



FEDERATION SENEGALAISE DE RUGBY

Règlements Généraux

Version 1.0

20 Octobre 2008

A) ORGANISATION DES COMPETITIONS NATIONALES SENIOR

A.1) Calendrier des compétitions – engagements des équipes

Rôle de la FSR

A.1.1 - La Commission d'organisation des compétitions nationales (COCN) de la FSR – constituée par le bureau fédéral et placé sous la responsabilité du Président de la FSR – détermine en début de saison les différentes compétitions qui se dérouleront et en informe l'ensemble des responsables de clubs et d'équipes senior du Sénégal.

A.1.2 -Le championnat national constitue la compétition majeure de la saison. Le COCN déterminera en fonction de nombres d'équipes pressenties le nombre de poules ou de divisions pour la saison, ainsi que la formule et les modalités de déroulement de la compétition. Les autres compétitions nationales sénior sont les tournois de rugby à VII et la Coupe du Sénégal.

Engagement des équipes

A.1.3 - La COCN propose en début de saison à tous les clubs un projet de compétitions afin de recueillir leur engagement. La COCN fixe un délai d'engagement pour chaque compétition en fonction de la date de début programmée pour chacune d'entre elles.

A.1.4 – Chaque équipe qui désire participer à une compétition doit le déclarer par écrit (courrier ou message électronique) auprès de la COCN en s'engageant à respecter :

- Les règles du jeu de rugby (à VII ou XV)
- Les règlements généraux de la FSR
- Le règlement de la compétition
- Les modalités d'établissement des licences, des assurances et des visites médicales de chaque membre de son équipe

Chaque club est encouragé à participer à l'ensemble des compétitions organisées par la FSR mais peut choisir de ne prendre part qu'à certaines d'entre elles.

Etablissement du calendrier – programmation des matchs

A.1.5 – Sur la base des engagements reçus, la COCN fait circuler un calendrier prévisionnel des indisponibilités que chaque club doit compléter dans le délai exigé afin d'indiquer les week-ends de la saison durant lesquels son équipe ne sera pas disponible en raison de contraintes majeures (fêtes religieuses, manœuvres ou mobilisation générale pour les équipes militaires).

A.1.6 – Une fois collectés les engagements et indisponibilités de chaque équipe en lice, la COCN élabore le calendrier détaillé de la compétition, en fixe la date de démarrage, et le fait valider en réunion fédérale. Une fois validé, le calendrier ne pourra plus être discuté et sera exécuté selon les modalités d'organisation des matchs, de reports et de forfaits décrites ci-après.

A.1.7 - Tout match programmé dans le calendrier du championnat, de la coupe ou des tournois à 7, doit obligatoirement se jouer aux jours et heures fixés par la COCN.

Les deux équipes programmées pour une rencontre doivent impérativement se concerter – au minimum 8 jours avant la date prévue -- pour confirmer le lieu et l'horaire du match et peuvent, en cas d'une indisponibilité avérée du terrain ou d'une des 2 équipes, s'accorder sur un horaire et un lieu différents au cours de la même fin de semaine. Dans ce dernier cas, l'équipe recevant doit aussitôt informer de l'accord passé la COCN qui saisira les officiels du match du nouvel horaire et/ou du nouveau lieu.

A.1.8 – Seule la COCN est habilitée à valider les résultats des rencontres, sur la base des documents de matchs produits par les officiels, et en tenant compte des éventuelles décisions prises à caractère exceptionnel par le bureau de la FSR pour pallier à des difficultés empêchant le bon déroulement de la compétition. De ce fait, seule la COCN est habilitée à établir et à rendre public les classements des compétitions à l'issue de chaque journée disputée.

La Commission de qualification, règlements, pénalités et discipline (CQRPD) peut quant à elle prendre des sanctions qui modifient le classement sans en référer à la COCN –

A.2) Les forfaits

A.2.1 - Une équipe est déclarée forfait dans les cas suivants :

- si elle ne se présente pas au lieu et à l'heure du coup d'envoi match fixés par la COCN
- si elle ne dispose pas de 11 joueurs au moment du coup d'envoi
- si elle refuse de disputer la rencontre le jour du match au lieu et à l'heure fixés
- si elle se déclare indisponible au delà du délai légal fixé par la COCN pour les demandes de report

A.2.2 - Le forfait est sanctionné de la façon suivante : 5 points classements sont attribués à l'équipe adverse (victoire bonifiée) et 21 points terrain (équivalent à trois essais transformés) au goal average des 2 équipes concernées.

A.3) Les reports de match.

A.3.1 – Après la validation du calendrier des compétitions, la FSR se réserve le droit de le modifier en décalant un ou plusieurs matchs pour répondre à des impératifs de date survenus après l'établissement de ces calendriers (compétitions internationales ...). La COCN est alors saisie et étudie les nouvelles dates possibles avec les équipes concernées avant publication officielle de la modification du calendrier.

A.3.2 - Dans un cas de force majeure ne pouvant être imputé à la responsabilité des équipes en lice (mobilisation générale des joueurs d'équipes militaire, intempéries majeures, décès d'un joueur ...), une équipe peut demander un report exceptionnel en s'adressant à la COCN. Celle-ci étudiera et vérifiera directement la validité de la requête afin de statuer.

A.3.3 - Seule la COCN décidera du report :

- Si elle valide le report, la COCN fixera le délai dans lequel cette rencontre devra impérativement être reprogrammée (maximum 15 jours à compter de la date initialement prévue) et au besoin en semaine (en nocturne)
- S'il elle juge les motivations pour le report insuffisantes, elle pourra déclarer un forfait.

A.3.4 - Si l'équipe demandant le report du match est dans l'impossibilité de jouer la rencontre dans le délai fixé lors de la validation du report, elle sera considérée forfait, et 5 points classement seront attribués à l'équipe adverse (et 21 points terrains au goal average).

A.4) Cartons, citations et sanctions disciplinaires

Cartons

A.4.1 – Trois cartons de couleur sont à la disposition des arbitres de champ pour sanctionner les manquements aux règles du jeu de rugby et à l'éthique comportementale des membres présents dans l'enceinte de jeu durant une rencontre :

- Carton rouge : il sanctionne les manquements aux règles du jeu de rugby et à l'éthique comportementale prévus par les textes et signifie une expulsion immédiate et définitive de la personne sanctionnée (joueur ou encadrement) qui doit impérativement quitter l'enceinte de jeu (dans le cas d'un tournoi de rugby à VII, le fautif est exclu pour tout le reste du tournoi). Le carton rouge entraîne un match de suspension d'office en attendant la décision de la commission de discipline.
- Carton jaune : il sanctionne certains manquements aux règles du jeu de rugby prévus par les textes et signifie une exclusion temporaire d'un joueur d'une durée de 10 minutes minimum pour un match à XV, de 2 minutes minimum pour un match à VII. Le joueur sanctionné devra s'asseoir au lieu indiqué par le délégué dans l'enceinte de jeu. Il retournera sur l'aire de jeu au moment que lui indiqueront les officiels de match.

Si durant sa suspension le joueur ne respecte pas la consigne donnée, il sera averti une fois par le délégué de match puis son carton jaune sera commué en carton rouge s'il n'obtempère toujours pas.

Deux cartons jaunes attribués à un joueur au cours de la même rencontre se transforment en un carton rouge.

Si, au cours de la saison, un joueur se voit infliger trois cartons jaunes pour jeu dangereux ou déloyal, il sera sanctionné d'un match de suspension.

- Carton bleu : Pour une meilleure gestion des rencontres à XV, la FSR a institué un troisième carton, de couleur bleue. Il sanctionne un joueur qui s'adresse à ses coéquipiers ou adversaires par des paroles (insultes / disputes) ou des gestes déplacés nuisant au bon déroulement de la rencontre. Il signifie une exclusion temporaire de 5 mn minimum. Le joueur sanctionné devra s'asseoir au lieu indiqué par le délégué dans l'enceinte de jeu. Il retournera sur l'aire de jeu au moment que lui indiqueront les officiels de match.

A.4.2 - Seul l'arbitre de champ est habilité à attribuer ces cartons du coup d'envoi de la rencontre jusqu'à la sortie des protagonistes de l'enceinte de jeu.

Citations et réclamations :

A.4.3 – Le délégué de match est habilité à citer sur le rapport de match tout manquement aux règles du jeu de rugby et à l'éthique comportementale que l'arbitre de champ n'aurait pas vu au cours de la rencontre. Les personnes citées (joueurs et encadrement) par le délégué sont exposées au même régime de sanctions que celles désignées par l'arbitre de champs.

A.4.4 – Chacune des équipes a la possibilité de porter une réclamation sur la feuille de match sur la présence dans l'équipe adverse d'un ou plusieurs joueurs qui, selon elle, ne devraient pas être autorisés à disputer la rencontre. L'équipe portant réclamation devra déposer auprès du trésorier de la Fédération un chèque de caution d'un montant de 25 000 FCFA au plus tard 2 jours ouvrables après la date de la rencontre.

La FSR a aussi la possibilité de se saisir d'office si le bureau fédéral constate qu'un joueur non qualifié a participé à la rencontre.

Commission de qualification, règlements, pénalités et discipline (CQRPD)

A.4.5 - L'ensemble des mesures disciplinaires, citations et réclamations posées lors des matchs sont transmises sous 48 heures à la CQRPD de la FSR – constituée par le bureau fédéral – pour traitement et attributions des sanctions disciplinaires appropriées.

A.4.6 – Dès qu'elle est saisie, la CQRPD se réunit sur convocation de son président au maximum 10 jours après la date de la rencontre, et publiera immédiatement le détail des sanctions disciplinaire retenues (suspensions en matchs, en durée, radiations temporaires ou définitives).

A.4.7 – Pour son fonctionnement, la CQRPD se réserve le droit de convoquer toute personne (protagonistes, officiels de match, témoins) lors de ses réunions afin d'instruire le plus complètement possible chaque cas soumis. Ces convocations sont impératives et toute absence d'une personne convoquée ne pourra entraîner aucune contestation ultérieure.

Les clubs peuvent aussi demander à être entendus ou à faire entendre leurs joueurs concernés

Les membres du Bureau Fédéral et ceux de la CQRPD peuvent, s'ils ont assisté au match et s'ils sont au moins deux, saisir la Commission d'un comportement fautif particulièrement grave qui n'aurait pas été relevé par les officiels du match ou par les représentants des clubs.

A.4.8 – Une Commission d'appel – constituée par le bureau fédéral de personnes non-membres de la CQRPD – peut être saisie par un club contestant la décision de la CQRPD. Le président du club désireux de porter appel doit saisir officiellement le président de la Commission d'appel dans les 48 heures suivant la publication de la sanction prise et déposer auprès de lui un chèque de caution de 25 000 CFA. La Commission d'appel se réunit dans un délai maximum de 7 jours pour statuer sur l'appel en cours. Sa décision finale sera définitive.

L'appel n'est pas suspensif de la décision disciplinaire rendu par la CQRPD sauf indication contraire au moment du verdict disciplinaire.

B) RÈGLEMENTS DES RENCONTRES A XV

B.1) Tenue vestimentaire des équipes et états des joueurs

B.1.1 - Tenues

Les 23 joueurs d'une même équipe doivent porter la même tenue : maillot, short, bas.

Le délégué de match signalera toute infraction sur la feuille de match, les éventuelles sanctions seront prises par la fédération.

B.1.2 - Numérotation

Les maillots doivent porter un numéro unique de 1 à 23 dans le dos.

Les joueurs qui débute le match doivent porter les numéros de 1 à 15 correspondants à leur poste de jeu.

Les remplaçants portent les numéros de 16 à 23. Les joueurs remplaçants de la première ligne, s'ils existent, porteront respectivement les numéros 16, 17 et 18 pour le pilier droit, le talonneur et le pilier gauche.

Aucun joueur ne peut entrer sur le terrain sans numéro ou avec le numéro d'un autre joueur.

Les numéros de maillot doivent être identiques à ceux portés sur la feuille de match.

Bien entendu ces dispositions sont applicables sauf cas de force majeure (maillot déchiré par exemple...). Par ailleurs, seul le délégué de match pourra consentir à une éventuelle dérogation à ce règlement sur les numéros de maillot après examen d'un problème de numérotation spécifique soumis par une équipe au moment de la présentation de feuille de match.

B.1.3 - Chaussures

Tous les joueurs doivent obligatoirement être équipés de chaussures conformes et adaptées à la nature du terrain.

B.1.4 - Etat des joueurs

Le capitaine doit s'assurer que tous ces joueurs sont en état de disputer la rencontre : tenue, état de santé, absence d'objets dangereux (montres, bracelets, etc.).

En cas de non respect, en cours de match, l'arbitre demandera au joueur de sortir pour se défaire du ou des effet(s) interdit(s) ou dangereux.

L'équipe jouera pendant ce temps à quatorze et le joueur ne rentrera qu'après accord de l'arbitre.

B.2) Documents administratifs

B. 2.1- Feuille de match

La fourniture de la feuille de match est à la charge de chacune des équipes.

Elle doit être remplie avec soin et remise au délégué de match, au minimum 20 minutes avant le début prévu de la rencontre, accompagnée des licences correspondantes.

La feuille de match devra comporter au minimum 5 joueurs de première ligne. Les deux remplaçants de première ligne seront inscrits sous les numéros 16 et 17.

Le délégué de match devra s'assurer que les deux remplaçants sont aptes à tenir leur poste.

En cas de carence de joueurs de première ligne constatée sur la feuille de match, le délégué informe l'arbitre qui appliquera en conséquence les règles de gestion des mêlées (art. B.4.8).

Si une équipe se présente avec moins de 3 joueurs aptes à jouer en première ligne, elle devra aligner 14 joueurs au coup d'envoi et les mêlées seront simulées dès le début de la rencontre.

Elle mentionnera 27 noms (23 joueurs, 4 membres d'encadrement) maximum, tous licenciés.

La rencontre ne peut débiter tant que les deux équipes n'ont pas rempli et remis ce document au délégué.

B.2.2- Licences

Elles sont délivrées par la fédération, seule habilitée à les établir, sur présentation par le club demandeur des documents suivants :

- photocopie d'une pièce d'identité ou assimilée (carte d'identité, passeport, extrait de naissance),
- Certificat médicale d'aptitude à la pratique du rugby,
- 2 photos d'identité.

Dans le cas d'un joueur de première ligne, la licence devra porter la mention spécifique « **apte à jouer en première ligne** ». Cette mention ne pourra être délivrée que par le médecin désigné par la fédération.

Le président du club ainsi que le capitaine de l'équipe sont directement responsables de la bonne santé et de l'aptitude des joueurs vis à vis de l'arbitre de champ, du délégué de match et de la fédération.

Les licences doivent être présentées dans l'ordre de la feuille de match au délégué. Elles doivent être à jour pour l'année en cours.

B.2.3- Contrôles

Le contrôle des licences portera sur les noms inscrits sur les feuilles de match des deux équipes.

Le contrôle de ces documents est à la charge du délégué.

Chaque équipe peut demander au délégué d'être présente lors de la vérification des licences adverses.

B.3) Dispositions et obligations

Les rencontres officielles des compétitions sénior doivent se dérouler sur des terrains ayant été agréés par la FSR.

B.3.1- Obligation de l'équipe qui reçoit

3.1.1- Traçage du terrain et aménagements

Le traçage de l'aire de jeu est à la charge de l'équipe recevant. Le traçage doit être terminé au minimum une demi-heure avant le début de la rencontre.

Toutes les lignes doivent être tracées et visibles. On s'assurera que celles-ci ne puissent pas être confondues avec celle du football.

Si les lignes des 22 mètres, 40 mètres, 50 mètres, en-but, touches ne sont pas tracées, l'arbitre ou le délégué peut prendre la décision d'annuler le match et l'équipe recevant sera déclarée forfait.

Les poteaux d'en-but doivent être équipés de protections adéquates aux normes en vigueur. L'absence de protection pourra être un motif d'annulation ou de forfait, sur décision de l'arbitre ou du délégué.

3.1.2- Sécurité des abords

La sécurité des abords de l'aire de jeu est sous la responsabilité de l'équipe qui reçoit.

Lorsque la configuration du terrain ne permet pas d'isoler l'aire de jeu et d'en interdire l'accès aux spectateurs, remplaçants, etc., l'équipe qui reçoit doit mettre à la disposition du délégué du match une équipe de sécurité chargée du maintien de l'ordre.

Si la sécurité des joueurs ne peut être assurée, le délégué peut annuler la rencontre et déclarer forfait l'équipe qui reçoit en concertation avec l'arbitre principal.

Tout obstacle, trou, ou autres objets de nature à blesser les joueurs doivent être obstrués, déplacés ou assurés avant le début de la rencontre et signalés à l'arbitre de champs qui prendra la décision qui s'impose.

3.1.3- Eclairage

Si la rencontre est prévue en nocturne, l'éclairage du terrain doit être assuré au minimum 30 minutes avant l'heure prévue de la rencontre.

Dans le cas contraire et si l'éclairage n'est pas opérationnel à l'heure du coup d'envoi, le délégué peut décider :

- de reporter la rencontre s'il s'agit d'une coupure de secteur qui ne peut être imputée à l'équipe qui reçoit,
- d'annuler la rencontre et de déclarer forfait l'équipe qui reçoit si celle-ci n'a pas prévenu les dirigeants du stade ou pour tout autre raison qui lui est directement imputable.

Particularités en cas de délestage ou de coupure dans le secteur du stade.

- Avant le coup d'envoi : après un délai d'attente de 30 minutes, le délégué reportera le match.

- Pendant le match :

Cas 1 : si la coupure intervient avant la 60^{ème} minute de jeu effectif, le délégué déclarera le match à rejouer si le courant n'est pas rétabli au bout des 30 minutes de délai.

Cas 2 : au delà des 60 minutes de jeu effectif et en cas de non retour de l'éclairage après 30 minutes, le match sera considéré comme joué et le score acquis.

B.3.2- Accès à l'aire de jeu

Avant le coup d'envoi (échauffement inclus), l'accès à l'aire de jeu doit être libre pour les joueurs portés sur les feuilles de match, pour les dirigeants, les arbitres et représentants de la fédération à l'exclusion de toutes personnes sanctionnées.

5 minutes avant le début de la rencontre, l'accès au terrain de jeu doit être réglementé sous la responsabilité du délégué, assisté du service d'ordre mis à sa disposition (si nécessaire ou prévu).

L'aire de jeu doit être évacuée hormis les officiels du match, les joueurs débutant la rencontre et les 4 membres de l'encadrement de chaque équipe.

Les joueurs remplaçants s'assoient dans les tribunes ou dans leurs zones imposées et, lorsqu'ils s'échauffent, le font derrière l'embut de leurs adversaires.

Il est strictement interdit de courir en chaussure à crampons sur les pistes d'athlétisme (cendrée, tartan ...) des stades où sont programmés les matchs de rugby.

B.3.3- Equipe médicale

Les secours médicaux d'urgence, pompiers, SOS Médecins, SUMA ou autres moyens d'évacuation et de soins immédiats sont assurés par la fédération.

B.3.4- Obligation de l'arbitre de champ

3.4.1- Avant le match

L'arbitre de champ, et ou le délégué, doit :

- Contrôler l'aire de jeu : traçage, obstacles, protection des poteaux, accès au terrain, etc.
- Contrôle des licences et feuilles de match.
- Vérifier qu'aucun joueur n'est frappé d'interdiction de jouer : sanction disciplinaire, etc.
- Tenue vestimentaire des joueurs, conformité (pas d'appareil ou d'objets interdits).
- Consignes particulières au capitaine.
- Rappel des règles essentielles, notamment les mêlées.

3.4.2- Pendant le match

L'arbitre, aidé des juges de touches, doit :

- Garantir la sécurité des joueurs.
- Être impartial et donner confiance aux joueurs.
- Arbitrer selon les règles en vigueur.
- Signaler et expliquer très brièvement les fautes commises.
- Être proche de l'action.
- Être attentif et sanctionner le jeu dangereux.
- Dynamiser le jeu en appliquant la règle de l'avantage.
- Être ferme et assurer la discipline sur le terrain.
- Éviter les longs arrêts de jeu en cas de blessure d'un joueur. Il doit immédiatement faire sortir le blessé ou inviter son soigneur sur le terrain tout en laissant le match se dérouler

3.4.3 - Après le match

Les arbitres et le délégué se consulteront pour entériner les points marqués, les sanctions, etc.

L'arbitre de champ doit produire un rapport succinct sur ses décisions disciplinaires prises au cours du match et l'envoyer au secrétariat de la FSR, aux responsables de la COCN et au président de la Commission de discipline au plus tard dans les 48 heures ouvrables après le match.

B.3.5- Obligation des arbitres de touche

- Dégager les abords du terrain avant le coup d'envoi.
- Signaler à l'arbitre de champ :
 - Les sorties de touche
 - Signaler tout jeu dangereux ou coups interdits
 - Se placer sous les poteaux en cas de tentative de transformation ou de coup de pied de pénalité
 - Aider l'arbitre de champ à faire respecter les 10 mètres en indiquant aux joueurs l'endroit où ils doivent se mettre.
- Soutenir l'arbitre de champ en suivant ses consignes.

B.3.6- Obligation du délégué de match

3.6.1- Contrôle des documents

Le délégué de match, rassemble les documents inhérents au match et les conserve pendant toute la durée de la partie.

3.6.2- Soutien à l'arbitre de champ

Avant le match et à la mi-temps de celui-ci, le délégué peut faire ses observations à l'arbitre de la rencontre pour attirer son attention sur des points particuliers, notamment lorsqu'il s'agit de la sécurité des joueurs.

3.6.3- Suivi administratif du match

A l'issue de la rencontre, le délégué :

- remplit la feuille de match et fait signer les responsables des 2 équipes.
- notifie sur la feuille de match les éventuelles réclamations et fait signer le ou les plaignants.
- informe les parties concernées des sanctions immédiates découlant des décisions disciplinaires prises au cours de la rencontre et retient les licences de toutes les personnes sanctionnées par un carton rouge
- s'assure que les deux équipes quittent le terrain en bon ordre.

Le délégué de match a la responsabilité de noter tous les événements dans le formulaire à cet effet. Ce formulaire doit être finalisé et envoyé au secrétariat de la FSR, aux responsables de la COCN et au président de la Commission de discipline au plus tard dans les 48 heures ouvrables après le match.

3.6.4- Sécurité

Il assure la sécurité aux abords du terrain dans l'enceinte de jeu.

Il fait respecter l'ordre sur le banc des remplaçants, au niveau des supporters, et le long de la touche.

Il doit veiller à ce que les joueurs ne s'échauffent pas sur les pistes d'athlétisme en chaussures à crampons

Il peut à tout moment demander l'arrêt momentané ou définitif de la rencontre s'il estime que les conditions de sécurité ne sont plus réunies.

Pour se faire il fait appeler l'arbitre de champ par l'arbitre de touche.

B.3.7- Obligation des dirigeants de clubs

Les dirigeants des clubs, notamment ceux dont les équipes participent à la rencontre doivent avoir une conduite exemplaire et faire montre de fair play et de sérénité.

Ils doivent être les garants de la discipline de leurs joueurs et éventuellement prendre des mesures préventives à l'encontre de ceux-ci avant que des sanctions soient signifiées par les officiels du match.

Leur responsabilité sera recherchée systématiquement si leur conduite se révèle de nature à dégrader l'esprit sportif et serein de la rencontre.

B.3.8- Obligation de l'encadrement technique

3.8.1- Banc de touche

Le banc de touche est composé de 4 personnes (porteur d'eau, soigneur, entraîneur).

Le porteur d'eau peut entrer sur le terrain lors des arrêts de jeu et ne doit en aucun cas gêner la rencontre.

Il doit respecter les consignes des arbitres et quitter le terrain immédiatement sur simple injonction.

Le soigneur peut entrer sur le terrain lors des arrêts de jeu.

Il peut également porter assistance à tout joueur blessé, à terre ou présentant un saignement.

Néanmoins, il doit le faire sans gêner l'action de jeu en cours ni entrer dans le dispositif des joueurs lorsque le jeu n'est pas interrompu par l'arbitre.

A aucun moment (sauf à la mi-temps) l'entraîneur ne peut entrer sur le terrain.

3.8.2- Remplaçants

Les remplaçants n'ont pas accès aux abords immédiats de l'aire de jeu, excepté durant la mi-temps.

Ils sont isolés du reste des spectateurs et doivent être en tenue, prêts à entrer sur le terrain à tout moment.

En aucun cas ils ne peuvent se rapprocher de l'aire de jeu ou y entrer sans autorisation expresse de l'arbitre de touche ou du délégué de match.

B.4) Déroulement de la rencontre

B.4.1- Avant le coup d'envoi

Si une équipe présente au minimum 11 joueurs sur le terrain, elle est autorisée à disputer la rencontre.

L'équipe adverse peut, si elle le souhaite, lui prêter des joueurs.

Dans ce cas la rencontre a lieu normalement et le score final sera validé et comptera pour le championnat.

Dans le cas où une équipe n'est pas dans la capacité de présenter au moins 11 joueurs sur le terrain au moment du coup d'envoi, celle-ci est considérée forfait quelque soit l'issue de la rencontre, si celle-ci s'est déroulée malgré tout.

B.4.2- Heure du match

Le coup d'envoi est donné par l'arbitre de champ à l'heure officielle prévue dans le calendrier sauf cas de force majeure.

Dans ces conditions les capitaines des 2 équipes doivent en être informés. Les raisons du retard éventuel seront portées sur la feuille de match par l'arbitre et sur le document du délégué de la rencontre.

L'arbitre peut toutefois se donner un battement de ¼ d'heure sans avoir à le justifier.

B.4.3- Coup d'envoi

Toute équipe, complète, mais qui n'est pas prête au moment du coup d'envoi, même si la majorité des joueurs est sur le terrain, sera sanctionnée par l'arbitre par une pénalité au centre du terrain.

Dans ce cas le début sera matérialisé par la pénalité.

B.4.4- Arrêts de jeu

Quant il y a un arrêt de jeu, les joueurs n'ont pas le droit de quitter l'aire de jeu.

Ils ne peuvent en sortir que lors de remplacement, à la mi-temps du match ou sur autorisation de l'arbitre de champ

Tout joueur qui quitte le terrain sans y avoir été autorisé par l'arbitre de champ ne peut de nouveau entrer sur le terrain que si l'arbitre l'y autorise.

Au cours de tout arrêt de jeu, le porteur d'eau et le soigneur sont habilités à entrer sur le terrain si le besoin s'en fait sentir. Ils doivent quitter l'aire de jeu immédiatement après le coup de sifflet de l'arbitre indiquant la reprise du match.

B.4.5- Pauses

Une pause d'une minute est autorisée au bout de 20 minutes de chaque mi-temps pour permettre aux joueurs de s'hydrater lors des périodes de grande chaleur.

L'arbitre de champ en concertation avec les 2 capitaines décidera si cette pause aura lieu ou non.

A la fin de cette minute de pause, le jeu reprend à l'endroit même où il a été interrompu et le ballon rendu à l'équipe qui en avait la possession.

Passée cette minute de pause, le jeu reprend aussitôt que l'arbitre a signifié la reprise du match. Si l'une des équipes ne se présente pas aussitôt, l'arbitre peut sanctionner cette équipe par une pénalité.

B.4.6- Gestion des incidents

Aucun joueur, dirigeant, spectateur, ou personnel des bancs de touches n'est autorisé à entrer sur l'aire de jeu en cas d'incident qui s'y déroule.

En cas de débordement, seul les membres de l'encadrement (présents sur le banc de touche) sont autorisés à entrer sur le terrain pour calmer ses joueurs.

Tout écart de conduite sera sanctionné par l'arbitre et/ou la fédération.

Le délégué de la rencontre, aidé éventuellement de son service d'ordre, doit maintenir le calme hors du terrain et empêcher toute intrusion dans l'aire de jeu.

Il doit noter scrupuleusement les événements et les porter sur le document à cet effet.

Seuls les officiels du match sont habilités à signaler les mauvais gestes isolés.

B.4.7- Remplacements

4.7.1- Temporaires

Les remplacements temporaires ne sont autorisés qu'en cas de saignement et pour le remplacement d'un joueur de première ligne sanctionné d'un carton jaune

Ils ne peuvent excéder plus de 15 minutes.

4.7.2- Définitifs

Tout joueur remplacé dans les conditions normales doit rejoindre le banc des remplaçants jusqu'à la fin de la rencontre.

Un joueur de première ligne (1, 2, 3) qui a déjà été remplacé peut revenir dans la rencontre, uniquement pour remplacer un joueur de première ligne blessé.

Dans ce cas le remplacement est définitif.

4.7.3- Cas particulier

En cas de sortie intempestive d'un joueur de l'aire de jeu, l'arbitre le sanctionnera au minimum d'un carton jaune.

Si son équipe désire le remplacer, elle devra se conformer au temps d'exclusion.

B.4.8- La gestion des mêlées

4.8.1 - La mêlée sera commandée par l'arbitre en quatre (4) temps: "flexion", "touchez", "stop", "entrez". Ceci afin d'éviter les entrées en béliet.

4.8.2 - Les mêlées seront jouées normalement dans un premier temps. Si l'arbitre constate qu'une équipe est nettement plus faible en mêlée et que la sécurité des joueurs ne plus être assurée, il peut, soit limiter la poussée sur 1,50m (il indiquera dans ce cas "stop" pour signaler la fin de la poussée) soit décider que les mêlées seront dorénavant "simulées". Dans ce dernier cas, l'équipe incriminée sera sanctionnée par la sortie définitive d'un joueur au choix des dirigeants de l'équipe. Celle-ci disputera donc le reste de la partie à 14 joueurs. Néanmoins, dans ce cas de figure, les mêlées seront toujours composées de 8 joueurs de part et d'autre.

4.8.3 – En cas de carence de joueurs aptes à jouer en première ligne au cours de la rencontre suite à des blessures, les mêlées seront automatiquement simulées et l'équipe déficitaire continuera la rencontre à 14.

4.8.4 - Dans le cas des mêlées simulées, l'équipe qui introduit le ballon est celle qui l'utilisera (elle gagne le ballon) et le demi de mêlée adverse ne peut suivre la progression du ballon. Dans le cas d'une poussée commandée par l'arbitre et limitée à 1,50m, les équipes disputent normalement le ballon.