



VARIANTES EXPÉRIMENTALES DES RÈGLES DU JEU I.R.B. ET DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

APPLICATION : 1^{ER} AOÛT 2008

AUX LECTEURS

L'I.R.B. a décidé la mise en place de diverses dispositions nouvelles pour cette saison 2008/2009. Ces dispositions restent expérimentales durant la prochaine saison et ne seront éventuellement confirmées que le 1^{er} août 2009.

Ces dispositions figurent en pages 2 et 3 de cette plaquette.

Par ailleurs, dans un souci d'émettre un avis fondé sur d'autres règles expérimentales pratiquées dans l'hémisphère sud, la F.F.R. a décidé de les appliquer à la compétition Espoirs (poule 1 - Elite) (voir page 4 de cette plaquette).

Enfin, la F.F.R. et la L.N.R. ont décidé le retour de la règle de la carence pour pallier les situations de mêlées simulées (voir page 5 de cette plaquette).

VARIANTES EXPÉRIMENTALES DES RÈGLES DU JEU I.R.B. APPLICABLES EN 2008/2009 ⁽¹⁾

2 et 3

CATÉGORIES A et B ⁽²⁾	CATÉGORIES C et D ⁽²⁾
<p>Règle 6 – Officiels de match 1 - Les arbitres assistants peuvent aider l'arbitre par tout moyen convenu avec l'arbitre.</p> <p>Règle 17 – Maul 2 - Supprimer de la règle l'obligation de maintenir la tête et les épaules au-dessus des hanches. 3 - Les joueurs sont autorisés à défendre lors d'un maul en le mettant à terre.</p> <p>Règle 19 – Touche et alignement 4 - Si une équipe envoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il n'y a pas gain de terrain. 5 - Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur qui effectue cette remise en jeu peut lancer le ballon soit perpendiculairement à la ligne de touche, soit en arrière vers sa propre ligne de but. 6 - Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs de chaque équipe pouvant participer à un alignement. 7 - Le réceptionnaire doit se tenir à 2 mètres de l'alignement. 8 - Le joueur opposé au lanceur doit se tenir dans la zone comprise entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche, mais doit aussi se tenir à 2 mètres du début de l'alignement. 9 - Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de pré-gripping sur un sauteur avant le lancer du ballon. 10 - Il est autorisé de soulever un joueur dans l'alignement.</p> <p>Règle 20 – Mêlée ordonnée 11 - Mise en place d'une ligne de hors-jeu située à 5 mètres en arrière des pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée. 12 - Identification des lignes de hors-jeu pour le demi de mêlée.</p> <p>Règle 22 – Poteaux de coin 13 - Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le toucher à terre est effectué contre le poteau.</p>	<p>Application de tous les points énumérés ci-contre hormis les points 2 et 3 qui concernent la Règle 17 :</p> <p>MAUL</p> <p>Point 2 Pour se joindre au maul, les joueurs ont l'obligation d'avoir la tête et les épaules plus hautes que les hanches (Règle actuelle : 17.2.a).</p> <p>Point 3 Un joueur ne doit pas effondrer volontairement un maul (Règle actuelle : 17.2.e).</p>
<p>(1) ATTENTION : ces variantes expérimentales sont suivies d'un certain nombre de précisions définies à l'occasion des stages d'arbitres et des rassemblements arbitres/entraîneurs. Ces précisions sont diffusées dans les Comités par les Commissions Territoriales des Arbitres.</p> <p>(2) CATEGORIE A : 1^{ère} et 2^{ème} Divisions professionnelles, 1^{ère} Division fédérale, Espoirs, Reichel A, 1^{ère} Division féminine, Coupe de la Fédération, Nationale B. CATEGORIE B : Alamercery, Balandrade, Crabos, Reichel Bet Inter-secteurs – 18 ans. CATEGORIES C et D : Toutes les autres compétitions.</p>	

DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R. APPLICABLES EN 2008/2009

ATTENTION : Les dispositions ci-dessous ne concernent que les équipes du secteur professionnel et/ou de 1^{ère} Division fédérale (équipe « une »).

Si une équipe du secteur professionnel ou de 1^{ère} Division fédérale aligne 23 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins six joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour le pilier « tête libre », le talonneur et le pilier « tête prise ». Cette équipe doit également présenter trois joueurs pouvant jouer en deuxième ligne (Application de la Règle 3.5.c - Variantes pour les moins de 19 ans). Sept remplaçants substitués maximum sont autorisés à entrer en jeu : trois joueurs de 1^{ère} ligne plus quatre joueurs pour les autres postes.
(voir Règle 3.1 h de l'Annexe XII des Règlements généraux F.F.R.)

Règle de la carence applicable exclusivement aux rencontres des compétitions professionnelles et de 1^{ère} Division fédérale.
(voir article 3.4.6 de l'Annexe XII des Règlements Généraux F.F.R.)

Protocole de gestion du banc de touche des compétitions professionnelles

Les entraîneurs, l'adjoint-terrain, le soigneur et le médecin sont tenus de prendre place sur le banc de touche durant tout le déroulement de la rencontre. Ces personnes peuvent cependant se déplacer ponctuellement dans la zone autorisée.
(voir article 6.A.8.10 de l'Annexe XII des R.G.)

Brassards

Tout préparateur physique de 1^{ère} Division fédérale doit porter un brassard de couleur bleu ciel. (voir article 6.1.4.2 de l'Annexe XII des R.G. de la F.F.R.)

CATÉGORIES C et D

ATTENTION : les dispositions ci-dessous ne sont pas des modifications mais des adaptations des règles spécifiques F.F.R. aux variantes expérimentales des règles du jeu I.R.B., ceci dans un but de simplification.

Jeu à XII - Alignement - application intégrale des variantes expérimentales des Règles du jeu (points 4 à 10 - voir page 1) notamment :

- Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs de chaque équipe pouvant participer à l'alignement.
- Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de pré-gripping sur un sauteur avant le lancement du ballon. Cette action de pré-gripping ne doit pas s'effectuer au-dessous du niveau du short sur l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses sur l'avant.
- Il est autorisé de soulever un joueur dans l'alignement. (voir article 3.3.6 de l'Annexe XII des R.G.)

Règle 19 - Touche et alignement

Application intégrale des variantes expérimentales (points 4 à 10 - voir page 1) avec notamment les points 6, 9 et 10 :

Règle expérimentale 6 : Il n'y a pas de limitation du nombre de joueurs de chaque équipe pouvant participer à l'alignement.

Règle expérimentale 9 : Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de pré-gripping sur un sauteur avant le lancement du ballon. Cette action de pré-gripping ne doit pas s'effectuer au-dessous du niveau du short sur l'arrière et au-dessous du niveau des cuisses sur l'avant.

Règle expérimentale 10 : Il est autorisé de soulever un joueur dans l'alignement.

Règle 20 - Mêlée ordonnée - Hors jeu des 1/2 de mêlée

Application intégrale des Variantes expérimentales I.R.B. (points 11 et 12 - voir page 1) :

11 - Mise en place d'une ligne de hors-jeu située à 5 mètres en arrière des pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée.

12 - Identification des lignes de hors-jeu pour le demi de mêlée. (voir article 20.3.7 de l'Annexe XII des R.G.)

**VARIANTES EXPÉRIMENTALES DES RÈGLES DU JEU I.R.B.
APPLICABLES UNIQUEMENT
DANS LA COMPÉTITION « ESPOIRS » POULE 1 - ELITE
EN 2008/2009**

Sanctions - plaquage - ruck - maul

Sanctions : Pour toutes fautes autres que les hors-jeu, les entrées latérales en dehors de la porte et les infractions à la règle 10 (jeu déloyal), la sanction sera un coup de pied franc.

Plaquage et ruck : Lorsque le ballon devient injouable lors d'un plaquage, l'équipe non responsable du contact du ballon avec le sol bénéficiera d'un coup de pied franc.

Maul : Lorsque le ballon dans un maul devient injouable, l'équipe qui n'était pas en possession du ballon au commencement du maul bénéficiera d'un coup de pied franc.