



1^{ère} DIVISION FÉDÉRALE TROPHÉE JEAN PRAT (1DF)

COUPE DE LA FÉDÉRATION (CFD) (joueurs nés en 1991 et antérieurement)

Catégorie A

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 19 **Maximum** : 22
- Une équipe de 1^{ère} Division fédérale Trophée Jean Prat et de Coupe de la Fédération ont 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.
- Les substitutions ou remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle 3, excepté 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.
- Ce 3^{ème} joueur de 1^{ère} ligne pourra également entrer en jeu pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1^{ère} ligne. Dans ce cas, ce joueur ne pourra entrer en jeu qu'après la sortie effective d'un autre joueur de la ligne d'avants, sortie sollicitée par le capitaine de l'équipe concernée.
- **Remplacements** : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12).
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5c)

- 3 titulaires + 2 remplaçants minimum (talonneur + pilier).
- 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 3^{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 (3.10)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES (3.12)

2 maximum en 1^{ère} ligne et 5 pour les autres postes.

- Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ;
- 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 blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité.**

2. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (1DF - CFD) Edition janvier 2011

CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ÈRE} LIGNE (Voir article complet « 3.4.6 » de l'Annexe XII des R.G.)

1^{ÈRE} Division Fédérale Trophée Jean Prat et Coupe de la Fédération

1 - LA RÈGLE : au cours d'une rencontre, dès lors qu'une équipe se trouve dans l'incapacité d'assurer le remplacement d'un joueur de l'un des postes de 1^{ÈRE} ligne pour cause de blessure ou d'exclusion, la règle de la carence s'appliquera selon les dispositions présentées ci-après.

L'arbitre, en présence des deux capitaines, officialisera cette carence puis pendra les mesures selon le cas concerné.

1.1 - Sur sortie définitive sur blessure, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée).

Son équipe poursuivra le match jusqu'au terme en jouant à 14 joueurs. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point écrit à l'article 3.4.6.2.4 de l'Annexe XII des Règlements Généraux (priorité lors des remplacements de 1^{ÈRE} ligne).

1.2 - Sur exclusion définitive, lors de la 1^{ÈRE} mêlée qui suivra, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée), l'équipe poursuivant le match jusqu'au terme en jouant à 13 joueurs. Seront sortis le joueur exclu définitivement et l'autre joueur sorti par le capitaine avant la formation de la 1^{ÈRE} mêlée qui a suivi l'exclusion par application de la règle de la carence. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point écrit à l'article 3.4.6.2.4 de l'Annexe XII des Règlements Généraux (priorité lors des remplacements de 1^{ÈRE} ligne).

1.3 - Sur sortie provisoire sur saignement, le dispositif indiqué au point 1.1 ci-dessus pour une blessure définitive s'applique pour la durée de la sortie d'un joueur de 1^{ÈRE} ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1^{ÈRE} ligne, non remplacé du fait de la carence, l'équipe jouera à 14 et les mêlées seront des mêlées simulées.

1.4 - Sur exclusion temporaire (carton jaune exclusivement), lors de la 1^{ÈRE} mêlée qui suivra, le dispositif indiqué au point 1.2 ci-dessus pour une exclusion définitive s'applique pour la durée de l'exclusion temporaire. Le joueur de 1^{ÈRE} ligne temporairement exclu ne sera pas remplacé du fait de la carence et :

- l'arbitre fera sortir un joueur supplémentaire (joueur participant à la mêlée) choisi par le capitaine, l'équipe jouant à 13,
- les mêlées seront simulées.

Nota : Les nombres de joueurs auxquels il est fait référence dans cette règle sont indiqués en considérant que l'équipe en situation de carence se compose de 15 joueurs au moment du constat.

MÊLÉE : Application de la Règle I.R.B.

- Poussée illimitée.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction à l'équipe qui N'ETAIT PAS en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B.
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre :** 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE : Application de la Règle I.R.B.

JEU DELOYAL

- **Carton rouge - Exclusion définitive :** Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire :** 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire :** 10 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical
- **Bleu ciel** : préparateur physique

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, **matches aller et retour en phase finale : 1DF : 1/8^e A/R, 1/4 A/R et 1/2 A/R**, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2011 » - Extraits des Règlements généraux



Photo : gettyimages



NATIONALE B (NAB)

(joueurs nés en 1991 et antérieurement)

Catégorie A

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON mais...

- ... la mise en place d'une feuille de mouvements est OBLIGATOIRE dès lors qu'une des deux équipes souhaite faire figurer sur la feuille de match de l'équipe première (comme remplaçants uniquement) des joueurs ayant participé au match de l'équipe réserve.
- Elle n'entraîne pas l'application du règlement « Table de marque » en vigueur dans les catégories C et D, c'est-à-dire pour l'essentiel la possibilité d'effectuer des remplacements tactiques sans limitation de nombre. Par conséquent, l'arbitre appliquera en Nationale B la Règle de jeu n°3 I.R.B. dans son intégralité.

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOUEURS

Minimum : 16

Maximum : 22

- **Remplacements** : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12).
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).
- **Limitation du nombre de matches...** et dérogations - voir article 230.2 et 230.3. des R.G.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5)

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 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 dès lors qu'il n'y a plus de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne si moins de 19 joueurs ont été inscrits sur la feuille de match.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES (3.12)

2 maximum en 1^{ère} ligne et 5 pour les autres postes.

- Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ;
- 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 blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité.**

MÊLÉE : Application de la Règle I.R.B.

- Poussée illimitée.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Mêlée tournée au-delà de 90° : introduction à l'équipe qui N'ETAIT PAS en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B.
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE

Application de la Règle I.R.B.

JEU DÉLOYAL

- **Carton rouge - Exclusion définitive** : Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2011 » - Extraits des Règlements généraux



**2^{ème} & 3^{ème} DIVISION FÉDÉRALE (2DF et 3DF)
SÉRIES TERRITORIALES (HON à 4^{ème} SERIE)
FÉDÉRALE B (2FB) - RUGBY ENTREPRISES (ENT)
CHALLENGE DES COMITÉS – DE 26 ANS (CCM)
(joueurs nés en 1991 et antérieurement)
Catégorie C - Application des dispositions spécifiques F.F.R.**

FORME DE JEU : XV **TEMPS DE JEU :** 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI **TEMPS MORTS :** NON

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum :** 16 **Maximum :** 22
- **Remplacements :** application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).
- **Fédérale B :** limitation du nombre de matches... et dérogations - voir articles 230.2 et 230.3 des R.G.

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

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encerclés sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5) et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE ».

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), 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 » - voir Règles du jeu 2011.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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.

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).

- Actions des joueurs / **Séquences d'engagement en mêlée sans impact**
- **Commandements de l'arbitre :** 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - Jeu.
 - **Au 1^{er} commandement « flexion », les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol.**
 - **Au 2^{ème} commandement « placement », les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} lignes et les 3^{ème} lignes ailes se placent en se relevant et le n°8 prend sa position ;**
 - **Au 3^{ème} commandement « stop », les joueurs s'étant repositionnés (appuis hauts et bas), l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ;**
 - **Au 4^{ème} commandement « jeu », le demi de mêlée introduit sans retard.**
- Poussée autorisée **uniquement** pour le gain du ballon. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.

4. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (2DF, 3DF...) Edition janvier 2011

- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **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).
 - obligatoires : 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, C.P.P. ou C.P.F.
 - Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).
 - obligatoires : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- Pas de mêlée tournée volontairement au-delà de 45° : C.P.P.
- Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B.
- **C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement. Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.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 au sol 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 un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- **Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).**

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.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

MÊLÉE SPONTANÉE :

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

- Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.
- Dès qu'un joueur va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée.
- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

4. L'ESSENTIEL DES RÈGLES... (2DF, 3DF...) Edition janvier 2011

TOUCHE ET ALIGNEMENT :

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », **plaquage type « judoka », percussion sans les bras...).**

Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, **le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus ;**
 - soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, **l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute ;**
 - soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.
- **Carton rouge - Exclusion définitive :** ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
 - **Carton jaune - Exclusion temporaire :** 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
 - **Carton blanc - Exclusion temporaire :** 10 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.

Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune :** adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Blanc :** soigneur
- **Vert :** personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ; Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ; Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ; Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, **matches aller et retour en phase finale : 2DF : 1/16^e A/R, 1/8^e A/R et 1/4 A/R - 3DF : 1/32^e A/R, 1/16^e A/R et 1/8^e A/R**, match nul en finale ; Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2011 » - Extraits des Règlements généraux



Photo : gettyimages



EXCELLENCE B (3EB)

(joueurs nés en 1991 et antérieurement)

Catégorie C ou D (voir avis hebdo F.F.R. n° 851 du 08/07/05)
Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XII ou XV en Secteurs ou Comités (voir Annexe XII – Règle 3.1.2)

FORME DE JEU : **XV en phase finale du Championnat de France**

TEMPS DE JEU : 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 13 (XII) ou 16 (XV) **Maximum** : 19 (XII) ou 22 (XV)
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté** si moins de 9 joueurs (XII) ou 11 joueurs (XV) présents sur le terrain (blessures ou exclusions).
- **Limitation du nombre de matches...** et dérogations - voir articles 230.2 et 230.3 des R.G.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (Jeu à XV)

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encerclés sur la feuille de match.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (Jeu à XII)

- 3 titulaires + 0 remplaçant si 13 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 1 remplaçant si de 14 à 19 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encerclés sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu 2011.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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.

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.

- Si jeu à XII : 6 joueurs maximum (3 en 1^{ère} ligne, 2 en 2^{ème} ligne et 1 en 3^{ème} ligne entre les deux secondes lignes.
- Si jeu à XII, le dernier joueur de la mêlée (3^{ème} ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1.
- Si jeu à XII, et si pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2.
- **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).**
- Actions des joueurs / **Séquences d'engagement en mêlée sans impact**

➤ **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - **Placement** - Stop - Jeu.

- Au 1^{er} commandement « **flexion** », les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce **sans s'engager** (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), **les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol** ;
- Au 2^{ème} commandement « **placement** », les joueurs de 1^{ère} ligne se placent **sans impact** en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} lignes et les 3^{ème} lignes ailes se placent en se relevant et le n°8 prend sa position ;
- Au 3^{ème} commandement « **stop** », les joueurs s'étant repositionnés (appuis hauts et bas), l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ;
- Au 4^{ème} commandement « **jeu** », le demi de mêlée introduit sans retard.

➤ Poussée autorisée **uniquement** pour le gain du ballon. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.

➤ Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.

➤ **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).
- obligatoires : 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, C.P.P. ou C.P.F.
- Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).
- obligatoires : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

➤ Pas de mêlée tournée volontairement au-delà de 45° : C.P.P.

➤ Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B.

➤ **C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement.** Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.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 au sol 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 un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

➤ **Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).**

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.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

MÊLÉE SPONTANÉE :

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

- Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.
- Dès qu'un joueur va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté.
- anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée.
- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT :

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », **plaquage type « judoka », percussion sans les bras...).**

Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- Soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, **le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus ;**
- Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, **l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute ;**
- Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.
- **Carton rouge - Exclusion définitive** : ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification et ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2011 » - Extraits des Règlements généraux.



RÉSERVES DE SÉRIES TERRITORIALES (RST)

(joueurs nés en 1991 et antérieurement)

Catégorie C ou D (voir avis hebdo F.F.R. n° 851 du 08/07/05)
Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XII ou XV en Secteurs ou Comités (voir Annexe XII – Règle 3.1.2)

FORME DE JEU : XII en phase finale du Championnat de France

TEMPS DE JEU : chaque Comité territorial fixe le temps de jeu de ses compétitions « réserves » :

- Soit deux mi-temps de 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes ;
- Soit deux mi-temps de 2 x 30 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes.

Pour la phase finale du Championnat de France, la durée des matches est fixée à 2 x 40 minutes avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes.

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 13 (XII) ou 16 (XV) **Maximum** : 19 (XII) ou 22 (XV)
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Match arrêté** si moins de 9 joueurs (XII) ou moins de 11 joueurs (XV) présents sur le terrain (blessures ou exclusions).
- **Limitation du nombre de matches...** et dérogations - voir articles 230.2 et 230.3. des R.G.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (XII)

- 3 titulaires + 0 remplaçant si 13 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 1 remplaçant si de 14 à 19 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 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.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (XV)

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20, 21 ou 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 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.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre : voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu 2011.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : 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.

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.

- Si jeu à XII : 6 joueurs maximum (3 en 1^{ère} ligne, 2 en 2^{ème} ligne et 1 en 3^{ème} ligne entre les deux secondes lignes.
- Si jeu à XII, le dernier joueur de la mêlée (3^{ème} ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1.
- Si jeu à XII, et si pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2.

- 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).
- Actions des joueurs / **Séquences d'engagement en mêlée sans impact**
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - Jeu.
 - Au 1^{er} commandement « **flexion** », les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce **sans s'engager** (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes **mettent au moins un genou au sol** ;
 - Au 2^{ème} commandement « **placement** », les joueurs de 1^{ère} ligne se placent **sans impact** en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} lignes et les 3^{ème} lignes ailes se placent en se relevant et le n°8 prend sa position ;
 - Au 3^{ème} commandement « **stop** », les joueurs s'étant repositionnés (appuis hauts et bas), l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ;
 - Au 4^{ème} commandement « **jeu** », le demi de mêlée introduit sans retard.
- Poussée autorisée **uniquement** pour le gain du ballon. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **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).
 - obligatoires : 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, C.P.P. ou C.P.F.
 - Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).
 - obligatoires : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- Pas de mêlée tournée volontairement au-delà de 45° : C.P.P.
- Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B.
- **C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement**. Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.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 au sol 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 un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- **Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).**

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.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

MÊLÉE SPONTANÉE :

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du

ballon ».

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

- Dès qu'un joueur va **volontairement au sol**, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité.
- Dès qu'un joueur va **involontairement au sol**, le maul doit être arrêté et **la règle du « maul arrêté anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c)**. Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé **involontairement** le premier au sol, la même règle doit être appliquée.
- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul **et que des joueurs se trouvent encore au sol**, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT :

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », **plaquage type « judoka », percussion sans les bras...**

Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- Soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, **le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus ;**
 - Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, **l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute ;**
 - Soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.
- **Carton rouge - Exclusion définitive** : **ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.**
 - **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 ou 10 minutes suivant le cas (voir chapitre « TEMPS DE JEU »). Ne pas retenir la carte de qualification.
 - **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 ou 10 minutes suivant le cas (voir chapitre « TEMPS DE JEU ». Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
 - Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ; rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2011 » - Extraits des Règlements généraux.