

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

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

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

TABLE DE MARQUE : OUI

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

➤ **Minimum** : 11 **Maximum** : 15

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

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

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 11 à 15 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Pas d'indication d'aptitude au poste

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

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

REEMPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

REEMPLACEMENTS TACTIQUES

Application des dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque ».

PROTOCOLE COMMOTION CEREbraLE

Carton bleu

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

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

MELEE

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

Dispositions spécifiques F.F.R.

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

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

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

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

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

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

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- 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.

ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

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

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

Sanction : Pénalité

PLAQUAGE – Dispositions spécifiques FFR

Application de la règle du plaquage du rugby amateur

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

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

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

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

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

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

Sanction : Pénalité

JEU DELOYAL

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

Exclusion temporaire : 2 minutes

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

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

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

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

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

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

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

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

BANC DE TOUCHE

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

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

REGLES EXPERIMENTALES DE WORLD RUGBY 2021/2022

Application des 5 règles expérimentales de WR :

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