



NATIONALE B (NAB)

Joueurs majeurs à la date du match

Catégorie A

FORME DE JEU : XV**TEMPS DE JEU** : 2 x 40 minutes - Prolongations possibles : 2 x 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON mais la mise en place d'une feuille de mouvements est OBLIGATOIRE dès lors qu'une des deux équipes souhaite faire figurer sur la feuille de match de l'équipe première (comme remplaçants uniquement) des joueurs ayant participé au match des équipes réserves. Toutefois, elle n'entraîne pas l'application du règlement « Table de marque » (remplacements tactiques illimités) mais la Règle IRB n°3 dans son intégralité

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

➤ **Minimum** : 16**Maximum** : 22

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ

JOUEURS DÉSIGNÉS DANS L'EFFECTIF	NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1 ^{ÈRE} LIGNE REQUIS DANS L'EFFECTIF	OBLIGATION AU PREMIER REMPLACEMENT
16, 17 ou 18	4	Au choix, pilier ou talonneur
19, 20, 21 ou 22	5	Au choix, pilier ou talonneur

- Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros 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 TEMPORAIRES - saignement

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes maximum (arrêt(s) de jeu et mi-temps compris), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES

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

- Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou subissant un protocole de commotion cérébrale ou un joueur qui a été blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match) ;
- 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 sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit le joueur de 1^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'un joueur de 1^{ère} ligne doit être remplacé suite à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1^{ère} ligne si disponibilité.

PROTOCOLE DE COMMOTION CEREBRALE

Dès que l'arbitre suspecte une commotion cérébrale, il en informe l'entraîneur :

- Soit l'entraîneur décide de sortir définitivement le joueur sur blessure,
- Soit l'entraîneur décide de le maintenir sur le terrain.

Dans les deux cas, l'arbitre remplira la fiche de commotion cérébrale et l'enverra au comité d'appartenance du joueur impliqué.

Rappel : Possibilité pour l'arbitre d'appliquer la règle 3.10.

MÊLÉE : Règle World Rugby

- Poussée illimitée.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs aptes à jouer en première ligne.
- Mêlée tournée au-delà de 90° : mêlée avec introduction à la même équipe.
- 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.

Lorsque des mêlées simulées sont ordonnées par l'arbitre, tous les postes de 1^{ère} ligne doivent être prioritairement tenus par les joueurs de 1^{ère} ligne encore disponibles, aptes ou non à jouer au poste spécifique. Ainsi, ce n'est que lorsqu'une équipe ne peut plus présenter de joueurs (titulaires ou remplaçants) en situation de jouer en 1^{ère} ligne, que tout autre joueur peut occuper un des postes composant celle-ci.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU » 1 non-verbal : l'arbitre signalera par un geste ou tapera sur l'épaule du 1/2 de mêlée

JEU DELOYAL

- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) relevant des règles 10.2 (manquement à la loyauté) et 10.4 (jeu dangereux et incorrections).
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées (règle 10.3).

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche.

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton JAUNE ou un carton ROUGE

Ces décisions doivent intervenir à la suite :

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe.

Sanction : Coup de pied de pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.

BANC DE TOUCHE

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