



## **Note D.N.A. n° 2 EXPLICATIVE**

### **Thème : Règle 3 – Joueurs substitués reprenant le match**

#### ***Rappel de la règle 3.14***

Si un joueur est substitué, ce joueur ne peut revenir en jeu que pour remplacer :

- Un joueur de première ligne blessé
- Un joueur présentant une blessure qui saigne
- Un joueur qui se soumet à une évaluation de traumatisme crânien
- Un joueur qui a été blessé à la suite de jeu déloyal

#### **Au vu de cette règle voilà des précisions sur des cas particuliers**

- 1) Une équipe a utilisé tous ses changements possibles. Le N° 21 entré en cours de partie doit subir une évaluation de traumatisme crânien à la 60<sup>ème</sup> minute. Le 10 sorti sur substitution peut revenir en jeu pour remplacer ce N° 21. Si au bout de 10 minutes le N° 21 revient il reprend sa place. Si au bout de 10 minutes le N° 21 n'est pas apte à revenir sur le terrain il est alors considéré comme étant blessé et le N° 10 qui l'a remplacé doit quitter le terrain son équipe finissant le match à 14.

C'est la même chose sur un saignement sauf que la durée d'attente n'est pas de 10 minutes mais de 15 minutes maximum.

**Précision :** le N° 10 qui a substitué le N° 21 pourra butter durant la période de la substitution (évaluation d'un traumatisme crânien ou saignement).

Si la sortie du joueur intervient sur un coup de pied de pénalité, ce dernier étant considéré comme un arrêt de jeu le joueur entrant peut butter.

**Précision :** le joueur devant quitter le terrain, si son partenaire ne reprend pas le jeu, est obligatoirement celui qui est rentré pour le substituer (dans l'exemple ci-dessus c'est le 10 qui doit quitter le terrain).

- 2) Le N°3 rouge s'est blessé et a été remplacé par le N°18 (apte à jouer au poste de pilier droit). Puis ce N°18 se blesse en conséquence directe d'un jeu déloyal. Le N° 18 peut être remplacé mais l'équipe rouge n'a plus de pilier droit et devra disputer des mêlées simulées. La règle 3.6 (d) stipule qu'un joueur dont la sortie provoque la décision de l'arbitre d'ordonner des mêlées simulées ne peut être remplacé (par application de la carence).

Dans ce scénario cette disposition ne sera pas appliquée du fait du jeu déloyal, l'équipe jouera à 15 et les mêlées seront simulées.

**Le Directeur National de l'Arbitrage**

A blue ink signature of Joël Dume, consisting of stylized initials and a surname.

**Joël DUME**