



## ESPOIRS (ESP)

« moins de 23 ans » (joueurs nés en 1987, 1988, 1989)

### Catégorie A

Application des Règles I.R.B.

**FORME DE JEU** : XV

**TEMPS DE JEU** : 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes

**TABLE DE MARQUE** : NON

**TEMPS MORTS** : NON

#### NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 19                      **Maximum** : 22
- **Remplacements** : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12)
- **La règle dite de la carence ne s'applique pas.**
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

#### CONDITIONS DE PARTICIPATION DES JOUEURS DE PLUS DE 23 ANS

##### Exceptions :

**1.1** Possibilité d'inscription sur la feuille de match d'un maximum de 4 joueurs sous contrat de 23 ans et plus (nés avant 1987) dans les limites ci-dessous :

- En première ligne :  
2 joueurs au maximum de moins de 25 ans (nés en 1986 et 1985),
- Pour les autres postes :  
2 joueurs au maximum de plus de 23 ans (nés avant 1987).

**1.2 Pour les deux clubs promus de Fédérale 1 en Pro D2, possibilité d'inscription sur la feuille de match d'un maximum de 8 joueurs sous contrat de 23 ans et plus (nés avant 1987) dans les limites ci-dessous :**

- En première ligne :  
**2 joueurs au maximum de moins de 25 ans (nés en 1986 et 1985),**
- Pour les autres postes :  
**6 joueurs au maximum de plus de 23 ans (nés avant 1987).**

**2.** Parmi l'ensemble des joueurs inscrits sur la feuille de match, le nombre maximum de joueurs non sélectionnables en Equipe de France selon les Règles déterminées par l'I.R.B. est fixé à 2.

#### NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1<sup>ère</sup> LIGNE EXIGÉ (3.5c)

- 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<sup>ère</sup> ligne qui 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 (3.5 c)

Des mêlées simulées sont possibles dès le 3<sup>ème</sup> remplacement (ou dès le 2<sup>ème</sup> remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1<sup>er</sup> remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne.

#### REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu. .../...

## MÊLÉES : Règles I.R.B.

- 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.
- Hors-jeu du demi de mêlée : **application de la règle I.R.B.**
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- Commandements de l'arbitre : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

## PLAQUAGE :

Règle I.R.B.

## JEU DÉLOYAL

- **Carton rouge - Exclusion définitive : ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.**
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

## BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical

(...)

## RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu.
- Obligations des associations par équipe engagée ; Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ; Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ; Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

**Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2009-2010 » - Extraits des Règlements généraux**

## ESPOIRS