

ANNEXE XII

LES RÈGLES DU JEU

(extraits, compléments et dispositions spécifiques F.F.R.)

REGLE DU JEU N° 3

PAGE 400

9.3 - Remarques

Un même joueur peut être remplacé provisoirement plusieurs fois pour saignement, que ce soit pour la même blessure ou pour une blessure différente,

La carte de qualification d'un joueur « remplaçant provisoire » doit être signée par l'arbitre, quelle que soit la durée pendant laquelle le joueur considéré est resté sur le terrain.

9.4 - Cas particuliers

Un joueur sorti provisoirement pour faire panser une blessure ouverte ou qui saigne, ne peut revenir en jeu qu'au terme de l'exclusion temporaire si, au cours de son absence du jeu, son remplaçant a été exclu temporairement.

Un joueur sorti provisoirement pour faire panser une blessure ouverte ou qui saigne, ne peut revenir en jeu si, au cours de son absence du jeu, son remplaçant provisoire a été exclu définitivement.

Dans ce cas, son équipe poursuivra le match à 14.

Par contre, il devient alors remplaçant et, dans le cadre des dispositions fixées, il peut revenir en jeu.

10 - POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPECHER UN JOUEUR BLESSE DE CONTINUER A JOUER

Rappel de la règle 3.9

« Si l'arbitre décide - avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires - que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que le joueur quitte l'aire de jeu. L'arbitre peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical ».

11 - NOMBRE DE MATCHES AUTORISES POUR UN JOUEUR

Les dispositions sont fixées par l'article 230 des Règlements Généraux F.F.R.

Dans ce cas, ce n'est pas le rôle de l'arbitre d'autoriser ou non un joueur à disputer une rencontre, mais de la seule responsabilité du Président de l'association ou de son délégataire. Si l'équipe adverse décide de porter réclamation, l'arbitre appliquera alors les dispositions prévues à l'article 450 des Règlements Généraux.

Cas des tournois

Lors de tournois organisés par la F.F.R., un Comité ou une association ou toute autre structure homologuée, un joueur ne devra pas jouer, lors de ces tournois, un temps de jeu supérieur à celui indiqué dans le tableau ci-dessous :

	3 MATCHES	4 MATCHES	5 MATCHES	6 MATCHES	TEMPS DE JEU TOTAL MAXIMUM AUTORISE SUR UN TOURNOI
* Moins de 17 ans * Moins de 19 ans * Féminines « adulte »	2 x 15 minutes	2 x 11 minutes	2 x 9 minutes	2 x 7 minutes	90 minutes
Plus de 19 ans	2 x 15 minutes	2 x 12 minutes	2 x 10 minutes	2 x 8 minutes	100 minutes

*IMPORTANT : Le temps de jeu pour chaque joueur (ou joueuse) de ces catégories ne pourra dépasser 60 minutes sur une des journées du tournoi.

NB : pour les écoles de rugby, se reporter au « Rugby Digest » de la saison en cours.

12 - TABLE DE MARQUE / TEMPS MORTS

Dans le cas où l'une des deux équipes (ou les deux) ne présenterait pas de dirigeant licencié pour tenir la table de marque (feuille de mouvements) conformément aux dispositions prévues par les Règlements Généraux lors des rencontres des catégories C, D, des compétitions Balandrade et Bélascaïn (catégorie B), ainsi que celle de Nationale B le cas échéant, l'arbitre devra procéder de la façon suivante :

Défaillance d'une équipe : demander à l'autre équipe de présenter un second dirigeant pour remplir ce rôle. Dans ce cas, la table de marque sera tenue par deux dirigeants de la même équipe.

Défaillance des deux équipes : l'arbitre gèrera seul les remplacements, mais ceux-ci s'effectueront par application de la Règle 3 des règles de jeu exclusivement, c'est-à-dire sans l'application du règlement spécifique « table de marque » pour les catégories C et D, des compétitions Balandrade et Bélascaïn ainsi que celle de Nationale B.

Dispositions à appliquer : l'arbitre devra mentionner sur la feuille de mouvements et dans son rapport l'absence du ou des dirigeants considérés dans la tenue de la « table de marque ».

Une sanction financière sera appliquée à l'équipe ou aux équipes défaillantes (art. 418 des R.G.).