



FORMATEUR ARBITRAGE

MODIFICATIONS RÈGLES DU JEU SAISON 2017/2018

MAJ le 19 Août 2017



ARBITRAGE

PRÉAMBULE

- Ce document reprend l'essentiel des modifications ou des nouveautés émanant de Word Rugby ou de la F.F.R (dispositions spécifiques) concernant les règles du jeu pour la saison 2017/2018
- Ce document est destiné à la formation des officiels de match et à l'information auprès des autres publics
- Le cheminement se fait par N° de règle, **en rouge = changement émanant de Word Rugby** **en bleu = changement émanant de la F.F.R**



F.F.R. FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY

DÉFINITION

- **Définition de la possession:**
 - Un joueur qui tente de contrôler un ballon est considéré comme étant en possession de ce ballon



RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- **Nombre de joueurs lors de mêlées simulées :**
 - Les mêlées simulées provoquées par une exclusion définitive ou temporaire ou une blessure doivent se jouer avec 8 joueurs de chaque côté



RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- **Evaluation de traumatisme crânien (divisions professionnelles)**
 - Un joueur sorti dans le cadre de l'évaluation de traumatisme crânien ne pourra revenir sur le terrain tant que les 10 minutes ne sont pas écoulées même si l'examen a été effectué en moins de 10 minutes et que le résultat de ce dernier permette au joueur de revenir sur le terrain
 - Si le joueur ne se présente pas au N°4 avant que les 10 minutes ne s'achèvent, alors il ne pourra pas revenir en jeu



RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- Carton bleu

- *Compétitions concernées* : 1^{ère} division fédérale (masculin) et Féminines
1^{ère} division Elite TOP 8
- Lorsqu'un arbitre 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 ou de la joueuse concerné(e) 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 ou la joueuse concerné(e) de l'aire de jeu
- Le joueur ou la joueuse pourra être remplacé(e) dans les conditions prévues. Règle du jeu Word Rugby N°3.8 et par le point 4.4 des dispositions spécifiques F.F.R (retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement)



RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- Création de la compétition « Espoirs fédéraux 1 »
 - Cette compétition appartient à la catégorie A (avec mise en place de la règle de la carence)
- Suppression des compétitions « Coupe de la fédération » et « nationale B »
- La compétition « Belascain » passe de la catégorie B à la catégorie C'
 - Conséquences à appréhender



RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE

- Préparateur physique
 - Autorisé dans les compétitions suivantes :
 - 1^{ère}, 2^{ème} et 3^{ème} divisions fédérales
 - Féminines 1^{ère} division Elite TOP 8 et 1^{ère} division Elite 2 Armelle Auclair



RÈGLE 5 : DURÉE DE LA PARTIE

- Si, après que la durée fixée a expiré, une pénalité est bottée en touche sans toucher un autre joueur, l'arbitre autorisera la remise en jeu et le jeu se poursuivra jusqu'à ce que le ballon devienne mort.
 - *Pour mettre fin à la mi-temps, un joueur doit jouer le coup de pied de pénalité pour lui en bottant le ballon (ballon au sol ou quittant ses mains), avant de botter en touche (ou de faire la passe à un partenaire qui bottera en touche)*



RÈGLE 6 : OFFICIELS DE MATCH

- Suppression du dispositif LCA

- En cas d'absence inopinée d'un arbitre : si présence d'un arbitre dans le stade c'est lui qui doit diriger la rencontre.
- Si pas d'arbitre présent dans le stade la rencontre est dirigée par un entraîneur, dûment qualifié, appartenant à l'une des équipes participantes. Cet entraîneur doit être titulaire de l'un des diplômes, brevets ou certificats de qualification professionnelle suivants : DEJEPS RUGBY, DESJEPS RUGBY, BEES 2^{ème} degré, BFE, BFEJ, BF PERF, BF OPTI, CQP TECHNICIEN.
- Si les deux entraîneurs remplissent les conditions : tirage au sort, si un seul remplit les conditions c'est lui qui arbitre, si aucun ne remplit les conditions : le match ne pourra pas se disputer.



FFR FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY

RÈGLE 8 : AVANTAGE

- Quand une même équipe commet plusieurs infractions sanctionnables d'une pénalité, l'arbitre peut autoriser le capitaine de l'équipe non fautive à choisir la marque de la pénalité la plus avantageuse pour son équipe.



RÈGLE 9 : ÉTABLISSEMENT DU SCORE

- Essai de pénalité
 - Le coup de pied de transformation n'est pas botté.
 - Valeur essai de pénalité = 7 points



RÈGLE 15 : PLAQUAGE – PORTEUR DU BALLON MIS AU SOL

- Obligations plaqueur

- Le plaqueur doit se remettre sur ses pieds avant de jouer le ballon et ne peut ensuite jouer ce ballon que de son côté de la porte de plaquage



RÈGLE 15 : PLAQUAGE – PORTEUR DU BALLON MIS AU SOL

- Récupérateur - Suppression du point suivant :
 - ~~« Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon, aucun autre joueur ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon par l'équipe adverse ne peut alors intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective. »~~



RÈGLE 15 : PLAQUAGE – PORTEUR DU BALLON MIS AU SOL

- Squeeze-ball
 - Suppression de l'interdiction du squeeze-ball en catégorie B



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY

RÈGLE 16 : MÊLÉE SPONTANÉE « RUCK »

- Commencement du ruck

- Un ruck commence quand au moins un joueur est sur ses pieds et au-dessus du ballon qui est au sol (joueur plaqué, plaqueur). C'est à ce moment-là que se crée la ligne de hors-jeu. Un joueur sur ses pieds peut utiliser ses mains pour ramasser le ballon tant que cette action est immédiate. Dès qu'un joueur adverse arrive, il est interdit de se servir des mains pour jouer le ballon.



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY

RÈGLE 16 : MÊLÉE SPONTANÉE « RUCK »

- Infraction dans le ruck

- Un joueur ne doit pas botter le ballon hors d'un ruck.
Sanction : CPP
- Le joueur ne peut que talonner le ballon, dans un mouvement vers l'arrière.



RÈGLE 16 : MÊLÉE SPONTANÉE « RUCK »

- Intervention sur le ruck - Suppression du point suivant :
 - ~~« 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 »~~



RÈGLE 17 : MAUL

- Suppression de toutes les dispositions spécifiques

- ~~« Dès lors qu'un joueur appartenant à un maul va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un coup de pied de pénalité »~~
- ~~« Dès qu'un joueur appartenant à un maul va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du maul arrêté anormalement doit être appliquée. 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. »~~



RÈGLE 18 : MARQUE

- Définition du marque
 - Pour effectuer un marque (arrêt de volée), un joueur doit avoir un ou les deux pieds sur ou en arrière de sa propre ligne des 22 mètres et attraper un ballon qui a atteint le plan de la ligne des 22 mètres



RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

- Définition de la touche
 - Si le ballon a franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé, le réceptionnaire (qui a un pied en touche et l'autre sur le champ de jeu) n'est pas considéré avoir mis le ballon en touche.



RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

- Définition de la touche

- Si le ballon n'a pas franchi le plan de la touche lorsqu'il est attrapé ou ramassé, le réceptionnaire (qui est en touche) est alors considéré avoir mis le ballon en touche, que le ballon soit en mouvement ou stationnaire.



RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

- Définition de la touche

- Si le joueur saute et dévie le ballon dans l'aire de jeu (ou si ce joueur attrape le ballon et le renvoie dans l'aire de jeu) avant d'atterrir en touche ou touche de but, le jeu se poursuivra même si le ballon avait atteint le plan de la touche.



RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

- **Sans gain de terrain**

- Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne des 22 mètres, ramasse le ballon qui était à l'extérieur des 22, ou attrape le ballon devant la ligne des 22 mètres et le botte directement en touche de l'intérieur de ses 22, ce joueur a mis le ballon à l'intérieur de ses 22 et il n'y a donc pas de gain de terrain.



RÈGLE 19 : TOUCHE ET ALIGNEMENT

- Intervention sur le preneur de balle Suppression de la disposition spécifique :
 - ~~« 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. »~~



RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

- Introduction du ballon dans la mêlée
 - Aucun signal de l'arbitre
 - *La mêlée ordonnée doit être stable et l'introduction doit être effectuée sans délai une fois que le ballon a été présenté à la mêlée.*



RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

- Introduction du ballon par le demi de mêlée
 - L'introduction du ballon par le demi de mêlée doit être droite mais le demi de mêlée peut avoir une épaule au niveau de la ligne médiane de la mêlée, ce qui signifie par conséquent qu'il peut se tenir avec une largeur d'épaule vers son côté de la ligne médiane.



RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

- Talonnage après l'introduction
 - Une fois que le ballon touche le sol dans le tunnel, n'importe quel joueur de première ligne peut utiliser un pied pour essayer de gagner la possession du ballon. Un joueur de l'équipe qui introduit le ballon doit talonner le ballon.
 - Sanction : CPF



RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

- Manipulation du ballon dans la mêlée – Exception
 - Autoriser le N°8 à ramasser le ballon dans les pieds des joueurs de deuxième ligne



RÈGLE 22 : EN-BUT

- Joueur défendant dans l'en-but
 - Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de but ramasse le ballon qui était dans le champ de jeu, ou attrape le ballon devant la ligne de but, ce joueur a pris possession du ballon dans le champ de jeu.



RÈGLE 22 : EN-BUT

- Joueur défendant dans l'en-but
 - Si un joueur qui a un ou les deux pieds sur ou derrière la ligne de ballon mort ramasse ou attrape le ballon qui n'a pas atteint la ligne de ballon mort ou la ligne de touche de but, ce joueur est considéré avoir rendu le ballon mort.



ADMINISTRATIF

- **Autorisation de pratiquer le rugby dans une seconde association (ex tutorat)**
 - **Modalités à appréhender**



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY

ADMINISTRATIF

- Qualification des joueurs amateurs
 - Type de qualification accordée :
 -  Qualification de type « A »
 -  Qualification de type « B »
 -  Qualification de type « C »



ADMINISTRATIF

- 1^{ère} division fédérale
 - Le nombre de joueurs titulaires d'une carte de qualification « B » ou « C » pouvant être inscrits sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 6 (SIX) selon la répartition suivante :
 - soit 5 cartes qualification « B » + 1 carte qualification « C »
 - soit 6 cartes qualification « B » + 0 carte qualification « C »



ADMINISTRATIF

- 2^{ème} et 3^{ème} divisions fédérales – 1^{ère} division Elite Top 8 Féminin
 - Le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une carte de qualification « B » ou « C » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 4 (QUATRE) selon la répartition suivante :
 - soit 3 cartes qualification « B » + 1 carte qualification « C »
 - soit 4 cartes qualification « B » + 0 carte qualification « C »



ADMINISTRATIF

- Equipes 2 senior (Espoirs fédéraux 1, moins de 23 ans ou réserve) et séries régionales
 - Le nombre de joueurs ou joueuses possédant une carte de qualification « B » ou « C » et pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match (remplaçants compris) est limité à 2 (DEUX) selon la répartition suivante :
 - soit 1 carte qualification « B » + 1 carte qualification « C »
 - soit 2 cartes qualification « B » + 0 carte qualification « C »



ADMINISTRATIF

- Adjoint terrain

- Pour prendre place sur le banc de touche et accéder à l'aire de jeu, l'adjoint-terrain doit être titulaire d'une carte de qualification de la saison en cours où y figure la qualité reprise à l'article 233 des Règlements Généraux (ECF, EBF, EDE, (voir règlement L.N.R. pour les LEC), l'aptitude de « dirigeant ayant accès terrain » (DAT) ou l'aptitude de joueur (à condition d'appartenir à la classe d'âge concernée par la rencontre).

