



TOP 14 (1DP) et PRO D2 (2DP)

(joueurs nés en 1991 et antérieurement)

Catégorie A

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
- Une équipe du secteur professionnel 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.
- Les substitutions ou remplacements continuent d'être effectués conformément à la Règle 3, comme la saison précédente, excepté 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.
- Ce 3^{ème} joueur de 1^{ère} ligne pourra également entrer en jeu pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1^{ère} ligne. Dans ce cas, ce joueur ne pourra entrer en jeu qu'après la sortie effective d'un autre joueur de la ligne d'avants, sortie sollicitée par le capitaine de l'équipe concernée.
- **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 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 (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.

CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (Voir article complet « 3.4.6 » de l'Annexe XII des R.G.)

1 - LA RÈGLE : 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.

- 1.1 - Sur sortie définitive sur blessure, l'arbitre demandera au capitaine concerné de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (joueur participant à la mêlée).

.../...

Son équipe poursuivant le match jusqu'au terme en jouant à 14 joueurs. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match et veillera à l'application du point écrit à l'article 3.4.6.2.4 de l'Annexe XII des Règlements Généraux (priorité lors des remplacements de 1^{ère} ligne).

1.2 - 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 (joueur participant à la mêlée), 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 et veillera à l'application du point écrit à l'article 3.4.6.2.4 de l'Annexe XII des Règlements Généraux (priorité lors des remplacements de 1^{ère} ligne).

1.3 - Sur sortie provisoire sur saignement, le dispositif indiqué au point 1.1 ci-dessus pour une blessure définitive s'applique pour la durée de la sortie d'un joueur de 1^{ère} ligne pour saignement. Durant l'indisponibilité de ce joueur de 1^{ère} ligne, non remplacé du fait de la carence, l'équipe jouera à 14 et les mêlées seront des mêlées simulées.

1.4 - Sur exclusion temporaire, lors de la 1^{ère} mêlée qui suivra, le dispositif indiqué au point 1.2 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 (joueur participant à la mêlée) choisi par le capitaine, l'équipe jouant à 13,
- les mêlées seront simulées.

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.

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 (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.
- Commandements de l'arbitre : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE

Règle I.R.B.

JEU DÉLOYAL

- **Carton rouge - Exclusion définitive** : Ne retenir que la photocopie de la carte de qualification du joueur exclu (**Règlement L.N.R. inchangé**).
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 10 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc** : pas de carton blanc dans les compétitions professionnelles.

PROTOCOLE DE GESTION DU BANC DE TOUCHE LORS DES COMPÉTITIONS PROFESSIONNELLES

1 - Rappel des obligations administratives :

- Pour chaque équipe en présence, la présence de cinq personnes sur le banc de touche est autorisée : un ou deux entraîneurs (licence LEC), (*si un seul entraîneur est inscrit sur la feuille de match, la 5^{ème} personne autorisée peut être, soit un soigneur, soit un médecin*) un adjoint-terrain, un soigneur (kinésithérapeute) et un médecin.
- Ces personnes peuvent prendre place sur le banc de touche à condition qu'elles figurent sur la feuille de match. Elles doivent être titulaires d'une licence F.F.R. (carte de qualification) et remplir les conditions d'accès à l'aire de jeu, conformément à l'article 444 des Règlements généraux de la F.F.R. (notamment ne pas être suspendues).
- Chaque club de 1^{ère} et 2^{ème} divisions professionnelles doit présenter sur la feuille de match au moins un entraîneur régulièrement qualifié pour le Championnat professionnel (licence LEC).
- Le banc de touche doit être situé à 3,50 mètres minimum de la ligne de touche et les dispositions reprises à l'article A.9 de l'Annexe I des Règlements généraux de la F.F.R. doivent être respectées.
- Aucune autre personne ne doit s'installer sur le banc de touche pendant les matches, notamment le préparateur physique.

.../...

2 - Brassards

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 :

Les couleurs des brassards seront les suivantes :

- Rouge : Entraîneur
- Blanc : Soigneur (kinésithérapeute)
- Jaune : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Vert : Médecin
- Bleu ciel : Préparateur physique (*conditions d'accès : voir point 5 ci-après*)

Toute absence de port d'un brassard entraînera une sanction financière à l'encontre du club concerné.

3 - Ces personnes peuvent entrer sur l'aire de jeu à la mi-temps et doivent pour cela porter des tenues vestimentaires parfaitement distinctes (y compris les brassards) de celles des joueurs des deux équipes.

4 - En dehors de la mi-temps, les personnes suivantes sont autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu avec leur chasuble ou brassard :

- Le médecin ou le soigneur (kinésithérapeute), lors de la blessure d'un joueur ;
- « L'adjoint terrain » :
 - lors d'un arrêt de jeu sur blessure ou d'une tentative de but après essai pour y amener de l'eau ;
 - lors d'une tentative de but pour y amener le « tee » ou du sable au botteur exclusivement. A cette occasion, « l'adjoint terrain » de l'équipe adverse ne peut pas entrer sur l'aire de jeu.

A noter qu'un entraîneur inscrit comme tel sur la feuille de match ne peut en aucun cas pénétrer sur l'aire de jeu en dehors de la mi-temps.

Rappel : lors de tout autre arrêt de jeu, les joueurs peuvent se rapprocher des lignes de touche pour se désaltérer, mais ne sont en aucun cas autorisés à quitter l'aire de jeu. A noter qu'une tentative de but sur coup de pied de pénalité est considérée comme un arrêt de jeu.

5 - Un préparateur physique, titulaire d'une licence F.F.R. de « dirigeant ayant accès terrain » (D.A.T.), inscrit sur la feuille de match, est autorisé à encadrer son équipe dans la zone réservée à l'échauffement à la condition qu'il porte une tenue vestimentaire distincte et un brassard de couleur bleu ciel. Il n'est pas autorisé à séjourner sur le banc de touche de son équipe.

Conformément aux règlements généraux en vigueur, tout préparateur physique faisant l'objet d'une sanction disciplinaire en cours n'aura pas accès au terrain.

6 - Un banc pour les remplaçants peut être installé dans une zone mitoyenne de l'aire de jeu, matériellement différenciée de celle-ci (marquage au sol, barrière, chicane, escalier, fosse...) Ce banc doit être abrité des intempéries et placé à 6 mètres minimum de la ligne de touche. Quand les conditions matérielles font que l'installation de ce banc ne peuvent être remplies, les remplaçants doivent prendre place dans les tribunes.

7 - Les joueurs remplacés tactiquement ou blessés doivent quitter l'enceinte de jeu et prendre place dans les tribunes. Cependant, ils peuvent rester sur le banc des remplaçants le temps minimum nécessaire au médecin pour effectuer un pansement ou de régler tout problème lié à son état.

8 - Le joueur exclu temporairement sur carton jaune doit se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.

9 - Toute personne non inscrite sur la feuille de match ayant pris place illégalement sur le banc de touche ou à sa proximité immédiate et qui refuse de quitter cet emplacement après injonction qui lui a été faite par un officiel de match entraînera une sanction financière à l'encontre de son club.

10 - Les entraîneurs, l'adjoint-terrain*, le soigneur* et le médecin* sont tenus de prendre place sur le banc de touche durant tout le déroulement de la rencontre (* voir point 4).

Ces personnes peuvent cependant se déplacer ponctuellement dans la zone autorisée.

Tout désordre occasionné par un des dirigeants du banc de touche sera signalé par le n°4 ou n°5 sur son rapport et entraînera le cas échéant, une sanction financière à l'encontre de son club et/ou une sanction disciplinaire à l'encontre de l'auteur du désordre.

RÈGLES ADMINISTRATIVES

Voir Règlement L.N.R. et notes à l'attention des arbitres et délégués sportifs des rencontres de TOP 14 et PRO D2.