



**COMPÉTITIONS  
FÉDÉRALES ET  
REGIONALES**  
**FFR (HORS RUGBY A X)**

Feuille à joindre au rapport d'arbitre et à envoyer à l'organisme gestionnaire de la compétition (FFR ou ligue).

# FEUILLE DE MOUVEMENTS

N° de rencontre: 201920 | | | | | | | | | | RCT  
Figure sur les convocations de l'arbitre, du représentant fédéral et des associations

Date de la rencontre ...../...../.....	Club organisateur .....	Compétition .....	Poule .....
Tél. : .....		.....	

Arbitre	NOM	Prénom	Ligue	N° licence	Tél.	
Entraîneur (Si absence d'arbitre)					Tél.	
Représentant Fédéral					Tél.	

## DIRIGEANTS RESPONSABLES DE LA TABLE DE MARQUE

Équipe locale A : .....	Équipe visiteuse B : .....
NOM : .....	NOM : .....
Prénom : .....	Prénom : .....
N° licence : .....	N° licence : .....

Cadre à compléter par un dirigeant licencié de chaque association en présence, désigné pour tenir la table de marque.

## JOUEURS DE 1<sup>ère</sup> LIGNE

Équipe locale A - N°s →	1	2	3				Équipe visiteuse B - N°s →	1	2	3			
Aptitude des joueurs aux postes spécifiques							Aptitude des joueurs aux postes spécifiques						

Cadre à compléter **obligatoirement avant le début du match** par les numéros des joueurs titulaires et remplaçants « autorisés » 1<sup>ère</sup> ligne inscrits sur la feuille de match ainsi que leur aptitude à tenir tel ou tel poste spécifique de 1<sup>ère</sup> ligne : G, T, D (**sauf catégorie C, C' et D**)

**Pour la catégorie C' (HORS 2DF et 3DF), compléter le cadre obligatoirement avant le début du match, par les numéros des joueurs titulaires et remplaçants, présentant un « passeport » 1<sup>ère</sup> ligne et inscrits sur la feuille de match.**

## REPLACEMENTS TACTIQUES

Équipe locale A							Équipe visiteuse B								
N° du joueur sortant	1 <sup>ère</sup> mi-temps	2 <sup>ème</sup> mi-temps	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1 <sup>ère</sup> mi-temps	2 <sup>ème</sup> mi-temps	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1 <sup>ère</sup> mi-temps	2 <sup>ème</sup> mi-temps	N° du joueur entrant	N° du joueur sortant	1 <sup>ère</sup> mi-temps	2 <sup>ème</sup> mi-temps	N° du joueur entrant
	Minute				Minute				Minute						

Inscrire ci-dessus les numéros des joueurs (sortie et entrée) lors des remplacements tactiques et **noter impérativement** le minutage des joueurs sortants.

## SORTIES SUR SAIGNEMENT

Équipe locale A						Équipe visiteuse B					
N° du joueur sortant	Sortie	Entrée	N° du joueur entrant	Entrée	Sortie	N° du joueur sortant	Sortie	Entrée	N° du joueur entrant	Entrée	Sortie
	Minute						Minute				

## SORTIES SUR COMMOTION CÉRÉBRALE (CC) ou AUTRE BLESSURE (B)

Équipe locale A										Équipe visiteuse B														
Joueur sortant			Joueur entrant			Joueur sortant			Joueur entrant			Joueur sortant			Joueur entrant			Joueur sortant			Joueur entrant			
Numéro	CC	B	Numéro	Minute		Numéro	CC	B	Numéro	Minute		Numéro	CC	B	Numéro	Minute		Numéro	CC	B	Numéro	Minute		

Inscrire dans le cadre ci-dessus, les joueurs déclarés blessés et qui ne doivent plus participer au match (Règle 3) et cocher la case correspondante au type de sortie, soit CC pour commotion cérébrale, soit B pour les autres blessures.

## VISAS DES ASSOCIATIONS APRÈS LE MATCH

Équipe locale A	Équipe visiteuse B
Signature du dirigeant rédacteur :	Signature du dirigeant rédacteur :

Cette feuille de mouvements est à remettre à l'arbitre ou au représentant fédéral à l'issue de la rencontre et sera à joindre au rapport de l'arbitre.

**VOIR RÈGLEMENT AU VERSO**

## IMPORTANT

**Ce modèle de feuille de mouvements n'est pas adapté pour les compétitions à X. Un modèle spécifique est dédié aux compétitions à X, téléchargeable sur [www.ovale2.ffr.fr](http://www.ovale2.ffr.fr)**

# RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE » CATÉGORIES C, C' (HORS 2DF et 3DF) et D

## 1. DÉFINITIONS ET PRINCIPES

- 1.1 Tout remplacement sur blessure ou sur saignement doit s'effectuer obligatoirement dans les conditions fixées par les Règles de jeu.
- 1.2 Les équipes peuvent procéder à des remplacements tactiques libres. Ces remplacements peuvent avoir lieu uniquement lors d'un arrêt de jeu. Les équipes en présence peuvent utiliser la totalité des remplaçants inscrits sur la feuille de match.
- 1.3 Pour cela, une table de marque doit être installée à hauteur de la ligne médiane, en retrait de l'aire de jeu et dans le respect des conditions de sécurité, tout en étant visible de l'arbitre.
- 1.4 La gestion de tous les remplacements doit être assurée par un dirigeant licencié (conditions d'accès à l'aire de jeu non exigées - cf. art. 444) de chacune des associations en présence qui doivent tenir conjointement la feuille de mouvements prévue à cet effet.
- 1.5 A l'issue de la rencontre, ce document doit être signé par les deux dirigeants rédacteurs et remis à l'arbitre par le dirigeant de l'association locale ou organisatrice qui aura auparavant complété ledit document par le numéro de rencontre informatique (ex. : [saison] | | | | | | | | | | | | | | RCT). Ce dernier figure sur la convocation de l'arbitre ou de l'association. Un exemplaire est remis à chacune des équipes, l'original est à joindre au rapport de l'arbitre.

## 2. CONDITIONS D'ENTRÉE EN JEU

- 2.1 Avant tout remplacement, l'entraîneur de l'une et l'autre équipe, présents sur le banc de touche doivent anticiper et préparer les sorties et les entrées de leurs joueurs et en aviser la table de marque en indiquant leurs numéros.
- 2.2 Tout remplacement ne peut s'effectuer qu'après que le ballon soit mort.
- 2.3 Lors du remplacement d'un joueur de première ligne, les dirigeants de la table de marque doivent impérativement s'assurer que le joueur qui entre est autorisé à tenir à ce poste (identifié comme tel sur la feuille de match et inscrit sur la feuille de mouvements avant le début du match). Aucune aptitude spécifique n'est applicable dans les catégories C' et C.
- 2.4 Tout remplaçant attendra à l'extérieur du champ de jeu à hauteur de la ligne médiane et il ne sera autorisé à entrer en jeu par la table de marque qu'après la sortie effective de l'aire de jeu du joueur remplacé.
- 2.5 Un joueur déclaré « blessé » à la table de marque ne peut plus revenir en jeu. Un joueur qui saigne peut revenir en jeu dans les conditions prévues par les règles du jeu.

## 3. EXCLUSIONS

- 3.1 **Joueurs exclus temporairement :**  
Ce(s) joueur(s) est(sont) autorisé(s) à prendre place sur le banc de touche de son(leur) équipe pendant la durée de son(leur) exclusion.  
La table de marque peut informer l'arbitre de l'expiration de la période d'exclusion temporaire, mais la décision du retour en jeu du joueur exclu n'appartient qu'à l'arbitre.
- 3.2 **Joueurs exclus définitivement :**  
Les dirigeants de la table de marque doivent être les auxiliaires de l'arbitre pour inciter le joueur exclu à quitter rapidement l'enceinte de jeu.

## 4. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

- 4.1 Toutes les cartes de qualification des joueurs remplaçants effectivement entrés en jeu et mentionnés sur la feuille de mouvements doivent être signées par l'arbitre.
- 4.2 L'arbitre est le seul gestionnaire du temps de jeu, des arrêts de jeu, du temps additionnel, du score, de la durée des exclusions temporaires et de la durée des remplacements sur saignement.
- 4.3 Les dirigeants de la table de marque sont responsables de la gestion des remplacements tactiques (en particulier, le minutage des joueurs sortants), des saignements et des remplacements sur blessure. Ils enregistrent les numéros des joueurs blessés ou sortis sur saignement.
- 4.4 L'association locale peut mettre à la disposition des entraîneurs des plaques numérotées de 1 à 22 pour faciliter les remplacements.
- 4.5 Un joueur sorti tactiquement doit quitter l'enceinte de jeu.
- 4.6 Toute tentative de but après essai ou sur coup de pied de pénalité doit être bottée par un joueur présent sur l'aire de jeu avant le coup de sifflet de l'arbitre accordant l'essai ou le coup de pied de pénalité.