

JEU à XV – CATEGORIE A

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

DIVERS

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

MI-TEMPS : 15 minutes

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

CARENCE EN MO : OUI

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : 23

Une équipe du secteur professionnel a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23^{ème} joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1^{ère} ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1^{ère} ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueurs.

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

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

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

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

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements et protocole commotion cérébrale

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

La sortie d'un joueur pour effectuer un diagnostic dans le cas d'un protocole de commotion cérébrale est de 10 minutes (arrêt(s) de jeu et mi-temps compris)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES

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

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

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

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

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

1) Sortie définitive - Utilisation du carton bleu

En cas de signe(s) évident(s) de commotion cérébrale, l'arbitre le signale en montrant un carton bleu.

Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu.

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale.

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

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

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

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

MELEE ET CARENCE DE JOUEURS DE 1ère LIGNE

MÊLÉE : Règle World Rugby

- 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.
- Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

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

CARENCE

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.

- **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.
- **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.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2018/2019

- **Sur sortie provisoire sur saignement ou protocole de commotion cérébrale**, durant l'indisponibilité de ce joueur de 1^{ère} ligne, il sera remplacé et l'équipe jouera à 15 et les mêlées seront des mêlées simulées. Si le joueur ne revient pas au temps imparti, un joueur devra quitter le terrain et l'équipe jouera à 14.
- **Sur exclusion temporaire, 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.

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

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.

JEU DELOYAL

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

BANC DE TOUCHE

Rappel des obligations administratives :

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

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

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

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

Trois précisions sont apportées :

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

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

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2018/2019

Brassards

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

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

Accès à l'aire de jeu

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Le joueur exclu temporairement sur carton jaune doit se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.

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