

## JEU à XV – CATEGORIE A REICHEL ESPOIRS ELITE (ER21) – REICHEL ESPOIRS ACCESSION (REA)

### DIVERS

**JOUEURS** : Moins de 21 ans – Nés en 2001, 2002 et 2003 date anniversaire

**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 conformément à la règle N°3 des Règles du jeu spécifiques FFR.

#### NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1<sup>ère</sup> 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 encadrés sur la feuille de match.
  - Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> ligne remplaçants.

#### REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1<sup>ère</sup> LIGNE

Des mêlées simulées sont possibles dès le 1<sup>er</sup> remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> ligne) peut remplacer un joueur de 1<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> ligne peut alors rentrer en jeu pour remplacer un joueur de 1<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> ligne doit être remplacé suite à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne si disponibilité.

Dans les compétitions **Reichel Espoirs Elite, Reichel Espoirs Accession**, Espoirs Fédéraux 1, **Nationale**, 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> Divisions fédérales et Elite 1 et 2 Féminines un joueur remplacé tactiquement peut également revenir en jeu pour remplacer un joueur blessé qui n'évoluait pas en 1<sup>ère</sup> ligne, quelle que soit la nature de la blessure mais dans la limite de 1 remplacement par rencontre/équipe.

## 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 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 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

Voir cahier technique de la saison 2020/2021

## 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

### 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<sup>ère</sup> 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

## ESSENTIEL DES COMPETITIONS 2021/2022

### 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
- **Bleu ciel** : Préparateur physique

### POUR INFORMATION : CONDITIONS DE PARTICIPATION DES JOUEURS

#### EXCEPTIONS (pour Reichel Espoir Elite et Accession):

**Saison 2021-2022** : Possibilité d'inscription sur la feuille de match d'un maximum de 4 joueurs sous contrat et/ou sous convention de formation, nés en 1999 et 2000, dans les limites ci-dessous :

- Aux postes d'Avants : 3 joueurs maximum
- 1 joueur au maximum présent sur le terrain aux postes de 1<sup>ère</sup> ligne

#### Spécifique pour les Reichel Espoirs Accession

Pour les clubs issus d'Espoirs Nationaux : possibilité d'inscrire jusqu'à 8 joueurs au maximum par feuille de match nés en 1998, 1999 ou 2000.

**CONDUITE A TENIR POUR LES ARBITRES** : les arbitres ne doivent pas interdire l'accès au terrain des joueurs ne respectant pas ces dispositions. Le contrôle se fera par la Commission des Compétitions Fédérales en lien avec la Commission mixte F.F.R.-L.N.R. et après vérification de la feuille de match.

### 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**