

DÉFINITIONS

Le terme **Équipements des joueurs** recouvre tout ce que portent les joueurs.

Un joueur porte un maillot, un short, des sous-vêtements, des chaussettes et des chaussures.

Les Spécifications de l'IRB contiennent les informations détaillées relatives aux spécifications autorisées pour les équipements et les crampons. (Règlement 12).

4.1 ÉQUIPEMENTS SUPPLÉMENTAIRES

Un joueur peut également porter :

- (a) des supports en matériau élastique ou compressible, mais obligatoirement lavable ;
- (b) des protège-tibia conformes aux Spécifications de l'IRB (Règlement 12);
- (c) des protège-cheville portés sous les chaussettes, ne couvrant pas plus d'un tiers de la longueur du tibia et, s'ils sont rigides, en matériau non métallique ;
- (d) des mitaines (gants sans doigts) qui respectent les Spécifications de l'IRB (Règlement 12) ;
- (e) des épaulières (rembourrage d'épaule) qui portent le Label d'homologation de l'IRB (Règlement 12) ;
- (f) un protège-dents ou similaire ;
- (g) un casque qui porte le Label d'homologation de l'IRB (Règlement 12) ;
- (h) des bandages et/ou pansements pour couvrir ou protéger une blessure ; et
- (i) des pansements ou tout autre matériau similaire utilisé pour protéger et/ou empêcher une blessure.

4.2 ÉQUIPEMENT SPÉCIAL POUR JOUEUSES

Outre les équipements mentionnés ci-dessus, les joueuses peuvent porter des plastrons qui portent le Label d'homologation de l'IRB (Règlement 12).

4.3 CRAMPONS

- (a) Les crampons des chaussures des joueurs doivent être conformes aux Spécifications de l'IRB (Règlement 12).
- (b) Les semelles en caoutchouc à crampons moulés sont autorisées à condition qu'elles ne comportent pas de bords coupants ou d'arêtes aiguës.

4.4 ÉQUIPEMENTS INTERDITS

Un joueur ne doit pas porter :

- (a) d'équipement tâché de sang ;
- (b) d'équipement coupant ou abrasif ;
- (c) d'équipement contenant des boucles, clips, anneaux, gonds, fermetures éclair®, vis, boulons ou matériaux rigides, ni de protection non autorisée par la présente Règle ;
- (d) de bijoux tels que bagues ou boucles d'oreille ;
- (e) de gants ;
- (f) de short comportant un rembourrage cousu à l'intérieur ;
- (g) l'un quelconque équipement qui ne soit pas conforme aux Spécifications de l'IRB relatives aux équipements (Règlement 12) ;
- (h) d'équipement normalement autorisé par les Règles mais que l'arbitre estime être dangereux pour les joueurs ;

- (i) de chaussure ayant un crampon isolé à son extrémité ; ni
- (j) de système de communication contenu dans l'équipement ou attaché à son corps.
- (k) Un joueur ne doit pas porter d'équipement supplémentaire qui ne respecte pas le Règlement 12 de l'IRB.

4.5 INSPECTION DES ÉQUIPEMENTS DES JOUEURS

- (a) L'arbitre ou les juges de touche désignés par l'organisateur du match ou sous son autorité doivent inspecter les vêtements et les crampons des joueurs pour vérifier leur conformité à la présente Règle.
- (b) L'arbitre a le pouvoir de décider à tout moment, avant ou pendant le match, qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite par les Règles. S'il décide qu'un équipement est dangereux ou contraire aux Règles, il ordonnera au joueur de le retirer. Le joueur ne pourra alors reprendre part au match qu'après s'être conformé à l'injonction qui lui aura été faite.
- (c) Si, lors d'une inspection d'avant match, l'arbitre ou un juge de touche signale à un joueur qu'il porte un équipement interdit par la présente Règle, et que ce joueur est ultérieurement pris à porter cet équipement sur l'aire de jeu, il l'exclura pour incorrection.

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

4.6 AUTRES ÉQUIPEMENTS

L'arbitre ne peut autoriser un joueur à quitter l'aire de jeu pour changer d'équipement que si ce dernier est tâché de sang.