



COUPE FRANTZ REICHEL A (FRA)
« moins de 21 ans » (joueurs nés en 1989 et 1990)
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)
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} 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^{ère} ligne qui doivent être encadrés 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 (3.5 c)

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

REPLACEMENTS TACTIQUES (3.12)

2 maximum en 1^{ère} ligne et 5 pour les autres postes.

- Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ;
- 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.

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

COUPE FRANTZ REICHEL A



COUPE FRANTZ REICHEL B (FRB)
 « moins de 21 ans » (joueurs nés en 1989 et 1990)
Catégorie B
 Application des Règles I.R.B. « moins de 19 ans » I.R.B.

FORME DE JEU : XV	TEMPS DE JEU : 2 x 40 minutes - prolongations possibles : 2 x 10 minutes
TABLE DE MARQUE : OUI	TEMPS MORTS : NON
NOMBRE DE JOUEURS	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Minimum : 19 Maximum : 22 ➤ Remplacements : application du règlement « table de marque ». ➤ Match arrêté si moins de 11 joueurs présents sur le terrain (blessures ou exclusions). 	
NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ(3.5c)	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3 titulaires + 2 remplaçants minimum (talonneur + pilier) ➤ Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c). ➤ Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrés sur la feuille de match. (*) <u>facultative et supplémentaire</u> pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ; (*) <u>obligatoire</u> pour au moins un poste, <u>facultative</u> sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants. 	
REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. (3.13) : conduite à tenir par l'arbitre	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si moins de 22 joueurs : des mêlées simulées sont possibles dès le 3^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne. ➤ Si 22 joueurs : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} 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.	
REPLACEMENTS TACTIQUES : dispositions spécifiques F.F.R.	
Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu 2009/10.	
MÊLÉES : Règles I.R.B. - 19 ans	
<p>Rulling I.R.B. du 07/08/09 : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée.</p> <p>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.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poussee autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum : <ul style="list-style-type: none"> - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ; - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon. ➤ Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison. ➤ Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première et deuxième ligne. ➤ Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : introduction à l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu. ➤ Mêlée tournée volontairement au delà de 45° : C.P.P. ➤ Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu. ➤ Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B. ➤ Un joueur ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné. .../... 	

- 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.

MAUL : application de la règle I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT : application de la règle I.R.B.

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.

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.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

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.
- 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