



1ère DIVISION FÉDÉRALE
« TROPHÉE JEAN PRAT » (1DF)
COUPE DE LA FÉDÉRATION (CFD)
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

TEMPS MORTS : NON

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS
➤ **Minimum** : 19**Maximum** : 23**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
19, 20, 21 ou 22	5	Au choix, pilier ou talonneur
23	6	Pilier gauche, pilier droit et talonneur

- 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 TEMPORAIRES - saignements

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 si 22 joueurs ou 3 maximum en 1^{ère} ligne si 23 joueurs 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).

Remarque : 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.

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.

MELEE ET CARENCE DE JOUEURS DE 1^{ERE} LIGNE**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.

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

CARENCE :

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.

- **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 poursuivra le match jusqu'au terme en jouant à 14 joueurs. L'arbitre ordonnera des mêlées simulées jusqu'à la fin du match
- **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
- **Sur sortie provisoire sur saignement ou protocole de commotion cérébrale**, le dispositif indiqué 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.
- **Sur exclusion temporaire, lors de la 1^{ère} mêlée qui suivra**, le dispositif indiqué 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.

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
- **Bleu ciel** : préparateur physique