



Match amical

Email : [rappport-officiel@ffr.fr](mailto:rappport-officiel@ffr.fr)

Département des Activités Sportives

3-5 Rue Jean de Montaigu  
91463 MARCOUSSIS CEDEX  
Fax : 01 69 63 67 21

# FEUILLE DE MOUVEMENTS

N° de rencontre: 201718            RCT  
*Figure sur les convocations de l'arbitre, du représentant fédéral et des associations*Date de la rencontre : ..... / ..... / .....  
Club organisateur : .....  
Tél. : .....  
Division : .....  
Poule : .....

Arbitre	NOM		Prénom		Comité	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 : ..... Prénom : .....	NOM : ..... 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 <sup>os</sup> →	1	2	3					Équipe visiteuse B - N <sup>os</sup> →	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', 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.*

## TEMPS MORTS : moins de 18 ans « Balandrade », « Philiponeau » et « Danet » moins de 16 ans « Teulière » et « Cadets régionaux »

Équipe locale A	1 <sup>er</sup>	.....minute	2 <sup>ème</sup>	.....minute	Équipe visiteuse B	1 <sup>er</sup>	.....minute	2 <sup>ème</sup>	.....minute
-----------------	-----------------	-------------	------------------	-------------	--------------------	-----------------	-------------	------------------	-------------

*Mettre une croix dans la case qui convient à chaque temps mort demandé par une équipe et noter son minutage.*

## 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				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					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 RÉGLEMENT AU VERSO***

# RÈGLEMENT « TABLE de MARQUE » - CATÉGORIES C, C', D et BALANDRADE

## 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 Tout remplacement tactique peut s'effectuer sans limitation de nombre, mais uniquement lors d'un arrêt de jeu.
- 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 (NB : conditions d'accès au terrain non exigées - 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. : **201718** | |\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_|\_| **RCT**). Ce dernier figure sur la convocation de l'arbitre ou de l'association. 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 puis en aviser la table de marque en indiquant leurs numéros.
- 2.2 Tout remplacement ne peut s'effectuer qu'après un arrêt de jeu.
- 2.3 En Balandrade, lors du remplacement d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne, les dirigeants de la table de marque doivent impérativement s'assurer que le joueur qui entre en jeu est autorisé à tenir ce poste spécifique (il doit avoir été identifié comme tel sur la feuille de match et inscrit sur la feuille de mouvements par son numéro avant le début du match).
- 2.4 Tout remplaçant attendra à l'extérieur du champ de jeu et 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.

## 3. EXCLUSIONS

- 3.1 Joueurs exclus temporairement : La table de marque peut informer l'arbitre de l'expiration de la période des 10 minutes (ou 5 minutes pour les « moins de 18 ans », les « moins de 16 ans » ou pour toute catégorie qui joue à XII) 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 définitivement 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 (avec en particulier le minutage des joueurs sortants), des saignements et des remplacements sur blessure.
- 4.4 L'association locale peut mettre à 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 pour accorder l'essai ou le coup de pied de pénalité.**

# RÈGLEMENT « TEMPS MORTS »

**MOINS de 18 ANS : « BALANDRADE », « PHILIPONEAU » et « DANET »**  
**MOINS de 16 ANS : « TEULIÈRE » et « CADETS REGIONAUX »**

## 1. DÉFINITIONS

- 1.1 Toute équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps dont la durée est limitée à 1 minute.
- 1.2 Tout remplacement tactique, sans limitation de nombre, doit s'effectuer exclusivement lors des temps morts demandés à la table de marque et accordés par l'arbitre. La mi-temps n'est pas comptabilisée comme un temps mort. Cependant, tout remplacement tactique ou sur blessure est autorisé pendant la mi-temps.
- 1.3 Pendant le temps de jeu, tout remplacement effectué en dehors des temps morts (hormis un joueur qui saigne ou le remplacement provisoire d'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne pour quelque motif que ce soit) sera considéré comme un remplacement définitif, ce qui implique que le joueur remplacé ne peut plus revenir en jeu.

## 2. MODALITÉS D'APPLICATION

- 2.1 L'entraîneur de l'une ou l'autre équipe en présence doit indiquer par avance à la table de marque son intention de bénéficier d'un temps mort pour effectuer des remplacements tactiques. Il communiquera alors à la table de marque la totalité des changements qu'il souhaite effectuer en indiquant les numéros correspondants aux entrées et aux sorties.
- 2.2 La table de marque indiquera alors à l'entraîneur adverse l'imminence d'un temps mort. Celui-ci adoptera les mêmes dispositions indiquées précédemment.
- 2.3 Ce temps mort ne sera accordé par l'arbitre qu'au prochain arrêt de jeu et à la demande exclusive du capitaine de l'équipe concernée.
- 2.4 Les dirigeants de la table de marque cocheront d'une croix sur la feuille de mouvements le numéro du temps mort accordé et ils noteront également son minutage.
- 2.5 L'arbitre doit indiquer par une gestuelle précise (une main verticale au contact de la paume de l'autre main placée horizontalement et au-dessus en forme de T) et par un coup de sifflet long le début et la fin d'un temps mort.
- 2.6 Les personnes ayant accès au banc de touche seront autorisées à pénétrer sur l'aire de jeu à l'occasion des temps morts.
- 2.7 La durée des temps morts n'est pas incluse dans le temps de jeu.