

DÉFINITIONS

Équipe. Une équipe se compose de 15 joueurs en début de partie, auxquels viennent s'ajouter les éventuels remplaçants et/ou substituts autorisés.

Remplaçant. Joueur qui prend la place d'un coéquipier blessé.

Substitut. Joueur qui remplace un coéquipier pour des raisons tactiques.

3.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU

Maximum. Une équipe ne peut pas avoir plus de 15 joueurs sur l'aire de jeu pendant le jeu.

3.2 ÉQUIPE AYANT UN NOMBRE DE JOUEURS SUPÉRIEUR AU NOMBRE AUTORISÉ

Réclamation : une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès de l'arbitre une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que l'arbitre est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner au capitaine de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.

Sanction: coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

3.3 ÉQUIPE DE MOINS DE 15 JOUEURS

Une Fédération peut autoriser des matches avec moins de quinze joueurs par équipe. Dans ce cas, toutes les Règles du Jeu sont applicables, mais chaque équipe doit avoir en permanence au moins cinq joueurs dans la mêlée ordonnée.

Exception : les matches de Rugby à VII, qui sont régis par des Règles adaptées pour la pratique du Rugby à VII.

Règle 3 Nombre de joueurs par équipe



3.4 JOUEURS DÉSIGNÉS COMME SUBSTITUTS

Pour les matches internationaux, une Fédération peut désigner jusqu'à sept remplaçants/substituts.

Pour les autres matches, la Fédération ayant juridiction sur le match fixera le nombre de remplaçants/substituts qui peuvent être désignés, le maximum étant de sept (sous réserve de la Règle 3.14 lorsque le nombre peut être de huit).

Le nombre maximum de substitutions, pour une équipe, est de deux joueurs de première ligne (sous réserve de la Règle 3.14 lorsque le nombre peut être de huit) et jusqu'à cinq autres joueurs. Les substitutions ne peuvent avoir lieu que lorsque le ballon est mort et avec l'autorisation de l'arbitre.

3.5 JOUEURS DÛMENT ENTRAÎNÉS ET EXPÉRIMENTÉS EN PREMIÈRE LIGNE

- (a) Le tableau ci-dessous indique le nombre requis de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés pour jouer en première ligne selon le nombre de joueurs désignés.

Nombre de joueurs	Nombre de joueurs dûment entraînés et expérimentés
15 ou moins	3 joueurs aptes à jouer en première ligne
16, 17 ou 18	4 joueurs aptes à jouer en première ligne
19, 20, 21 ou 22	5 joueurs aptes à jouer en première ligne
(Règle 3.15 Variantes spécifiques pour les Fédérations) 22 ou 23	6 joueurs aptes à jouer en première ligne

- (b) Chaque joueur de première ligne et tout remplaçant éventuel doivent être dûment entraînés et expérimentés.

Règle 3 Nombre de joueurs par équipe



- (c) Lorsqu'une équipe désigne 19, 20, 21 ou 22 joueurs, elle doit avoir 5 joueurs aptes à jouer en première ligne de façon à ce que lors du premier remplacement du talonneur et lors du premier remplacement d'un pilier, le jeu puisse continuer, en toute sécurité, avec des mêlées contestées.
- (d) Le remplaçant d'un joueur de première ligne doit être l'un des joueurs dûment entraînés et expérimentés qui a commencé le match, ou un remplaçant désigné.

3.6 EXCLUSION DÉFINITIVE POUR JEU DÉLOYAL

Un joueur exclu pour Jeu déloyal ne doit être ni remplacé ni faire l'objet d'une substitution. Pour une exception à cette Règle, voir la Règle 3.13

3.7 REMPLACEMENT DÉFINITIF

Un joueur peut être remplacé s'il est blessé. S'il est remplacé définitivement, il ne doit pas reprendre place dans l'équipe pour participer à ce match. Le remplacement du joueur blessé doit avoir lieu lorsque le ballon est mort et avec l'autorisation de l'arbitre.

3.8 DÉCISION DE REMPLACEMENT DÉFINITIF

- (a) Lors d'un match auquel participe une équipe nationale, un joueur ne peut être remplacé que si, de l'avis d'un médecin, sa blessure est telle qu'il ne serait pas raisonnable qu'il continue à participer à ce match.
- (b) Dans d'autres matches, si une Fédération a explicitement donné son accord, un joueur blessé peut être remplacé sur avis d'une personne ayant les compétences médicales nécessaires. En l'absence d'une telle personne, le joueur peut être remplacé avec l'accord de l'arbitre.



3.9 POUVOIR DE L'ARBITRE D'EMPÊCHER UN JOUEUR BLESSÉ DE CONTINUER À JOUER

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

3.10 REMPLACEMENT TEMPORAIRE

- (a) Tout joueur qui quitte le terrain pour faire arrêter une hémorragie et/ou panser une blessure ouverte peut être momentanément remplacé. Si ce joueur qui a été momentanément remplacé ne revient pas sur l'aire de jeu dans les 15 minutes (de temps de jeu réel) qui suivent sa sortie, le remplacement devient définitif et le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.
- (b) Si le remplaçant temporaire est blessé, il peut également être remplacé.
- (c) Si le remplaçant temporaire est exclu définitivement pour Jeu déloyal, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu.
- (d) Si un joueur remplaçant temporaire est averti et temporairement exclu, le joueur remplacé ne peut pas revenir sur l'aire de jeu avant que la période d'exclusion temporaire ne soit purgée.

3.11 JOUEUR SOUHAITANT REJOINDRE LE MATCH

- (a) Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu et ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.
- (b) Un joueur qui quitte un match à la suite d'une blessure ou pour toute autre raison ne peut le rejoindre que si l'arbitre a donné son accord. L'arbitre ne peut permettre à un joueur de rejoindre un match que lorsque le ballon est mort.
- (c) Si un joueur rejoint le match ou un remplaçant/substitut entre en jeu sans l'autorisation de l'arbitre et si l'arbitre estime que, ce faisant, le joueur a aidé son équipe ou fait obstruction à l'équipe adverse, l'arbitre pénalisera le joueur pour incorrection.

Sanction : coup de pied de pénalité au point de reprise du jeu

3.12 JOUEURS SUBSTITUÉS REPRENANT LE MATCH

- (a) Si un joueur est substitué, il ne doit pas revenir en jeu, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception 1 : un joueur substitué peut remplacer un joueur ayant une blessure ouverte ou qui saigne.

Exception 2 : un joueur substitué peut remplacer un joueur de première ligne blessé, temporairement ou définitivement exclu sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées avant la situation qui a conduit le joueur de première ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements et substitutions autorisés.

- (b) Si, alors que des mêlées simulées ont été ordonnées, un joueur de première ligne doit être remplacé à cause d'une blessure et qu'un joueur de première ligne est disponible pour remplacer ce joueur blessé, le remplaçant de première ligne doit être utilisé plutôt que d'autres joueurs qui ne sont pas remplaçants de première ligne.

3.13 EXCLUSION DÉFINITIVE OU TEMPORAIRE D'UN JOUEUR DE PREMIÈRE LIGNE

- (a) Si un joueur de première ligne a été définitivement exclu ou pendant qu'un joueur de première ligne purge sa période d'exclusion temporaire et qu'il n'y a pas d'autres joueurs de première ligne disponibles pour cette équipe, des mêlées simulées devront être ordonnées. La responsabilité de déterminer l'aptitude des joueurs de première ligne ou leur disponibilité n'incombe pas à l'arbitre mais à l'équipe.
- (b) Si un joueur de première ligne est définitivement exclu ou lorsqu'un joueur de première ligne purge sa période d'exclusion temporaire, l'arbitre, à la prochaine mêlée ordonnée qu'il accordera, demandera au capitaine du joueur concerné si un autre joueur de son équipe présent sur l'aire de jeu a suffisamment d'expérience et d'entraînement pour jouer en première ligne. Dans le cas contraire, le capitaine choisira tout autre joueur de l'équipe qui quittera l'aire de jeu et sera remplacé par un joueur ayant l'expérience et l'entraînement pour jouer en première ligne. Le capitaine pourra faire cela immédiatement avant la mêlée ordonnée en question ou après qu'un autre joueur a été essayé en première ligne.
- (c) Lorsque la durée de l'exclusion temporaire d'un joueur de première ligne prend fin, son remplaçant quittera l'aire de jeu. Le joueur de première ligne concerné par l'exclusion temporaire pourra alors rejoindre le match.

Règle 3 Nombre de joueurs par équipe



- (d) En outre si, suite à l'exclusion ou à la blessure d'un joueur, une équipe ne peut pas fournir suffisamment de joueurs de première ligne dûment entraînés, le match se poursuivra avec des mêlées simulées (également appelées mêlées non disputées ou non contestées).
- (e) Lorsque l'arbitre accorde des mêlées simulées, pendant un match, parce qu'une équipe n'avait pas de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés conformément à la Règle, ledit arbitre devra rapporter ce fait à l'Organisateur du Match.
- (f) Quand une équipe n'a pas de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés avant le match rendant ainsi impossible de jouer des mêlées contestées, l'arbitre ordonnera des mêlées simulées. L'arbitre devra rapporter ce fait à l'Organisateur du Match.
- (g) Un Organisateur de Match pourra déterminer dans le cadre des règlements de la compétition qu'un match ne soit pas commencé s'il manque des joueurs dûment entraînés et expérimentés avant un match.

3.14 VARIANTES SPÉCIFIQUES POUR LES FÉDÉRATIONS

- (a) Une Fédération peut appliquer un principe de substitutions libres à des niveaux définis du Jeu dans sa propre juridiction. Le nombre de substitutions ne doit cependant pas excéder douze. L'administration et les règles relatives aux substitutions libres sont de la responsabilité de la Fédération concernée.
- (b) Une Fédération ou des Fédérations, si un match ou une compétition se dispute entre des équipes de deux Fédérations ou plus, peuvent mettre en vigueur des variantes à la règle 3.4 pour les matches au-dessous du niveau international selon les dispositions des clauses 3(c) et/ou 3(d) ci-dessous.
- (c) Lorsqu'une équipe désigne 22 ou 23 joueurs, elle doit avoir suffisamment de joueurs de première ligne dûment entraînés et expérimentés pour jouer aux postes de talonneur, de pilier tête prise et de pilier tête libre de façon à ce que, lors du premier remplacement nécessaire de chaque poste de première ligne, le jeu puisse continuer, en toute sécurité, avec des mêlées contestées.
- (d) Une disposition peut être mise en vigueur stipulant que si l'arbitre accorde des mêlées simulées du fait de l'absence, pour toute raison, d'un remplaçant de première ligne dûment entraîné et expérimenté, l'équipe concernée n'aura pas le droit de remplacer le joueur dont la sortie a provoqué l'adoption des mêlées simulées.