessure de tout type	7 ou 8*	7 ou 8*
Le remplacement temporaire d'un joueur sorti pour saignement est-il comptabilisé dans les 7 ou 8 remplacements autorisés ?	NON	NON
Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes du saignement. Le remplacement compte-t-il dans les 7 ou 8 changements autorisés ?	OUI	OUI
La sortie d'un joueur sur commotion cérébrale (avec ou non utilisation du carton bleu) est-elle comptabilisée dans les 7 ou 8 changements autorisés ?	OUI	OUI
Retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement y compris lorsque les 7 ou 8 changements autorisés ont déjà été effectués		
Sortie d'un joueur sur commotion cérébrale (avec ou non utilisation du carton bleu)	OUI	OUI
Sortie d'un joueur pour saignement	OUI	OUI
Non-retour du joueur à l'issue des 15 minutes pour saignement	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match	Le joueur entré pourra rester sur le terrain jusqu'à la fin match
Sortie sur blessure d'un joueur de 1ère ligne	OUI	OUI
Sortie d'un joueur autre que première ligne sur blessure (hors commotion ou saignement)	NON	OUI
Exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1ère ligne	OUI	OUI
Sortie sur blessure d'un joueur à la suite de jeu déloyal (vérifié par un officiel de match)	OUI	OUI
<p>* Possibilité d'inscrire 23 joueurs(es) sur la feuille de match dans les compétitions suivantes : Elite 1 et 2 Féminines - M18 : Elite CRABOS et National M18 - M16 : Elite ALAMERCERY et GAUDERMEN et National M16</p>		

PROTOCOLE DE REMPLACEMENT - RUGBY AMATEUR

Afin de faciliter la tâche des officiels de match le protocole détaillé ci-dessous est mis en place.

1^{er} cas

Présence d'un représentant fédéral ou d'un accompagnateur de l'arbitre (désigné officiellement).

A son arrivée au stade l'arbitre remet à chaque équipe des cartons de changements (16 par équipe).

Lorsqu'un entraîneur veut faire un changement il doit remplir le carton de changement et le remettre au représentant fédéral ou à l'accompagnateur qui validera ou pas ce changement. Si le changement est validé lors de l'arrêt de jeu qui suit, le joueur sortant quittera le terrain et ensuite le joueur entrant fera son entrée sur le terrain.

A la fin de la rencontre les cartons de changements serviront à remplir la feuille de match.

2^{ème} cas

L'arbitre de champ est seul.

A son arrivée au stade l'arbitre remet à chaque équipe des cartons de changements (16 par équipe).

Lorsqu'un entraîneur veut faire un changement il doit remplir le carton de changement et le donner au joueur entrant.

A l'arrêt de jeu qui suit le joueur entrant donnera à l'arbitre le carton de changement si l'arbitre valide ce changement alors le joueur sortant quittera le terrain. Si l'arbitre ne valide pas le changement le joueur entrant sortira du terrain.

L'arbitre conservera les cartons de changement qui lui serviront à la fin de la rencontre à remplir la feuille de match.

Protocole commotion en divisions non-professionnelles (sans utilisation du carton bleu)

- L'officiel de match suspectant une Commotion INFORME l'entraîneur de l'équipe concernée
- L'arbitre doit alors :
 - Soit faire application de la Règle 3.22c si la commotion est évidente, à savoir que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer. L'arbitre peut ordonner que le joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.

- Soit informer l'entraîneur de l'équipe concernée si la commotion est suspectée. Dans ce cas, l'entraîneur prend seul la décision de sortir (ou non) son joueur de manière définitive.
Si l'entraîneur décide de faire sortir le joueur de l'aire de jeu, ce dernier sera considéré comme blessé et ne pourra pas revenir en jeu jusqu'à la fin du match
- A l'issue de la rencontre, l'arbitre :
 - Mentionne l'incident sur la feuille de match (rapport complémentaire) en y précisant la décision prise par l'entraîneur
 - Remplit la fiche de suspicion de Commotion Cérébrale et l'envoie au Comité Territorial dont dépend l'équipe concernée

CARTON BLEU

Compétitions concernées : (1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions Fédérales, Elite 1 Féminine et Elite 2 Féminine) Espoir/Reichel, Crabos, Alamercery, Gaudermen et honneur :

1^{ère} et 2^{ème} Divisions Professionnelles :

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.

1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} division fédérale (masculin), Elite 1 et 2 féminine Espoir/Reichel, Crabos, Alamercery, Gaudermen et honneur :

Lorsqu'un arbitre détecte un (des) signes(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 ou de la joueuse concerné(e) de l'aire de jeu. **Le joueur ou la joueuse sera remplacé(e) dans tous les cas.**

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 ou la joueuse concerné(e) de l'aire de jeu.

Nombre de joueurs lors de mêlées simulées

Les mêlées simulées provoquées par une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueurs de chaque côté

Modifications dispositions spécifiques F.F.R

Préparateur physique

Autorisé dans les compétitions suivantes :

Compétitions professionnelles, 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} Divisions fédérales, **Fédérale B, Excellence B, Reichel-Espoirs, Espoirs Fédéraux 1, Elite 1 Féminine et Elite 2 Féminine)**

Règle 5: Durée de la partie

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

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
Seniors 1 ^{ère} et 2 ^{ème} Divisions Professionnelles	2 x 40 minutes	15 minutes maximum	2 x 10 minutes
1 ^{ère} Division Fédérale 2 ^{ème} et 3 ^{ème} Divisions Fédérales Reichel-Espoirs Espoirs Fédéraux 1 Féminines + 18 ans		10 minutes maximum	
Seniors • Autres catégories y compris « Fédérale B » et « Excellence B » • Réserves séries régionales		10 minutes maximum	
Moins de 19 ans Moins de 16 ans Féminines - 18 ans	2 x 35 minutes		Pas de prolongations

REMARQUE

Pour les « Moins de 19 ans » et pour les « Moins de 16 ans » et comme dans toutes les autres compétitions, les deux équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent **rejoindre les vestiaires à la mi-temps.**

Fin du temps réglementaire

1) Une équipe qui marque un essai vers la fin du match peut choisir de tenter ou non la transformation.

Si l'équipe choisit de tenter ou non la transformation dans le temps qu'il reste à jouer, il y aura une reprise du jeu et la partie s'arrêtera lors de l'arrêt de jeu réglementaire suivant.

Le temps qu'il reste à jouer est pris en compte à partir du moment où le ballon est botté.

Si des points ont été marqués en fin de match et qu'il reste du temps pour donner le coup de pied de renvoi mais que la durée de la partie expire immédiatement après ce coup de pied de renvoi et que le botteur :

- ✓ ne botte pas le ballon au-delà de la ligne des 10 mètres,
- ✓ botte le ballon directement en touche,
- ✓ botte le ballon en ballon mort ou au-delà de la ligne de touche de but ou de ballon mort adverse,
- ✓ l'arbitre donnera à l'équipe non fautive les options indiquées respectivement aux Règles du jeu 12.7, 12.8 et 12.9, et le jeu continuera jusqu'à ce que le ballon devienne mort.

Si, après que la durée fixée a expiré, une pénalité est bottée en touche sans toucher un autre joueur, l'arbitre autorisera la remise en jeu et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que le ballon devienne mort.

Pour mettre fin à la mi-temps, un joueur doit jouer le coup de pied de pénalité pour lui en bottant le ballon (ballon au sol ou quittant ses mains), avant de botter en touche (ou de faire la passe à un partenaire qui bottera en touche

Règle 6: Officiels de match

Positionnement du staff médical ou paramédical lors des rencontres des divisions professionnelles

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 se placer sur la ligne de touche le long des bancs de touche.

En aucun cas, ces deux personnes ne peuvent rester sur la même ligne. Ils 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.

Modifications dispositions spécifiques F.F.R

Suppression du dispositif LCA

En cas d'absence inopinée d'un arbitre : si présence d'un arbitre dans le stade c'est lui qui doit diriger la rencontre.

Si pas d'arbitre présent dans le stade la rencontre est dirigée par un entraîneur, dûment qualifié, appartenant à l'une des équipes

participantes. Cet entraîneur doit être titulaire de l'un des diplômes, brevets ou certificats de qualification professionnelle suivants : DEJEPS RUGBY, DESJEPS RUGBY, BEES 1^{er} ou 2^{ème} degré, BFE, BFEJ, BF PERF, BF OPTI, CQP TECHNICIEN.

Si les deux entraîneurs remplissent les conditions : tirage au sort, si un seul remplit les conditions c'est lui qui arbitre, si aucun ne remplit les conditions : le match ne pourra pas se disputer.

Préparateur physique

Autorisé pour les compétitions :
1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} division fédérale

Fédérale B

Excellence B

Reichel/Espoirs

Espoirs Fédéraux 1

Elite 1 Féminine

Elite 2 Féminine

Règle 7: Avantage

L'avantage doit être **clair** et pas simplement une possibilité d'avantage

Remarque : l'avantage sur jeu déloyal doit être limité aux **possibilités évidentes de scorer**.

Rappel : la règle de l'avantage s'applique si une mêlée ordonnée s'effondre.

ATTENTION : dans les catégories C', C et D siffler immédiatement lors d'une mêlée effondrée. Si coupable décelé = **P (Pénalité)**, si pas décelé = **CF (Coup franc)** à l'équipe qui bénéficiait de l'introduction. Ces sanctions **P** ou **CF** ne pourront pas être jouées rapidement, l'arbitre attendra que tous les joueurs se relèvent.





Quand une même équipe commet plusieurs infractions sanctionnables d'une pénalité, l'arbitre peut autoriser le capitaine de l'équipe non fautive à choisir la marque de la pénalité la plus avantageuse pour son équipe.

Le tableau-ci-dessous rappelle la méthodologie à avoir dans le tri des fautes et l'application de la Règle de l'avantage.

PERCEVOIR

ANALYSER

DÉCIDER

	RÉFLEXION 1	RÉFLEXION 2	RÉFLEXION 3	RÉFLEXION 4		
FAUTE !!	<p><u>La faute influe-t-elle sur le jeu ?</u> <u>Dois-je la prendre en considération ?</u></p> <p>Oui ? → Non ?</p> <p>1^{er} temps Annnonce de la faute</p>  <p>LE JEU CONTINUE</p>	<p><u>Dois-je tenter l'avantage ?</u> Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gravité de la faute - Mouvement du jeu - Forces en présence - l'endroit sur le terrain <p>Oui ? → Non ?</p> <p>2^{ème} temps Annnonce « avantage » et gestuelle</p>  <p>JE SIFFLE IMMÉDIATEMENT</p>	<p>J'ai tenté l'avantage : au bout de l'action, <u>y a-t-il eu avantage ?</u> (voir règle) C'est :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La possession du ballon et le gain de terrain ou bien - La possession du ballon et l'avantage tactique (conquête + maîtrise) <p>Non ? → Oui ?</p>  <p>LE JEU CONTINUE</p>	<p><u>Dois-je revenir à la faute ?</u> Critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> - temps écoulé - Distance parcourue - Gravité de la faute initiale <p>Oui ? → Non ?</p>  <p>LE JEU CONTINUE</p>	<p>JE REVIENS A LA FAUTE</p>	

L'application de la règle de l'avantage peut aussi être illustrée de la façon suivante :

Règle 8: Etablissement du score

La décision de ne pas tenter la transformation doit être indiquée verbalement à l'arbitre par le joueur ayant marqué l'essai : « *pas de transformation* » et ce, après que ce dernier a été accordé et avant la fin du temps réglementaire.

Une fois la décision prise de ne pas tenter la transformation, l'arbitre ordonnera un coup de pied de renvoi. Ce dernier devra être donné, que le temps réglementaire ait été atteint ou non.

Essai de pénalité

Le coup de pied de transformation n'est pas botté. Valeur essai de pénalité = 7 points

Règle 9: Jeu déloyal

Il est nécessaire que les arbitres sanctionnent le jeu déloyal avec une extrême précision. Il est demandé aux arbitres de juger l'intention dans l'action commise par le joueur.

Brutalités

Lorsqu'un coup poing est constaté, il doit être sanctionné par au moins un carton jaune. Le seul CPP doit rester exceptionnel.

Plaquage après passe (percussions à l'épaule)

La plus grande vigilance est demandée aux arbitres. Le carton jaune doit être donné plus rapidement (dès la 1^{ère} infraction).

Marcher sur une articulation

Lorsqu'un joueur marche volontairement sur une quelconque articulation, il est conseillé de mettre un carton rouge.

Plaquages offensifs

Certains plaquages offensifs sont assimilés à tort à des plaquages cathédrales (un joueur plaqué peut avoir les pieds décollés du sol à condition de ne pas retomber sur la tête ou la partie supérieure du corps). Un plus grand discernement est demandé aux arbitres.

« Spear Tackles » (plaquage cathédrales)

Tout plaquage réalisé entre le bassin et les épaules et qui fait basculer les jambes au-dessus de la ligne horizontale doit être analysé avec précision.

Tout plaquage réalisé entre le bassin et les épaules et qui fait basculer les jambes au-dessus de la ligne horizontale doit être analysé avec précision.

L'arbitre doit différencier :

- le plaqueur soulève et retourne son adversaire : sanction (nature = voir ci-dessous)
- un joueur plaque entre le bassin et les épaules son adversaire qui bascule en raison de la puissance de l'impact mais sans la volonté de soulever et de faire

basculer. Alors l'impact est considéré comme licite dès lors que le plaqueur n'a pas posé une main ou deux en dessous des hanches et soulevé son adversaire.

On ne doit pas relâcher en l'air un joueur sur un plaquage. Toute action de soulever un joueur et de le relâcher doit-être sanctionnée, s'il tombe sur le dos jaune, s'il tombe sur la tête rouge, qu'il ait basculé les jambes ou pas au-dessus de l'horizontale.

Lors du plaquage, les jambes se retrouvent au-dessus des hanches : la couleur du carton dépendra de la partie qui touche le sol en premier :

- Tête, cou et épaules : carton rouge (sans juger l'action des bras du joueur qui subit la faute afin d'amortir sa chute)
- Autres parties du corps : carton jaune

Jeu dans les airs

Le « conteste » dans les airs suite à du jeu au pied, est devenu une arme importante pour les équipes. Nous avons souvent deux joueurs qui sautent au ballon, mais l'un d'entre - eux est parfois en retard, mais saute quand même dans le seul but de gêner le réceptionnaire.

Afin d'être précis dans la sanction, il est demandé aux arbitres d'analyser le **timing** des joueurs à la lutte, à savoir :

- Si les deux joueurs sont à la lutte et que le **timing est à l'identique**, le fait qu'un joueur déstabilise involontairement un adversaire n'est pas sanctionnable.
Le fait qu'un joueur s'accroche à son adversaire pour le déstabiliser doit être sanctionné d'un CPP. Si aucune dangerosité n'est à noter, le carton jaune ne s'impose pas
- Si un **joueur est en retard au saut** et que son action déséquilibre son adversaire, ou
Si un **joueur ne saute pas** pour la conquête du ballon, et se rend coupable de jeu dangereux, volontairement ou pas, sur le réceptionnaire se trouvant en l'air, la couleur du carton dépendra de la partie du corps qui touche le sol en premier :
 - Tête, cou et épaules : carton rouge (sans juger l'action des bras du joueur qui subit la faute afin d'amortir sa chute)
- Autres parties du corps : carton jaune

Les percussions « **coude en avant** », « **poing en avant** », « **percussion avec l'avant-bras** » doivent être sanctionnées avec la plus grande fermeté.

Obstruction

Un passeur qui poursuit sa course devant le porteur de balle et entre volontairement en contact avec la défense doit être sanctionné.

Passage à vide

Ne seront sanctionnés que les passages à vide ayant une incidence sur le jeu, c'est à dire ceux qui empêchent les adversaires de plaquer le porteur du ballon ou qui les privent de la possibilité de plaquer tout porteur de balle potentiel lorsqu'il reçoit le ballon.

Si Contact ou ouverture de porte sans incidence sur le jeu (zone éloignée du ballon ou du premier défenseur) = JEU

Si percussion ou ouverture de porte avec bénéfice du joueur « leurre » sur le défenseur (proximité de la zone de jeu) = ARRET DU JEU - **P**

Si contact avec comportement positif du joueur « leurre » (arrêt de course ou éloignement) = JEU

Si doute sur les observables - priorité à la défense = ARRET DU JEU - **P**

Contact accidentel avec le porteur du ballon

Trop de contacts sans incidence sur le jeu sont sifflés à tort. Rappel : si l'équipe fautive n'en tire pas d'avantage, le jeu doit continuer.

Rappel de l'utilisation des cartons blancs (non applicable aux compétitions professionnelles, à la 1^{ère} Division Fédérale, à l'Elite 1 Féminine et à l'Elite 2 Féminine) **et jaunes**

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'une faute volontaire (cynique) concernant les manquements à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections (Règles 10.2 et 10.4) il doit, même sans avertissement, lui attribuer un carton jaune. Cela concerne entre-autres :

- Les fautes volontaires près de la ligne de but
- Les plaquages sans ballon
- Les joueurs empêchant une **P** ou un **CF** d'être joué rapidement

Lorsqu'un arbitre juge qu'un ou plusieurs joueurs d'une même équipe se sont rendus coupables de fautes techniques identiques ou non, il doit avertir verbalement le capitaine lors de la dernière faute sanctionnée. En cas de nouvelle infraction il exclura temporairement le prochain joueur fautif (carton blanc).

Si un joueur commet une faute et que cela empêche un essai qui aurait probablement été marqué sans cette infraction, l'arbitre doit appliquer la « **double sanction** », à savoir

- Exclusion temporaire (carton jaune) ou définitive (carton rouge) du joueur fautif, et
- Essai de pénalité

En-avant volontaire

Lorsqu'un défenseur fait un en avant sur transmission de balle adverse, nous utiliserons les observables suivants pour juger si ce dernier est délibéré ou non afin d'attribuer la sanction appropriée

- En-avant mais le défenseur **pouvait potentiellement récupérer le ballon** : Mêlée pour l'équipe adverse
- En-avant mais le défenseur **n'a aucune opportunité de pouvoir récupérer le ballon** : En-avant délibéré et CPP pour l'équipe adverse. Dans ce cas précis, la situation de jeu guidera l'attribution d'un carton jaune et/ou d'un essai de pénalité
 - Si **sans** l'en-avant délibéré, possibilité d'option de jeu intéressante pour l'équipe adverse, alors un carton jaune peut être attribué au joueur fautif
 - Si **sans** l'en-avant délibéré **un essai aurait été probablement marqué**, un carton jaune sera attribué au joueur fautif et un essai de pénalité sera accordé

Rappel à la règle sur les zones de plaquages autorisées en fonction des catégories

- Cat A et B : Le porteur du ballon doit être saisi entre la ligne des épaules et les pieds.
- Cat C, C'et D : Le plaquage doit intervenir à l'aide des deux bras, le porteur du ballon étant saisi entre le bas du sternum et les pieds.
Vigilance sur les joueurs mis au sol par projection (prise par le maillot au niveau des épaules).

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive (en divisions non-professionnelles):

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) jusqu'à la fin de la rencontre. Ce joueur pourra revenir en jeu lors d'un remplacement.

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 (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 du reprendre

Jeu déloyal avant le début de la rencontre

En cas de carton donné à un joueur (**titulaire ou remplaçant**) avant le début de la rencontre, l'équipe concernée débutera la rencontre à 14 (ou à 11 pour le jeu à 12). Dans ce cas, le coup d'envoi sera donné normalement.

Un joueur ne doit pas commettre d'acte qui pourrait amener les officiels de match à penser que ce joueur a été victime de jeu déloyal, ou de tout autre type de faute de la part d'un adversaire.

SANCTION : **Pénalité**

Règle 10: Hors-jeu dans le jeu courant

Il est demandé aux arbitres, la plus grande rigueur sur les joueurs hors-jeu dans le jeu courant, en particulier, ceux se situant à moins de 10m du receveur (situation sur coup de pied court derrière un regroupement).

Hors-jeu lors d'une remise en jeu rapide

Lorsque le ballon est botté en touche, les joueurs en position de HJ ont l'obligation de ne pas avancer (ou de se replier) tant qu'ils ne sont pas remis en jeu ou tant que le ballon n'est pas sorti en touche.

Les joueurs ne respectant pas ces obligations pourront cependant être sanctionnés même après que le ballon soit sorti en touche.

Dans tous les cas de positions de hors-jeu multiples, la sanction (**P** à l'endroit de la faute) doit s'appliquer au joueur le plus proche du point de chute du ballon. L'équipe non-fautive pourra également choisir d'avoir une mêlée ordonnée en sa faveur en lieu et place de la **P**.

Phases statiques :

Sur les phases de ruck et maul, si la prévention ne suffit pas par rapport aux non participants en position de hors-jeu, elle doit être suivie de la sanction.

Règle 11: En-avant et passe en avant

Rappel de la règle : Il y a « en-avant » lorsqu'un joueur perd la possession du ballon qui poursuit sa course, lorsqu'un joueur propulse le ballon du bras ou de la main, lorsque le ballon touche la main ou le bras, poursuit sa course et touche le sol ou un autre joueur avant que le joueur d'origine puisse l'attraper.
« Poursuivre sa course » signifie rouler vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Précisions

Lorsqu'un joueur, en plaquant un adversaire, entre en contact avec le ballon et que ce dernier se dirige vers l'avant, il y a en-avant.

Lorsqu'un joueur, arrache ou tape délibérément le ballon des mains d'un adversaire et que le ballon se dirige vers l'avant, il n'y a pas en-avant.

Il y a « passe en avant » lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant, c'est-à-dire si le mouvement des bras du joueur qui passe le ballon se dirige vers la ligne de ballon mort de l'équipe adverse.

Règle 14: Le Plaquage

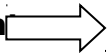
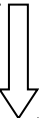
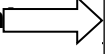
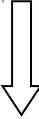
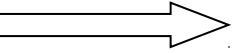
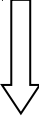
L'arbitre devra avoir une analyse précise de la phase de jeu.

Rapport de force - qualité du déblayage - volonté de lâcher le plaqué à un moment donné, sont les 3 observables retenus (ils ne sont pas exhaustifs).

Les consignes peuvent être résumées ainsi : voir le tableau page suivante.

Obligations plaqueur

Le plaqueur doit se remettre sur ses pieds avant de jouer le ballon et ne peut ensuite jouer ce ballon que de son côté de la porte de plaquage

	Plaqueur / Assistant-plaqueur / Plaqué	Autres joueurs		RUCK
	Phase 1: plaquage Quelles obligations?	Phase 2: 1^{er} intervenant Quelles obligations?	Phase 3: autres soutiens Quelles obligations?	
	<p>Plaqueur(s) - Assistant(s) plaqueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Doi(ven)t lâcher immédiatement et clairement le plaqué - et s'éloigner ou se relever - et retourner dans son (leur) camp <p>Plaqué</p> <ul style="list-style-type: none"> - Doit libérer, passer, ou immédiatement placer le ballon - et s'éloigner <p>Oui ? Jeu couran </p> <p>Non ?</p>  <p>Sanction : P à l'endroit de la faute</p>	<p>Le premier intervenant doit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arriver de son camp (par la porte arrière), - Doit être sur ses appuis, - Ne doit pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis », - Ne doit pas faire action de « sealing off » <p>Oui ? Jeu couran </p> <p>Non ?</p>  <p>Sanction : P à</p>	<p>Les autres soutiens doivent</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arriver de leur camp (par la porte arrière), - Doivent être sur leurs appuis, - Ne doivent pas faire action de « bridging » ou de « quatre appuis », - Ne doivent pas faire action de « sealing off » <p>Oui ? </p> <p>Non ?</p>  <p>Sanction : P à l'endroit de la faute</p>	

		l'endroit de la faute		
--	--	------------------------------	--	--

Sealing-off (sceller du ballon)

Il s'agit d'un ou de plusieurs joueurs qui tombent volontairement sur leur coéquipier porteur du ballon se trouvant lui-même au sol, et qui mettent le corps en opposition, pour empêcher la contestation du ballon par les adversaires.

Sanction : **P** à l'endroit de la faute

Bridging (4 appuis)

Il s'agit du joueur non porteur du ballon utilisant ses quatre appuis pour éviter que l'adversaire puisse venir contester le ballon.

Sanction : **P** à l'endroit de la faute

Squeeze-ball

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

Lors d'un squeeze-ball, le ballon doit être immédiatement disponible (Cat. A et B). Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour ce joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

Pour toutes les rencontres des compétitions des catégories C, C'et D, la pratique du squeeze-ball est interdite. Pour d'évidentes raisons de sécurité, **les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.**

Sanction : **P** à l'endroit de la faute

Règle 15: Le Ruck

Commencement du ruck

Un ruck commence quand au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (joueur plaqué, plaqueur). C'est à ce moment-là que se crée la ligne de hors-jeu. Un joueur sur ses pieds peut utiliser ses mains pour ramasser le ballon tant que cette action est immédiate. Dès qu'un joueur adverse arrive, il est interdit de se servir des mains pour jouer le ballon.

Fin de la mêlée spontanée

Pour un joueur non participant se trouvant derrière un ruck, le fait de poser ses mains sur le ballon se trouvant dans le ruck ne met pas fin à celui-ci. Le ruck ne prend fin qu'à partir du moment où le relayeur a soulevé le ballon, et se trouve donc en possession du ballon.

Infraction dans le ruck

Un joueur ne doit pas botter le ballon hors d'un ruck. Sanction : P

Le joueur ne peut que talonner le ballon, dans un mouvement vers l'arrière.

Vigilance autour de la zone de Ruck :

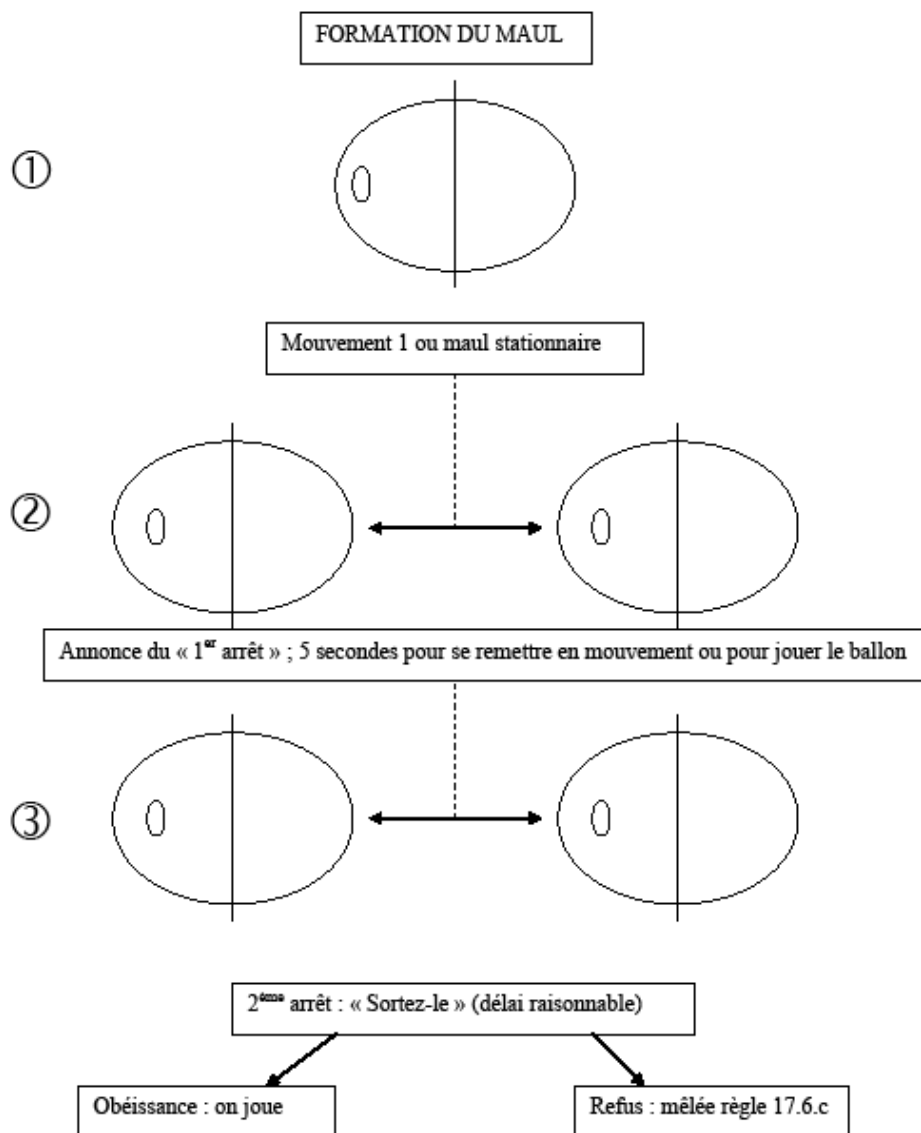
Un déblayage régulier s'entend ainsi : un pas pour enjamber la zone de plaquage. Trop de joueurs attaquants, positionnés devant le porteur du ballon interfèrent avec les défenseurs et saisissent, bloquent ou plaquent les opposants empêchant toute forme de défense.

Vigilance sur l'action des joueurs qui cherchent à sortir de la zone de ruck des joueurs qui se trouvent à proximité du ballon en effectuant une prise au niveau des épaules voir de la tête et qui « vrillent » ces joueurs (prise appelée crocodile). **Ces joueurs doivent être sanctionnés** car ce geste est très dangereux

Règle 16: Le Maul

L'annonce du « maul » doit être rapide et précise. Dès lors que la structure peut être identifiée comme un maul, l'arbitre doit l'annoncer dans les meilleurs délais.

Déroulement du maul :



- Au **1^{er} arrêt du maul**, l'arbitre devra **impérativement** le signaler par le geste et la voix. Il indiquera « premier arrêt » en levant le bras, le pouce en haut
- Au **2^{ème} arrêt du maul**, il accordera un délai raisonnable pour que le ballon soit extrait et ordonnera au relayeur de jouer le ballon. Si le ballon n'est pas joué, une mêlée sera accordée pour ballon injouable
- Lors d'un maul devenu stationnaire ou qui vient juste de « tomber », le ballon restant disponible, les arbitres doivent inciter le demi de mêlée à en demander la sortie en disant « sortez le ballon ». Dans ce cas, la transformation du jeu doit être immédiate.

Progression dans le maul

Il est interdit pour un joueur de remonter progressivement, en se déliant, un maul par le côté (« nager » sur le bord du regroupement). A l'inverse, traverser le maul par le milieu et arriver au porteur du ballon est légal.

Sanction : **P** à l'endroit de la faute

Construction de maul sur touche

Dans toutes les catégories, lors d'une construction de maul sur touche, l'équipe défensive peut plaquer le porteur du ballon lorsque celui-ci a les deux pieds en contact avec le sol, mais ne peut en aucun cas plaquer les soutiens du porteur du ballon.

Sanction : **P** sur la ligne des 15 mètres

L'équipe adverse se délie volontairement du groupe de joueurs porteur du ballon

Après la constitution d'un maul, si tous les joueurs adverses se retirent complètement du maul, il faut considérer que le maul n'est pas terminé. La règle du maul s'applique toujours.

Dans le présent cas de figure, aucun joueur de l'équipe adverse n'est autorisé à effondrer le maul, ou à plaquer le porteur du ballon.

Sanction : **P** à l'endroit de la faute

La seule intervention possible pour contrer le maul est de revenir se lier à ce dernier en passant par « la porte ».

Le ballon peut être transféré vers l'arrière, de mains en mains, une fois que le maul s'est formé. Un joueur n'a pas le droit de se déplacer/glisser vers l'arrière du maul quand il est en possession du ballon et le deuxième porteur du ballon, le joueur qui prend le ballon des mains du sauteur, doit rester en contact avec le sauteur jusqu'à ce que le ballon ait été transféré.

Sanction : **Pénalité**

Règle 17: Le Marque

Définition du marque

Pour effectuer un marque (arrêt de volée), un joueur doit avoir un ou les deux pieds sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres et attraper un ballon qui a atteint le plan de la ligne des 22 mètres

Règle 18: Touche, touche rapide et alignement

Définition de la touche

Si le ballon a franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire (qui a un pied en touche et l'autre sur le champ de jeu) n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.

Si le ballon n'a pas franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire (qui est en touche) est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou stationnaire.

Si le joueur saute et dévie le ballon dans l'aire de jeu (ou si ce joueur attrape le ballon et le renvoie dans l'aire de jeu) avant d'atterrir en touche ou touche de but, le jeu se poursuivra même si le ballon avait atteint le plan de la touche.

Sans gain de terrain

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne des 22 mètres, ramasse le ballon qui était à l'extérieur des 22, ou attrape le ballon devant la ligne des 22 mètres et le botte directement en touche de l'intérieur de ses 22, ce joueur a mis le ballon à l'intérieur de ses 22 et il n'y a donc pas de gain de terrain.

Remise en jeu rapide :

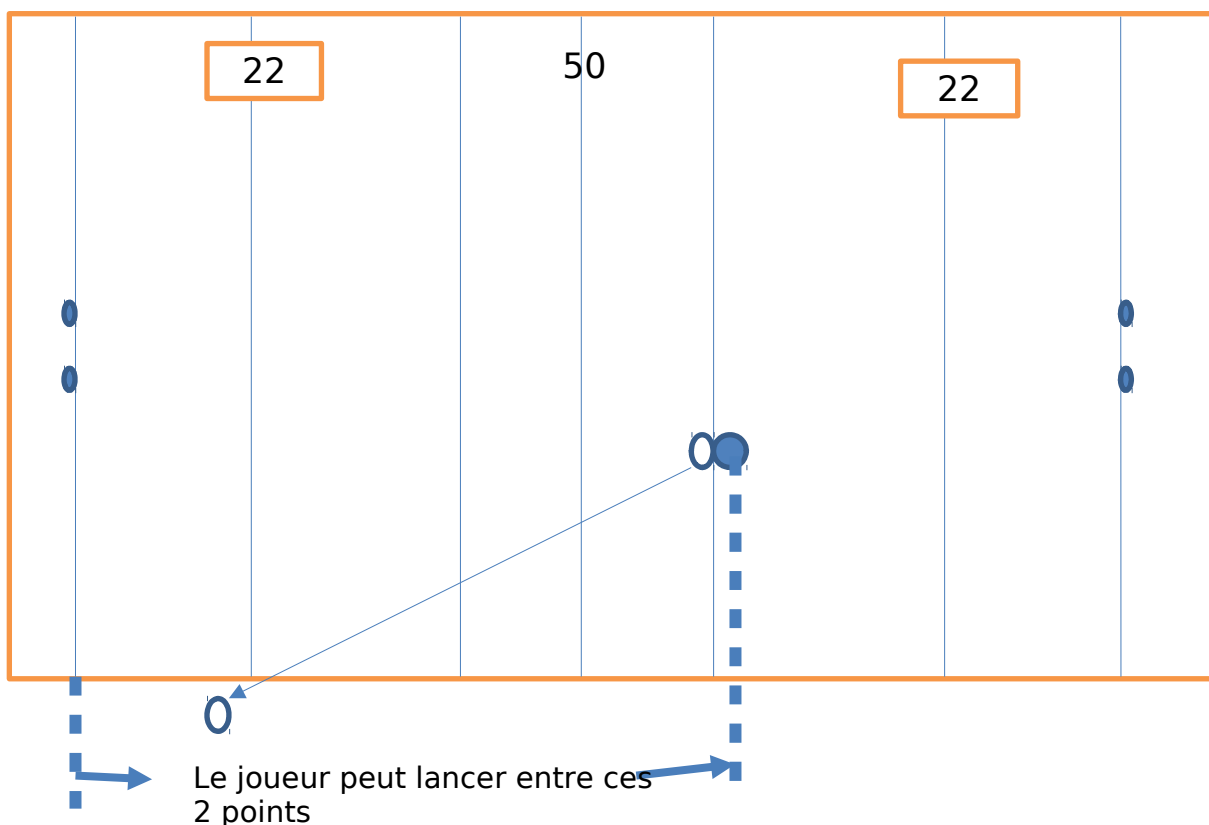
Pour effectuer une remise en jeu rapide, le joueur peut se trouver n'importe où hors du champ de jeu entre la ligne de remise en jeu et sa propre ligne de but (voir schéma ci-après)

Une remise en jeu rapide est incorrectement effectuée si

- Le ballon est lancé en direction de la ligne de but adverse, ou
- L'endroit d'où le ballon est lancé est-au-delà de la ligne de remise en jeu, ou
- Le ballon est lancé de la ligne de but ou en arrière de celle-ci, ou
- Touche le sol ou un joueur avant d'avoir parcouru cinq mètres, ou
- Le joueur pénètre dans le champ de jeu au moment de la remise en jeu

L'équipe adverse a le choix entre effectuer une remise en jeu :

- Face à un alignement à l'endroit de la tentative de remise en jeu rapide, ou
- Une mêlée ordonnée sur la ligne des 15 mètres face à l'endroit de la tentative de remise en jeu rapide



Franchissement de la ligne de remise en jeu avant la fin de l'alignement

⚡

Analyse de l'incidence et zéro tolérance sur les prises de couloir évidentes :

- Un joueur traverse le couloir. **Sanction : CF**
- Un joueur traverse le couloir et percute un adversaire. **Sanction : P**

Franchissement de la ligne des 15 mètres avant la fin de l'alignement

Le franchissement de la ligne des 15 mètres avant que la touche ne soit terminée, doit être une préoccupation majeure (analyser l'incidence sur le jeu). Trop de joueurs quittent l'alignement (partenaires au lanceur situés souvent en fond d'alignement) avant que la touche ne soit terminée.

- Si les joueurs quittent l'alignement avant le lancer. **Sanction : CF**
- Si les joueurs quittent l'alignement après le lancer. **Sanction : P**

Règle 19: La Mêlée ordonnée

Poussée selon les catégories

CATEGORIE	POUSSEE
A	Illimitée
B	Limitée à 1M50
C'	Limitée à 1M50
C et D	Limitée au gain du ballon

Sans retard

Une équipe ne doit pas retarder délibérément la formation de la mêlée. Une équipe doit être prête au commandement de l'arbitre « flexion » dans les 30 secondes qui suivent l'indication du point de marque de la mêlée par l'arbitre.

Sanction : Coup Franc

La mêlée devra être stationnaire avant l'introduction. **Sanction** : CF

Introduction du ballon dans la mêlée

Aucun signal de l'arbitre

La mêlée ordonnée doit être stable et l'introduction doit être effectuée sans délai une fois que le ballon a été présenté à la mêlée.

Introduction du ballon par le demi de mêlée

L'introduction du ballon par le demi de mêlée doit être droite mais le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie par conséquent qu'il peut se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane.

Les **introductions en mêlée** doivent être crédibles (logique d'équité pour la conquête du ballon). **Sanction** : CF

Talonnage après l'introduction

Une fois que le ballon touche le sol dans le tunnel, n'importe quel joueur de première ligne peut utiliser un pied pour essayer de gagner la possession du ballon. Un joueur de l'équipe qui introduit le ballon doit talonner le ballon.

Sanction : CF

Rappel : pas d'aptitude pour les catégories C, C'et D :

Les catégories C, C'et D ne sont pas concernées par les aptitudes spécifiques des joueurs de 1^{ère} ligne. En clair, dans ces catégories, tous les joueurs de 1^{ère} ligne doivent être polyvalents et ne sont pas concernés par les aptitudes spécifiques.

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1^{ère} ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer en première ligne, et ce, en présence des deux capitaines.

Si cette situation entraîne des mêlées simulées, les joueurs qui ont déclaré leur inaptitude à jouer en première ligne, seront considérés comme blessés et ne pourront en aucun cas entrer ou revenir au jeu.

Rappel : aptitudes pour les autres catégories :

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

L'aptitude de tout joueur de 1^{ère} ligne titulaire est obligatoire par rapport au poste occupé :

- N°1 : aptitude au poste de pilier gauche

- N°2 : aptitude au poste de talonneur
- N°3 : aptitude au poste de pilier droit

L'aptitude de tout joueur de 1^{ère} ligne remplaçant est obligatoire pour au moins un poste.

L'indication sur la feuille de match devra s'effectuer de la manière suivante :

- « G » : aptitude à évoluer au poste de pilier gauche
- « T » : aptitude à évoluer au poste de talonneur
- « D » : aptitude à évoluer au poste de pilier droit

Commandements en mêlées C, C' et D

- ✓ **Flexion**: les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos. Ils imbriquent leurs tête les unes à côté des autres sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis). Les 2^{ième} et 3^{ième} lignes ailes mettent un genou au sol. Marquer un temps d'arrêt.
- ✓ **Liez**: les piliers se lient avec leurs vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté. Les joueurs de 1^{ère} ligne maintiennent la position horizontale du dos. Marquer un temps d'arrêt.
- ✓ **Placement** : les piliers se placent sans impact puis les 2^{ième} et 3^{ième} lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas). Marquer un temps d'arrêt.

Rappels pour les catégories C, C' et D :

- Aucun coup de pied de pénalité ou coup de pied franc accordé lors d'une mêlée effondrée ou relevée ne pourra être jouée rapidement.
- Pas de mêlée refaite à partir du moment où les premières lignes sont rentrées en contact

Manipulation du ballon dans la mêlée - Exception

Autoriser le N°8 à ramasser le ballon dans les pieds des joueurs de deuxième ligne

Fin de la mêlée

Lorsqu'une équipe a le ballon entre les pieds de son n°8 et qu'elle essaie de progresser mais n'y parvient pas, l'arbitre annoncera « jouez-le ». Après un laps de temps raisonnable (3-5 secondes) l'équipe doit alors jouer immédiatement le ballon.

Le tableau ci-après rappelle les **commandements de la mêlée** pour chaque catégorie.

Catégories A et B 3 commandements = 3 séquences		Catégories C, C' et D 3 commandements = 3 séquences	
«FLEXION»	<p>Se lier à son partenaire</p> <p>S'accroupir</p> <p>Adopter la position horizontale du dos</p> <p>Regarder vers l'adversaire</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>	«FLEXION»	<p>Les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos</p> <p>Ils imbriquent leur tête les unes à côté des autres sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis),</p> <p>Les 2^{èmes} et 3^{èmes} lignes ailes mettent un genou au sol</p> <p>Le 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
«LIEZ»	<p>Se lier avec le bras extérieur à son vis-à-vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté (flanc)</p> <p>Maintenir la position horizontale du dos</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p> <p>L'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat)</p>	«LIEZ»	<p>Les piliers se lient à leur vis à vis par le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté</p> <p>Les joueurs de 1^{ère} ligne maintiennent la position horizontale du dos</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>
Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Silence	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
«JEU»	<p>Entrer en contact</p> <p>(Réajustement des liaisons possible et des appuis pour assurer la stabilité)</p> <p>Marquer un temps d'arrêt</p>	«PLACEMENT»	<p>Placement : les piliers se placent sans impact puis les 2^{ième} et 3^{ième} lignes se placent. Les joueurs peuvent repositionner leurs appuis (hauts et bas).</p> <p>L'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et</p>

			dos plat) Marquer un temps d'arrêt
L'introduction du ballon face à une mêlée stable doit être effectuée sans délai par le demi de mêlée (sans signal de l'arbitre)			

Règle 20: Pénalité et coup franc

Précisions

Si l'emplacement où une pénalité ou un coup franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.

Remplace : si l'emplacement où une pénalité ou un coup franc doit être donné se situe à moins de 5 mètres de la ligne de but de l'adversaire, la marque du coup de pied se situera à 5 mètres de la ligne de but, en face du point de la faute.

Règle 21: L'En-but

Joueur défendant dans l'en-but

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de but ramasse le ballon qui était dans le champ de jeu, ou attrape le ballon devant la ligne de but, ce joueur a pris possession du ballon dans le champ de jeu.

Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de ballon mort ramasse ou attrape le ballon qui n'a pas atteint la ligne de ballon mort ou la ligne de touche de but, ce joueur est considéré avoir rendu le ballon mort.

Rugby à 7 et Rugby à 10

Tentative de coup de pied de transformation

Le botteur doit botter dans les trente 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, il sera annulé.

Initialement : 40 secondes

Administratif

La feuille de match est une pièce administrative officielle et doit être remplie consciencieusement et avec exactitude.

Match à effectif incomplet : Rappel de la note CCA N°2 du 8/12/14

Afin d'améliorer le suivi règlementaire lié aux matchs à effectif incomplet, il est dorénavant demandé à tous les arbitres concernés par ces situations de bien vouloir noter le score détaillé de ces rencontres dans le « rapport complémentaire » de la feuille de match, et surtout de ne rien inscrire dans les cases « résultat du match ».

Dispositions spécifiques F.F.R

1) Statut du joueur du lever de rideau

Un joueur ayant participé à la rencontre de lever de rideau (le même jour, sur le même terrain ou sur un terrain différent) de l'équipe réserve de son club durant une seule des deux mi-temps au maximum (quel que soit le temps de jeu effectué par ce joueur au cours de cette mi-temps), peut participer à la rencontre de

l'équipe « UNE » senior de son club en qualité de remplaçant uniquement et sous réserve :

- **que pendant la rencontre de lever de rideau, ce joueur n'ait pas reçu un carton rouge, deux cartons jaunes ou un carton jaune correspondant à un deuxième carton jaune au cours d'une période inférieure ou égale à 60 jours ; et**
- que pendant la rencontre de lever de rideau, ce joueur ne soit pas définitivement sorti du terrain au motif de commotion cérébrale, y compris suspicion de commotion, ou de toute autre blessure (N.B. : le cas échéant, l'équipe « UNE » senior du club concerné pourra inscrire un nouveau joueur sur la feuille de match, en remplacement du joueur blessé).

En phase finale, cette dérogation ne s'applique que si les deux clubs en présence ont leurs deux équipes (Réserves et équipe « UNE » senior) qualifiées et sont opposées sur un même terrain, et ce, dans l'ordre suivant : match de lever de rideau = équipe II A contre équipe II B puis match = équipe I A contre équipe I B.

IMPORTANT :

Pour l'application de la dérogation ci-dessus, la participation à une rencontre est définie comme l'entrée effective sur le terrain du joueur ou de la joueuse concerné(e), que ce soit en qualité de titulaire, de remplaçant temporaire ou de remplaçant définitif.

Lever de rideau

La forme de jeu du lever de rideau peut être différente il faut donc en tenir compte pour déterminer la possibilité ou non d'un joueur d'être remplaçant en équipe 1 :

Match à XV (2 X 40 minutes) = participation à une seule mi-temps du match du lever de rideau

Match à XII (2 X « 30 minutes) = participation à une seule mi-temps du match du lever de rideau

Match à X (4 X 10 minutes) = même si le joueur à participer aux 4 quart temps il pourra être remplaçant en équipe 1

1) Autorisation de pratiquer le rugby dans une seconde association (ex tutorat)

- **Un joueur ou joueuse d'une association peut être autorisé(e) à devenir joueur ou joueuse d'une seconde association.**
- **Dans la seconde association, un même club ne peut pas accueillir, au sein d'une même classe d'âge, plus de 5 joueurs ou joueuses.**
- **Cette limitation ne s'applique qu'au rugby compétition.**
- **Ce dispositif ne peut bénéficier qu'aux joueurs âgés de 25 ans au plus au 1^{er} Juillet de la saison au titre de laquelle l'autorisation de pratiquer dans une seconde association est sollicitée**
- **Toute joueuse peut bénéficier de ce dispositif sans aucune limitation d'âge.**
- **Sous réserve de validation, deux nouvelles cartes de qualification identiques, comportant la mention "Autorisé(e) à évoluer avec + CODE ET NOM DU CLUB", sont délivrées au joueur ou à la joueuse.**
- **L'une est à utiliser pour les rencontres de la première association, l'autre pour celles de la seconde.**
- **Pour participer à toute rencontre de phase finale, un joueur ou une joueuse ayant obtenu une autorisation au titre du présent article doit impérativement présenter les deux cartes de qualification.**

Qualification des joueurs amateurs

Type de qualification accordée :

- ☛ Qualification de type « A »
- ☛ Qualification de type « B »
- ☛ Qualification de type « C »

1^{ère} division fédérale

Pour la saison 2018/2019, le nombre de joueurs titulaires d'une carte de qualification « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à **5 (CINQ)** selon la répartition suivante :

- soit **4** cartes qualification « B » + **1** carte qualification « C »
- soit **5** cartes qualification « B » + **0** carte qualification « C »

2^{ème} et 3^{ème} divisions fédérales - 1^{ère} division Elite Top 8 Féminin

Pour la saison 2018/2019, le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une carte de qualification « B » ou « C » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à **3 (TROIS)** selon la répartition suivante :

- soit **2** cartes qualification « B » + **1** carte qualification « C »
- soit **3** cartes qualification « B » + **0** carte qualification « C »

Equipes 2 senior (Espoirs fédéraux 1, moins de 23 ans ou réserve) et séries régionales

Le nombre de joueurs ou joueuses possédant une carte de qualification « B » ou « C » et pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à **2 (DEUX)** selon la répartition suivante :

- soit **1** carte qualification « B » + **1** carte qualification « C »
- soit **2** cartes qualification « B » + **0** carte qualification « C »

2) Adjoint terrain

Pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, l'adjoint-terrain doit être titulaire d'une carte de qualification de la saison en cours où y figure la qualité reprise à l'article 233 des Règlements Généraux (ECF, EBF, EDE, (voir règlement L.N.R. pour les LEC), l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » (DAT) ou l'aptitude de joueur (à condition d'appartenir à la classe d'âge concernée par la rencontre).

Placement/Remplacement

Constats : trop d'arbitres se déplacent peu et lentement et un trop grand nombre perd le ballon de vue

Placements - déplacements préconisés :

- Recherche du grand angle (ruck, mauls, mêlées) lors des libérations lentes, mais en aucun cas systématiser ce placement. Une des directives IRB étant de faire respecter les lignes de HJ, l'arbitre devra aussi se positionner face à la défense, avec quelques mètres de recul, afin d'avoir un impact direct sur ces joueurs peu enclins à obéir. Si pour une raison quelconque, il

se retrouve dos à la défense, il devra impérativement donner un rapide coup d'œil sur l'extérieur afin de situer les défenseurs au large.

- Accompagnement de l'attaque
- Lorsque l'arbitre se trouve dans la défense, effort pour revenir au plus près de la zone d'affrontement
- Lorsque le jeu l'impose, une course plus rythmée est indispensable **afin que l'arbitre soit le premier sur la zone de plaquage et puisse déceler la première faute**
- Adapter son placement à la forme de jeu produite (si ballon lent, souvent jeu au près).