



Linass-Marcoussiss, le 22 août 2013

**AVIS HEBDOMADAIRE n°967**

**ANNEXE XII DES RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DE LA SAISON 2013-2014**

**RECTIFICATIONS ET MISES À JOUR**

L'Annexe XII des Règlements Généraux de la Saison 2013-2014, relative aux Règles du jeu, a été publiée via l'Avis Hebdomadaire n° 964 du 11 juillet 2013. Des rectifications et mises à jour doivent aujourd'hui être effectuées dans la rédaction de la Règle du Jeu n° 3 et de la Règle du Jeu n° 20.

**Règle du Jeu n° 3 – Nombre de joueurs par équipe**

Dans le tableau de la Règle n° 3.1 (classification des compétitions, règles, obligations et spécificités), la rédaction du point (h) relatif aux remplacements et substitutions de joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne apparaît erronée.

Après rectification, le point (h) de la Règle n° 3.1 est rédigé comme suit :

*« Une équipe du secteur professionnel ou de 1<sup>ère</sup> Division Fédérale Trophée Jean Prat (équipe « une » seulement) ou de Coupe de la Fédération a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23<sup>ème</sup> joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne dûment entraîné et expérimenté, de manière à ce que chacun des trois postes de 1<sup>ère</sup> ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueurs.*

***Si les trois joueurs remplaçants de 1<sup>ère</sup> ligne (n°16, 17 et 23) sont amenés à entrer en jeu au cours de la rencontre, l'un d'eux doit obligatoirement entrer sur blessure (peu important l'ordre d'entrée et le n° du joueur concerné). Même lorsque les huit remplacements ou substitutions réglementaires (dont les trois de 1<sup>ère</sup> ligne) ont eu lieu, un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne sorti tactiquement peut entrer à nouveau en jeu pour remplacer un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne blessé ou qui saigne ou pour éviter des mêlées simulées qui interviendraient après l'exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne. Dans ce cas, ce joueur ne pourra entrer en jeu qu'après la sortie effective d'un autre joueur de la ligne d'avants, sortie sollicitée par le capitaine de l'équipe concernée. »***

## **Règle du Jeu n° 20 – Mêlée ordonnée**

Les dispositions de la Règle n° 20.1 (compétitions de la catégorie A) et de la Règle n° 20.2 (compétitions de la catégorie B) relatives aux commandements de l'arbitre pour la formation de la mêlée ont été modifiées par l'IRB le 8 août dernier.

Après mise à jour, la Règle n° 20.1 et la Règle n° 20.2 sont rédigées comme suit :

### **1. DISPOSITIONS EXPERIMENTALES « I.R.B. » APPLICABLES AUX COMPETITIONS DE LA CATEGORIE A**

#### **1.1 - Entrée en contact des 1<sup>ères</sup> lignes :**

L'arbitre marque du pied l'endroit où la mêlée doit être formée. Avant d'entrer au contact, les premières lignes doivent se tenir à moins d'une longueur de bras l'une de l'autre. **La mêlée est droite, stationnaire, parallèle aux lignes de touche.** Les **joueurs de** première ligne doivent **se lier et se positionner en flexion**, de sorte que chaque joueur n'ait pas la tête et les épaules plus basses que les hanches. **Ils** doivent s'imbriquer de sorte que la tête d'un joueur ne soit pas à côté de la tête d'un coéquipier. **Ils** marquent un temps d'arrêt, **se lient à leur adversaire direct avec le bras extérieur au niveau du dos ou sur le côté (et non au bras), tout en maintenant la position horizontale du dos. Ils marquent un temps d'arrêt** et n'entrent au contact que lorsque l'arbitre commande : « Jeu ».

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute

#### **1.2 - Actions des joueurs :**

La règle I.R.B. dite « normale » s'applique à la catégorie A.

La formation de la mêlée comprend 3 séquences :

- les deux premières lignes doivent **s'accroupir**, adopter la position horizontale du dos **en restant** au même niveau **et marquer un temps d'arrêt**,
- chaque pilier doit **se lier à** son vis-à-vis avec son bras extérieur **au niveau du dos ou sur le côté** (pas de liaison **au bras de son vis-à-vis**),
- maintenir cette position et marquer un temps d'arrêt,
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là).

#### **1.3 - Commandements de l'arbitre :**

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent obéir aux 3 commandements de l'arbitre, à savoir :

<u>Commandements de l'arbitre</u>	<u>Actions des joueurs</u>
« FLEXION »	<p>SE LIER A SON PARTENAIRE</p> <p><b>S'ACCROUPIR</b></p> <p>ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS</p> <p>REGARDER VERS L'ADVERSAIRE</p> <p>MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</p>
« LIEZ »	<p><b>SE LIER AVEC LE BRAS EXTERIEUR A SON VIS-A-VIS</b></p> <p><b>AU NIVEAU DU DOS OU SUR LE COTE</b></p> <p>MAINTENIR LA POSITION HORIZONTALE DU DOS</p> <p>MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</p>
« JEU »	ENTRER AU CONTACT

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute.

#### **1.4 - Introduction du ballon**

**Avant l'introduction, la mêlée doit être stationnaire. Le ballon est entre les mains du ½ de mêlée qui introduit au commandement de l'arbitre : « Oui, 9 ».**

**L'introduction doit être droite.**

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute.

## **2. DISPOSITIONS EXPERIMENTALES « I.R.B. MOINS DE 19 ANS » APPLICABLES AUX COMPETITIONS DE LA CATEGORIE B**

### **2.1 - Nombre de joueurs en mêlée :**

Lorsque, pour une raison quelconque (blessure temporaire ou définitive, exclusion temporaire ou définitive), un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain et n'est pas remplacé, les mêlées devront se jouer :

- à 7 contre 7 → en formation 3 - 4 → si une équipe est réduite à 14

- à 6 contre 6 → en formation 3 - 2 - 1 → si une équipe est réduite à 13

- à 5 contre 5 → en formation 3 - 2 → si une équipe est réduite à 12 ou à 11

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.

## **2.2 - Entrée en contact des 1<sup>ères</sup> lignes :**

**Les séquences d'entrée en mêlée sont identiques à celles définies au point 1.1 supra (dispositions applicables dans la catégorie A).**

## **2.3 - Actions des joueurs :**

La règle I.R.B. des moins de 19 ans s'applique à la catégorie B.

La formation de la mêlée comprend 3 séquences :

- les deux premières lignes doivent s'accroupir, adopter la position horizontale du dos **en restant** au même niveau **et marquer un temps d'arrêt**,
- chaque pilier doit **se lier à** son vis-à-vis avec son bras extérieur **au niveau du dos ou sur le côté** (pas de liaison **au bras de son vis-à-vis**),
- maintenir cette position et marquer un temps d'arrêt,
- entrer au contact lorsque l'arbitre l'ordonne (et seulement à ce moment là).

## **2.4 - Commandements de l'arbitre :**

Dans tous les cas, lors de la formation de la mêlée, les joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne doivent obéir aux 3 commandements de l'arbitre, à savoir :

<b><u>Commandements de l'arbitre</u></b>	<b><u>Actions des joueurs</u></b>
<b>« FLEXION »</b>	<b>SE LIER A SON PARTENAIRE</b> <b>S'ACCROUPIR</b> <b>ADOPTER LA POSITION HORIZONTALE DU DOS</b> <b>REGARDER VERS L'ADVERSAIRE</b> <b>MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</b>

<i>Commandements de l'arbitre</i>	<i>Actions des joueurs</i>
<b>« LIEZ »</b>	<b>SE LIER AVEC LE BRAS EXTERIEUR A SON VIS-A-VIS</b>  <b>AU NIVEAU DU DOS OU SUR LE COTE</b>  <b>MAINTENIR LA POSITION HORIZONTALE DU DOS</b>  <b>MARQUER UN TEMPS D'ARRÊT</b>
<b>« JEU »</b>	<b>ENTRER AU CONTACT</b>

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute.

**2.5 - Introduction du ballon :**

**Avant l'introduction, la mêlée doit être stationnaire. Le ballon est entre les mains du ½ de mêlée qui introduit au commandement de l'arbitre : « Oui, 9 ».**

**L'introduction doit être droite.**

**Sanction** : coup de pied franc à l'endroit de la faute.

**2.6 - Poussée (disposition spécifique à la catégorie B – moins de 19 ans) :**

**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, dans le but de regagner le ballon. »**

Les textes ainsi modifiés entrent en vigueur immédiatement.

**Le Secrétaire Général**



**Alain DOUCET**

**Destinataires :**

Mesdames, Messieurs les Membres du Comité Directeur  
Messieurs les Présidents des Comités Territoriaux  
Mesdames, Messieurs les Président(e)s des Clubs affiliés à la FFR  
Ligue Nationale de Rugby  
Personnel de la FFR