



COUPE PIERRE ALAMERCERY (ALA)

« moins de 17 ans » (joueurs nés en 1996 et 1997)

Catégorie B - Application des Règles I.R.B. « moins de 19 ans »

FORME DE JEU : XV	TEMPS DE JEU : 2 x 35 minutes - jamais de prolongations	
TABLE DE MARQUE : NON	TEMPS MORTS : NON	
NOMBRE DE JOUEURS	Minimum : 19	Maximum : 22
➤ Remplacements : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12). ➤ Spécificité « moins de 17 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu. ➤ Match arrêté si moins de 11 joueurs présents sur le terrain (blessures ou exclusions).		
NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5) ➤ 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match. ➤ Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c). ➤ 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. (*) <u>facultative et supplémentaire</u> pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ; (*) <u>obligatoire</u> pour au moins un poste, <u>facultative</u> sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.		
REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre. ➤ Si moins de 22 joueurs : 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. ➤ Si 22 joueurs : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{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 un joueur qui saigne ou n'importe quel joueur blessé ; - 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.		
MÊLÉE : Règle I.R.B. – 19 ans <u>Rulling I.R.B. du 07/08/09</u> : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée. Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit. ➤ Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum : - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ; - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon. ➤ Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison. ➤ Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première et deuxième ligne. ➤ Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : mêlée avec introduction à la même équipe. ➤ Mêlée tournée volontairement : C.P.P.		

- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu (sauf sur mêlée tournée : voir ci-dessus).
- Hors-jeu du demi de mêlée : règle I.R.B.
- Un joueur ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné.
- 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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre : 3 Temps = Flexion - Touchez - Jeu**

PLAQUAGE : Règle I.R.B.

MAUL : Règle I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT : Règle I.R.B.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : **C.P.P. à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre**. Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.

Comportement des personnes admises 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 (Cf. voir annexe XII - Règle 10 - paragraphe 4.3.1).

Ces décisions peuvent 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 devra se placer sur le banc de touche de son équipe.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 / 6 contre 6 / 5 contre 5), ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

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

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Blanc** : soigneur
- **Vert** : personnel médical

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu » - Extraits des Règlements généraux.



STADE TOULOUSAIN RUGBY
Midi Pyrénées

*Champion de France 2011-2012
Coupe Pierre Alamertery*



CO LE CREUSOT
Bourgogne

*Champion de France 2011-2012
Rugby à Toucher Open*



MIDI PYRÉNÉES

*Champion de France 2011-2012
Féminines - de 18 ans Inter-comités*



CHALLENGE PIERRE GAUDERMEN (GAU)

« moins de 16 ans » (joueurs nés en 1997)

Catégorie B - Application des Règles I.R.B. « moins de 19 ans »

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 35 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : NON

TEMPS MORTS : NON

PARTICIPANTS

- **Dérogation pour les associations supports des clubs professionnels :** lors de la phase qualificative uniquement, les équipes ont la possibilité d'aligner sur la feuille de match 2 joueurs nés en 1996, sauf des joueurs de 1^{ère} ligne (titulaires et remplaçants).
- **Dérogation pour les associations non supports des clubs professionnels :** lors de la phase qualificative uniquement, les équipes ont la possibilité d'aligner sur la feuille de match 7 joueurs nés en 1996, dont 2 joueurs de 1^{ère} ligne au maximum (titulaires et remplaçants).
- **Pour la phase finale** de cette compétition, y compris les barrages qualificatifs aux 1/16^{ème} de finale, **ces deux dérogations ne seront plus d'application.**

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum :** 19 **Maximum :** 22
- **Remplacements :** application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12).
- **Spécificité « moins de 17 ans » :** tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5)

- 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c).
- 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 DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

- **Si moins de 22 joueurs :** 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.
- **Si 22 joueurs :** des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{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 un joueur qui saigne ou n'importe quel joueur blessé ;
- 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.

MÊLÉE : Règle I.R.B. – 19 ans

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée.

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

- Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première et deuxième ligne.
- Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : mêlée avec introduction à la même équipe.
- Mêlée tournée volontairement : C.P.P.
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu (sauf mêlée tournée : voir ci-dessus).
- Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B.
- Un joueur ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné.
- 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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre : 3 Temps = Flexion - Touchez - Jeu**

PLAQUAGE :

Règle I.R.B.

MAUL : Règle I.R.B.**TOUCHE ET ALIGNEMENT** : Règle I.R.B.**SQUEEZE BALL**

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : **C.P.P. à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre**. Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.

Comportement des personnes admises 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 (Cf. voir annexe XII - Règle 10 - paragraphe 4.3.1).

Ces décisions peuvent 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 devra se placer sur le banc de touche de son équipe.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 / 6 contre 6 / 5 contre 5), ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

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

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ; Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ; Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ; Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu » - Extraits des Règlements généraux.



AVIRON BAYONNAIS
Côte Basque Landes

*Champion de France 2011-2012
Challenge Pierre Gaudermen*



BRENS TOUCH RUGBY
Midi Pyrénées

*Champion de France 2010-2011
Rugby à Toucher Mixte*



CÔTE D'ARGENT

*Champion de France 2011-2012
Rugby à 7 - de 17 ans*



CHALLENGE JEAN TEULIÈRE (TEU)

« moins de 17 ans » (joueurs nés en 1996 et 1997)

Catégorie C - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XV	TEMPS DE JEU : 2 x 35 minutes - jamais de prolongations
TABLE DE MARQUE : OUI	TEMPS MORTS : OUI
NOMBRE DE JOUEURS ➤ Minimum : 16 Maximum : 22 ➤ Remplacements : application du règlement « table de marque ». ➤ Spécificité moins de 17 ans : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu. ➤ Match arrêté si moins de 11 joueurs présents sur le terrain (blessures ou exclusions).	
NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5) ➤ 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match. ➤ 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20 ou 21 joueurs inscrits sur la feuille de match. ➤ Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c). ➤ 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.	
REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre. Voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE »	
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 : dispositions spécifiques F.F.R. Illimités par application des Règlements « table de marque » - voir Règles du jeu.	
MÊLÉE <u>Rulling I.R.B. du 07/08/09</u> : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée. Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit. Dispositions spécifiques F.F.R. Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) le protocole de formation de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée). ➤ Actions des joueurs / Séquences d'engagement en mêlée sans impact ➤ Commandements de l'arbitre : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - Prêt • Au 1^{er} commandement « flexion », les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol, le 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. Temps d'arrêt. • Au 2^{ème} commandement « placement », les piliers se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis par le bras extérieur, les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent ; les joueurs peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) ; l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ; temps d'arrêt. • Au 3^{ème} commandement « stop », les joueurs maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction du ballon (stabilité de la mêlée). • Au 4^{ème} commandement « prêt », le demi de mêlée introduit sans délai (maximum 3 secondes). ➤ Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.	

- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **Mêlée simulée :**
 - par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
 - Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, C.P.P. ou C.P.F.
 - Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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.

- Si mêlée tournée volontairement = C.P.P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Hors-jeu du demi de mêlée : règle I.R.B.
- C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement. Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs au sol et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n°8).
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C, D **et E aménagée**, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

MÊLÉE SPONTANÉE

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

- Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un C.P.P.
- Dès qu'un joueur va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté. anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel

joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée.

- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », plaquage type « judoka », percussion sans les bras...). Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus ;
 - soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute ;
 - soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.
- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur) : C.P.P. à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre.** Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.

Comportement des personnes admises 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 (Cf. voir annexe XII - Règle 10 - paragraphe 4.3.1).

Ces décisions peuvent 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 devra se placer sur le banc de touche de son équipe.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 / 6 contre 6 / 5 contre 5), ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

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

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

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

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms, prénoms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire ; match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu » - Extraits des Règlements généraux.



ARAMITS BARCUS MENDITTE
Béarn

*Champion de France 2011-2012
Challenge Jean Teulière*



CHALLENGE DES CADETS TERRITORIAUX (CAT)

« moins de 17 ans » (joueurs nés en 1996 et 1997)

JEU à XII

Catégorie D - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XII (voir dispositions spécifiques F.F.R. : livret des Règles du jeu)

TEMPS DE JEU : 2 x 30 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : OUI

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 13 **Maximum** : 19
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Spécificité moins de 17 ans** : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.
- **Match arrêté si moins de 9 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

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

- 3 titulaires + 0 remplaçant si 13 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 1 remplaçant si de 14 à 19 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 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.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R. : conduite à tenir par l'arbitre.

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLÉE »

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 : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » et « temps morts » - voir Règles du jeu.

La mi-temps n'est pas comptabilisée comme un temps mort. Cependant, tout remplacement tactique ou sur blessure est autorisé pendant la mi-temps.

MÊLÉE

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée.

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) le protocole de formation de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

- **Nombre de joueurs** : 6 maximum (3 en 1^{ère} ligne, 2 en 2^{ème} ligne et 1 en 3^{ème} ligne entre les deux secondes lignes).
- Le dernier joueur de la mêlée (3^{ème} ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1.
- Quand, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2.
- Actions des joueurs / Séquences d'engagement en mêlée sans impact
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Placement - Stop - Prêt
 - **Au 1^{er} commandement « flexion »**, les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes et non le dos, et « imbriquent » leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les 2^{èmes} lignes et les 3^{èmes} lignes ailes mettent au moins un genou au sol, le 3^{ème} ligne centre n'a pas obligation de mettre un genou au sol. Temps d'arrêt.

- **Au 2^{ème} commandement « placement »**, les piliers se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis par le bras extérieur, les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent ; les joueurs peuvent alors repositionner leurs appuis (hauts et bas) ; l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat) ; temps d'arrêt.
 - **Au 3^{ème} commandement « stop »**, les joueurs maintiennent leur position sans avancer en attendant l'introduction du ballon (stabilité de la mêlée).
 - **Au 4^{ème} commandement « prêt »**, le demi de mêlée introduit sans délai (maximum 3 secondes).
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **Mêlée simulée :**
- par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
 - Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, C.P.P. ou C.P.F.
 - Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction (ceci pour éviter toute mêlée simulée, où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).
- obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).

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.

- Si mêlée tournée volontairement = C.P.P. Si mêlée tournée involontairement au-delà de 45° = C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- Hors-jeu du demi de mêlée : règle I.R.B.
- C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement. Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs au sol et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n°8).
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F. (ceci pour éviter toute mêlée simulée où les exigences de posture et de placement des joueurs ne sont jamais respectées).

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C, D **et E aménagée**, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

MÊLÉE SPONTANÉE

Rappel important de la règle I.R.B.

Pas de percussion lors de l'entrée dans le ruck, mais « liaison à un coéquipier ou à un adversaire en utilisant la totalité du bras (règle 16.2.b) et « les joueurs ne doivent pas charger dans une mêlée spontanée ou un maul sans se lier à un joueur de la mêlée spontanée ou du maul » (règle 10.4.j).

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison

avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Pas de « grattage » : dès lors que le ruck a été créé, le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

- Dès qu'un joueur va volontairement au sol, il doit être sanctionné d'un C.P.P.
- Dès qu'un joueur va involontairement au sol, le maul doit être arrêté et la règle du « maul arrêté anormalement » doit être appliquée (règle 17.6.c). Dans le cas exceptionnel où l'arbitre ne décèlerait pas quel joueur est tombé involontairement le premier au sol, la même règle doit être appliquée.
- Néanmoins, si le ballon est disponible, l'arbitre devra, avant de siffler, encourager l'équipe en possession du ballon à jouer celui-ci en donnant un ordre simple (« jouez-le » ou « sortez-le »).
- Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Nota : « L'armer du bras » constitue un plaquage dangereux.

Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

RAPPEL : Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse : plaquage haut, plaquage en l'air, plaquage après passe, plaquage type « cathédrale », plaquage type « judoka », percussion sans les bras...). Toute percussion ou plaquage avec la tête en avant vers l'adversaire ou vers le sol est interdite.

En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus (les fautes s'analyseront de manière individuelle ou collective), l'arbitre doit :

- soit adresser une mise en garde verbale et accorder un coup de pied de pénalité à l'équipe non fautive, le C.P.P. sera toujours accompagné d'une mise en garde verbale pour les fautes ci-dessus ;
 - soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion temporaire, l'exclusion temporaire devra être considérée rapidement pour ce type de faute ;
 - soit sanctionner le joueur fautif par une exclusion définitive.
- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : **C.P.P. à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre**. Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.

Comportement des personnes admises 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 (Cf. voir annexe XII - Règle 10 - paragraphe 4.3.1).

Ces décisions peuvent 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 devra se placer sur le banc de touche de son équipe.

Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique (ex : 7 contre 7 / 6 contre 6 / 5 contre 5), ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

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

BANC DE TOUCHE (Annexe XII – Règle 6A.4.2)

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 | Vert : | personnel médical |
| ➤ Jaune : | adjoint-terrain (porteur d'eau) | Blanc : | soigneur |

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms, prénoms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu ;
- Obligations des associations par équipe engagée ; Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ; Réclamations ; Rapport d'arbitre ; Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ; Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu » - Extraits des Règlements généraux.



CÔTE D'ARGENT

*Vainqueur du Challenge
des Comités - de 26 ans 2011-2012*