

JEU à XV – CATEGORIE A 1^{ère} DIVISION FEDERALE (1DF)

DIVERS

JOUEURS : Majeurs au jour du match

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

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : OUI

CARTON BLEU : OUI

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : 23

Une équipe 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) et tous les numéros 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

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.

REPLACEMENTS TACTIQUES

- Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou qui quitte le terrain suite à une suspicion de commotion cérébrale ;
- 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).

Remarque : 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.

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.

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 ET CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ère} 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 par la même équipe
- 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.
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, 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.
- **Sur sortie provisoire sur saignement**, 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 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 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 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** : **Non appliqué dans cette compétition**

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.

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 | Vert : Personnel médical |
| - Blanc : Soigneur (kinésithérapeute) | Bleu ciel : Préparateur physique |
| - Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau) | |