

ANNEXE 3

CATEGORIE « COMPETITIONS A X »

RÈGLE 2 : Le ballon

Pour la compétition Féminines Développement le ballon est de taille 4

RÈGLE 3 : L'équipe

Compétitions	Catégories	Règles appliquées	Nombre de joueurs minimum (a)	Nombre de joueurs maximum	1 ^{ères} lignes titulaires minimum	1 ^{ères} lignes remplaçants minimum
Féminines Développement (plus de 18 ans et moins de 18 ans)	Jeu à X	Spécifiques F.F.R.	10	15	0	0
Féminines Elite Masculins + de 18 ans Masculins – de 19 ans Masculins – de 16 ans Réserves Séries Régionales (hors Honneur)			11	15	3	1

- a) Le nombre minimum de joueurs à inscrire sur la feuille de match doit impérativement correspondre à des joueurs physiquement présents au coup d'envoi et capables de jouer.
- b) Les dispositions spécifiques F.F.R. de la Règle 9 « Jeu déloyal » sont applicables à toutes les compétitions fédérales et régionales.
- c) Aucune règle relative à la carence de joueurs de 1^{ère} ligne, ni aucun dispositif similaire, ne s'applique dans ces compétitions.

1 - FORMES DE JEU PRATIQUÉES POUR LA COMPÉTITION « Réserves de séries régionales » (hors Honneur)

Les ligues devront décider de la forme de jeu pratiquée tout au long de la saison pour ces compétitions. Ce choix portera sur la forme de jeu à X ou à XII. Par exemple si la ligue choisit la forme de jeu à XII, celle-ci devra être appliquée toute la saison.

Nota : la forme de jeu à XII sera supprimée à l'issue de la saison 2018/2019.

2 - NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH

Féminines développement

- Nombre minimum de joueuses à respecter : 10 joueuses sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
- Nombre maximum : 15 joueuses sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
 - 5 remplaçantes.

Pour les autres compétitions

- Nombre minimum de joueurs à respecter : 11 joueurs sur la feuille de match, soit :
 - 10 titulaires.
 - 1 remplaçant « autorisé à jouer en 1^{ère} ligne »

- Nombre maximum : 15 joueurs sur la feuille de match, incluant un joueur de 1^{ère} ligne « autorisé » soit :
 - 10 titulaires.
 - 5 remplaçants.

Attention : Si durant la partie une équipe est réduite à moins de 8 joueurs, l'arbitre doit arrêter le match selon les conditions fixées par l'article 451.2 des Règlements Généraux.

2.1 - Equipe en effectif insuffisant ou incomplet

Définitions :

Une équipe est en **effectif insuffisant** lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, soit **8 joueurs pour le jeu à X**.

Une équipe est en **effectif incomplet** lorsqu'elle présente, à l'occasion d'une rencontre, un nombre de joueurs inférieur à l'effectif minimum requis pour pouvoir disputer celle-ci, donc pour le jeu à X :

- a) **11 joueurs** (10 pour les Féminines Développement) physiquement présents et en capacité de jouer, et
- b) **4 joueurs autorisés à évoluer aux postes de 1^{ère} ligne** parmi les titulaires ou les remplaçants (0 pour les féminines développement).

2.2 - Conséquences sur le déroulement de la rencontre :

Lorsqu'une équipe est en **effectif insuffisant** au coup d'envoi d'une rencontre, celle-ci ne peut pas se dérouler.

Lorsqu'une équipe est en **effectif incomplet** au coup d'envoi d'une rencontre, l'arbitre demande aux deux équipes en présence de disputer celle-ci selon les modalités prévues ci-après.

Ces équipes sont soumises au respect de l'ensemble des règles du jeu (et des dispositions spécifiques F.F.R., le cas échéant) ainsi qu'au respect du règlement disciplinaire de la F.F.R.

En outre, l'arbitre devra consigner dans son rapport, à l'endroit prévu et avant signature par les dirigeants :

- Le nom de l'équipe en effectif incomplet ;
- Le motif qui a conduit à cette notification ;
- Le score détaillé de la rencontre (en page intérieure).

Si au cours de la rencontre, l'équipe qui s'est présentée avec un effectif incomplet se retrouve en effectif insuffisant (que cette situation résulte de la sortie temporaire ou définitive d'un joueur et quel que soit le motif de celle-ci), l'arbitre arrêtera le match* (Art. 451-2 des R.G).

* Idem lorsqu'une équipe qui respectait au coup d'envoi les obligations spécifiques applicables dans sa catégorie (voir tableau figurant ci-dessus), se retrouve en effectif insuffisant en cours de partie. Dans le cas d'un match à effectif incomplet, l'arbitre fera disputer la rencontre selon les modalités ci-après définies :

Les mêlées doivent être des mêlées simulées dès le coup d'envoi et si l'équipe se présente à moins de 11 joueurs :

- L'autre équipe doit présenter le même nombre de joueurs et
- La formation de la mêlée doit se faire de la manière suivante :
 - A 9 contre 9, les mêlées se joueront à 3 contre 3.

Pour les féminines développement les mêlées sont simulées avec une formation en 3-2. Si 9 joueuses présentes : mêlées simulées à 3 contre 3.

2.3 - Obligations des joueurs de 1^{ère} ligne - Important

Les contraintes liées à la spécificité des joueurs remplaçants de 1^{ère} ligne peuvent être respectées en utilisant des joueurs titulaires.

Quel que soit le niveau de compétition, un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste (sauf pour les féminines développement).

3 - NOMBRE DE REMPLACEMENTS / REMPLACEMENTS TACTIQUE

Il est fait application de la réglementation de World Rugby.

Spécificité pour les tournois : une équipe peut substituer le même joueur plus d'une fois tant qu'elle n'effectue pas plus de 5 substitutions au total lors d'une même rencontre.

Remplacement sur pénalité

- L'équipe qui obtient la pénalité peut effectuer des changements.
- L'équipe contre qui la pénalité a été sifflée ne peut pas effectuer de changements sauf si l'équipe non fautive effectue elle aussi des changements.

RÈGLE 5 : Durée de la partie

Match sec

20 minutes

2 X 10 minutes avec une mi-temps de 2 minutes

ou

30 minutes

3 X 10 minutes avec une pause de 2 minutes entre chaque tiers temps

ou

40 minutes

4 X 10 minutes avec une pause de 2 minutes entre chaque quart temps.

Attention : une période de jeu ne peut pas excéder 10 minutes (règle W.R.).

Plateau

Le temps de jeu maximum sur un plateau est de 60 minutes par joueur. Le temps de jeu sur une mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

- Si 3 équipes : Match de 3 X 10 minutes (avec un nouveau toss avant le 3^{ème} tiers temps).
- Si 4 équipes : match de 2 X 10 minutes.

Procédure en cas de match nul et recours à des prolongations pour les plus de 18 ans (matchs de phases finales)

Avant le début des prolongations

Tirage au sort : l'équipe remportant celui-ci a le choix entre donner le coup d'envoi et choisir la moitié de terrain qu'elle occupera lors de la première période de prolongations.

Les périodes

Le jeu reprendra après 2 minutes de pause, avec des périodes d'un maximum de 5 minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté de terrain sans pause.

Vainqueurs

Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement déclarée vainqueur du match et le jeu s'arrête.

Attention : pas de prolongations pour les moins de 18 ans (application des articles 454 et 455 des R.G. de la F.F.R.)

RÈGLE 9 : Jeu déloyal

9.1 Règlement disciplinaire pour les compétitions jouées sous forme de tournoi

Carton jaune/exclusion temporaire : 2 minutes (ne pas retenir la carte de qualification).

Un joueur cumulant 2 cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi.

Un joueur cumulant 3 cartons jaunes lors d'un même tournoi n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi. Il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci.

Aucune sanction sportive supplémentaire ne sera appliquée.

Retour carton jaune sur une pénalité

Seule l'équipe qui obtient la pénalité peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune.

L'équipe contre qui est sifflé la pénalité ne peut faire revenir en jeu un joueur ayant reçu un carton jaune, sauf si l'équipe non fautive fait elle aussi revenir en jeu un tel joueur.

Carton rouge

Un carton rouge entraîne l'exclusion définitive du joueur, qui n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi.

9.2 Règlement disciplinaire pour les compétitions jouées en match sec

CARTON JAUNE : Incorrections - jeu dangereux - manquements à la loyauté

Lorsque l'arbitre juge qu'un joueur s'est rendu coupable d'un geste de nervosité, d'incorrection, de jeu dangereux ou d'un manquement à la loyauté, il doit, même sans avertissement, l'exclure TEMPORAIREMENT.

- Pour cela l'arbitre appelle le joueur fautif et en présence des deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE.
- Le joueur exclu doit alors se rendre sur le banc de touche de son équipe pour y purger la durée de son exclusion.
- La durée de l'exclusion TEMPORAIRE est de 2 minutes minimum.

Lorsque l'exclusion TEMPORAIRE a lieu à la fin de la 1^{ère} mi-temps et que le temps de jeu ne permet pas de purger la totalité de la sanction, celle-ci doit être prolongée après la reprise du jeu pour la durée restant à courir.

En cas de récidive pour un même joueur dans le même match, l'intéressé doit être exclu DEFINITIVEMENT du terrain.

- Pour cela, l'arbitre appelle le joueur fautif, et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton JAUNE (pour signaler une deuxième exclusion TEMPORAIRE) puis aussitôt un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DEFINITIVE.
- Dans ce cas, le joueur doit quitter l'enceinte de jeu sans délai.

EXCLUSION DÉFINITIVE : Carton Rouge

Les arbitres doivent être extrêmement sévères pour tous les actes volontaires de brutalité.

Même sans avertissement, un arbitre peut exclure DÉFINITIVEMENT de l'aire de jeu un joueur qui se livre à un acte de jeu déloyal manifeste ou qui n'obéit pas à ses injonctions. Cette dernière remarque vaut en particulier pour les capitaines d'équipe qui ne sont pas en mesure d'obtenir la discipline voulue de leurs équipiers.

Lorsque l'arbitre décide d'exclure DÉFINITIVEMENT un joueur, l'arbitre appelle le joueur fautif et, devant les deux capitaines, lui présente clairement un carton ROUGE pour lui signifier son exclusion DÉFINITIVE. Dans ce cas, le joueur doit quitter sans délai le terrain au sens de l'Annexe I des Règlements Généraux de la F.F.R. et rejoindre les vestiaires. Il ne pourra pas revenir sur le terrain jusqu'à la fin de la rencontre.

Tout joueur qui a été définitivement exclu ne peut plus participer au jeu ou jouer à nouveau, jusqu'à ce que son cas ait été examiné par l'organisme officiel compétent.

Après toute rencontre fédérale ou régionale, l'arbitre ne joindra pas la carte de qualification du licencié exclu définitivement (carton rouge) et ne retiendra pas la carte de qualification du dirigeant du banc de touche ayant été sanctionné(s).

RÈGLE 19 : La mêlée ordonnée

Composition : 5 joueurs maximum :

3 en première ligne.

2 en deuxième ligne

Poussée :

Pour les féminines développement :

- Les mêlées sont simulées
- Pas d'aptitude demandée pour jouer en première ligne

Pour les autres compétitions :

- Compétitions à X organisées par la F.F.R. - U16, U18 (masculins et féminines) et plus de 18 ans (masculins et féminines) : poussée sur 1m50 ;
- Compétitions à X organisées par les ligues régionales : U16, U19 et plus de 18 ans (masculins et féminines) : poussée pour le gain du ballon.

Dans ces autres compétitions, un joueur qui officie en première ligne doit être « autorisé à jouer en première ligne » sans spécificité de poste.

Lors d'un tournoi amical autorisé, si les équipes participantes sont soumises à des règles différentes en matière de poussée en mêlée, la règle appliquée, pour toutes les rencontres du tournoi, est celle applicable à l'équipe dont le niveau sportif est le plus bas. La F.F.R. ou, le cas échéant, la ligue régionale, indique, dans le cadre de l'autorisation du tournoi, la règle appliquée.