

Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement

Mise à jour du 13/09/2025

Q R C O D E

Questions - Réponses - Clarifications - Obligations - Directives - Exemples

Adage de la Perfide Albion : "K.I.S.S. – Keep it simple, stupid"

Preuves par l'exemple et... ..l'absurde

0. PREAMBULE

Q0.01

Pour quelles raisons les règles de remplacements de joueurs ont-elles changé ?

R0.01

Depuis la saison dernière, les compétitions professionnelles (Top 14 et Pro D2) bénéficient d'une dérogation accordée par World Rugby pour permettre quatre retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement, en plus de tous les remplacements et substitutions autorisés, et ce quel qu'en soit le motif. Cette dérogation annule et remplace la règle 3.33.a qui permet le retour en jeu d'un joueur de première ligne remplacé tactiquement pour pallier la blessure d'un autre joueur de première ligne.

Les compétitions Nationale, Nationale 2, Reichel-Espoirs Elite & Accession, Espoirs Nationaux et Elite 1 Féminine bénéficiaient d'une dérogation similaire, mais seulement en cas de blessure, joueurs de première ligne inclus.

Les autres compétitions de Catégorie A, dont la Fédérale 1 ainsi que, en Catégorie C', la Fédérale 2 et la Fédérale 3 ne bénéficiaient que d'un retour en jeu additionnel mais appliquaient la règle 3.33.a citée plus haut.

A ceci s'ajoutaient les spécificités de la Catégorie B, celles de la Catégorie C et celles des équipes réserves de Catégorie C'...

L'objectif du changement opéré cette saison consiste à harmoniser les règles de remplacements pour toutes les catégories de plus de 18 ans qui ne sont pas soumises à la table de marque, depuis le Top 14 jusqu'à la Fédérale 3, avec comme seules différences les véritables particularités du secteur professionnel (Cf. plus bas). En conséquence, une fois assimilées les modifications de règles, les arbitres, arbitres assistants, représentants fédéraux et numéros 4 et 5 qui officient dans de multiples compétitions de Catégories A et C' ne seront pas dépayés lorsqu'ils devront décider de la pertinence d'un remplacement, d'une substitution ou d'un retour en jeu puisqu'ils appliqueront exactement les mêmes règles d'une rencontre à l'autre.

1. SYNTHÈSE DE LA RÈGLE

Q1.01

Dans les dispositions spécifiques FFR, à quelles compétitions s'applique l'article 3.4.2 de la règle 3 "Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement" ?

R1.01

Cet article s'applique à toutes les compétitions de la **catégorie A**, sans exception, ainsi que la **Fédérale 2** et la **Fédérale 3**. Il n'y a pas de changement pour les autres compétitions (Cf. tableau en page 3).

Q1.02

Concernant l'application de cette règle, en catégorie A, quelles différences existent entre les rencontres de la LNR et celles du secteur amateur ?

R1.02

En **Top 14 et Pro D2** uniquement, deux cas particuliers de plus s'appliquent :

- Les retours en jeu pour remplacer un joueur exclu sur carton orange (après 20 minutes de temps de jeu)
- Les retours en jeu pour remplacer un joueur en cours d'évaluation de blessure à la tête (protocole HIA).

Le carton orange et le protocole HIA n'existant pas en secteur amateur, ces deux cas ne peuvent pas se produire hors rencontres de la LNR.

Q1.03

Comment se résume l'application de l'article 3.4.2 de la règle 3 des dispositions spécifiques FFR ?

R1.03

Le texte synthétisé et référencé est le suivant :

Les joueurs remplacés tactiquement peuvent revenir en jeu pour remplacer de façon temporaire ou définitive :

- **SANS LIMITE DE NOMBRE**
 - *Un joueur présentant une blessure qui saigne.*
Le retour en jeu temporaire devient définitif si le saignement n'est pas contrôlé ou pansé après 15 minutes de temps réel (application des règles World Rugby 3.25 et 3.33.b).
 - *Un joueur blessé à la suite d'un acte de jeu déloyal.*
Cette blessure doit être vérifiée et validée par les officiels de match (application de la règle World Rugby 3.33.d) et le retour en jeu est définitif.
 - *Un joueur devant quitter l'aire de jeu pour permettre à un joueur de première ligne valide d'entrer en jeu afin de continuer de jouer les mêlées avec trois joueurs de première ligne.*
Dans les cas de :
 - *Blessure d'un joueur de première ligne après que tous les remplacements autorisés ont été effectués, ou*
 - *Exclusion temporaire ou définitive d'un joueur de première ligne**L'équipe joue alors en effectif réduit, néanmoins, tant que des joueurs de première ligne valides sont disponibles sur le banc des remplaçants, un autre joueur doit quitter l'aire de jeu pour laisser sa place à un de ces joueurs de première ligne afin que les mêlées continuent d'être disputées ou, en cas de mêlées simulées, pour s'assurer que ce sont en priorité des joueurs de première ligne qui jouent aux postes de piliers et talonneur (application des règles World Rugby 3.18, 3.19, 3.20 et 3.33.e pour pallier la blessure ou l'exclusion d'un joueur de première ligne).*
Le retour en jeu est temporaire en cas de carton blanc ou carton jaune et est définitif en cas de carton rouge ou de blessure.
 - *Un joueur quittant l'aire de jeu pour suspicion de commotion cérébrale (carton bleu).*
Cette disposition spécifique FFR est applicable à toutes les compétitions, sans exception, et le retour en jeu est définitif.
 - *Un joueur en cours d'évaluation de blessure à la tête (protocole HIA, LNR uniquement).*
Le retour en jeu temporaire devient définitif si le joueur remplacé n'est pas autorisé à reprendre le jeu après 12 minutes de temps réel (ou 17, si le joueur évalué est simultanément victime d'un saignement ou que d'autres protocoles HIA sont concurremment en cours, par application des règles World Rugby 3.27 et 3.33.c).
 - *Un joueur exclu définitivement et sanctionné d'un carton orange direct ou conséquence d'un second carton jaune, et ce après 20 minutes de temps de jeu (LNR uniquement).*
Cette règle expérimentale globale n'est pertinente que dans le cadre du rugby professionnel ou élite (application de la règle World Rugby 3.33.f).
- **DANS LA LIMITE DE QUATRE RETOURS EN JEU**, quel que soit le nombre de remplaçants disponibles :
 - *Un joueur, quel que soit son poste, pour tout autre motif.*

N.B. 1 : La règle World Rugby 3.33.a ne s'applique pas (retour en jeu pour remplacer un joueur de première ligne blessé).

N.B. 2 : Un remplaçant entré ou retourné en jeu peut lui-même être remplacé tactiquement.

Q1.04

Existe-t-il un tableau qui reprend les spécificités qui s'appliquent cette saison ?

R1.04

Le tableau est reproduit à la page suivante.

Tableau récapitulatif des spécificités d'effectifs et des règles de changements par compétition

Retour en jeu possible
(Sans limite de nombre)

Compétitions	World Rugby				FFR			
			NA1 * / NA2 *					
			1DF *	CRA				
			E1F * / E2F *	ALA				
			REE * / REA *	GAU				
	WR	1DP *	ENA * / EFE *	N18	2DF *	3EB	REG	R19
	EPCR	2DP *	REF *	N16	3DF *	FF1	AFF	R16
Catégorie	A	A	A	B	C'	C'	C	C
Effectif minimum	19	19	19	19	16	16	16	16
Effectif maximum	23	23	23	23	22	22	22	22
Plaquage	Epaules	Epaules	Epaules	Epaules	Taille	Taille	Taille	Taille
Carton bleu	Non	Oui ****	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Jeu déloyal	WR	WR	WR	WR	FFR	FFR	FFR	FFR
Joueurs de 1 ^{ères} Lignes (et seuil de déclenchement)	5 ou 6 (23)	5 ou 6 (23)	5 ou 6 (23)	5 ou 6 (22)	4 ou 5 (19)	4 ou 5 (19)	4 ou 5 (19)	4, 5 (19) ou 6 (22)
Spécificité de poste	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Impact à l'entrée en mêlée ("jeu" v. "placement")	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Poussée en mêlée	Illimitée	Illimitée	Illimitée	1 m 50	1 m 50	1 m 50	Gain	Gain
Décalage du demi de mêlée	Oui	Oui	Oui	Oui	Non	Non	Non	Non
Saignement (15' max.)	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Joueur de 1 ^{ère} Ligne blessé	Oui	Non **	Non **	Oui	Non **	Oui	Oui	Oui
Substitution pour jouer des mêlées avec trois 1 ^{ère} Ligne	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Carton bleu	N/A	Oui ****	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
HIA1 (12' min. ou 17' max. si saignement ou HIA cumulées)	Oui	Oui	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Joueur sanctionné d'un carton orange (après 20')	Oui	Oui	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Blessure pour cause de jeu déloyal	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement	Non	Limités à 4	Limités à 4	Oui	Limités à 4	Illimité	Illimité	Illimité
Motif de ces retours en jeu	N/A	Quelconque ***	Quelconque ***	Blessure	Quelconque ***	Quelconque	Quelconque	Quelconque

* Compétitions concernées par l'application des dispositions spécifiques FFR "Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement"

2. QUESTIONS DIVERSES

Q2.01

Faut-il d'abord faire entrer en jeu tous les remplaçants disponibles avant de pouvoir effectuer des retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement ?

R2.01

Non. Les retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement peuvent s'effectuer à tout moment dès lors que le scénario rentre dans le cadre prévu à cet effet (voir question Q1.03).

Q2.02

En Fédérale 2 ou Fédérale 3, dans le cas improbable mais pas impossible où une équipe ne présente que 16 joueurs dont 4 joueurs de première ligne (ce qui constitue l'effectif minimum requis de 15 joueurs titulaires, 1 joueur remplaçant et un nombre suffisant de joueurs de première ligne), combien de retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement sont autorisés ?

R2.02

Peu importe le nombre de remplaçants (1 à 7 dans le cadre de la Fédérale 2 ou de la Fédérale 3), 4 retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement sont autorisés.

Dans le cas décrit dans la question, il n'y a qu'un seul remplaçant, ce qui signifie que jusqu'à 5 permutations seront autorisées en plus de tous les cas sans limite de nombre : une première fois pour faire entrer le 16 et jusqu'à 4 fois pour faire rentrer un joueur présent sur le banc des remplaçants tant que celui-ci n'est ni blessé, ni temporairement exclu, ni sorti pour suspicion de commotion cérébrale.

Q2.03

Une équipe a effectué tous ses remplacements autorisés et a consommé 4 retours en jeu de joueurs remplacés tactiquement *"pour tout autre motif"*. Si un joueur de cette équipe se blesse, quelles en sont les conséquences ?

R2.03

Une fois effectués tous les changements et retours en jeu de joueurs sortis tactiquement *"pour tout autre motif"*, la blessure d'un joueur ne correspond à aucun des cas permettant le retour en jeu d'un joueur sorti tactiquement *"sans limite de nombre"*. Dans une telle situation, le joueur blessé ne peut donc pas être remplacé.

De plus, si le joueur blessé est un joueur de première ligne et qu'il n'y a pas au moins trois joueurs de première ligne présents sur le terrain, il sera nécessaire de faire sortir un autre joueur de l'aire de jeu pour faire entrer un joueur de première ligne valide, s'il en est.

Dans le cas des compétitions de Catégorie A, ce scénario peut amener à une situation de carence en mêlée (Cf. tableau page 6).

Q2.04

Existe-t-il un tableau qui reprend et synthétise les différents scénarios de retour en jeu de joueurs sortis tactiquement ?

R2.04

Le tableau est reproduit à la page suivante.

Retour en jeu des joueurs remplacés tactiquement (Fédérale 2 et Fédérale 3)

		Le joueur quittant l'aire de jeu peut être remplacé par un joueur sorti tactiquement : - Pour la durée de l'indisponibilité du joueur sorti - Au-delà si le joueur sorti ne revient pas en jeu	- Le joueur quittant l'aire de jeu n'est pas remplacé - Un joueur présent sur l'aire de jeu doit être remplacé pour permettre de faire rentrer un 1ère ligne remplaçant disponible - L'équipe joue avec un joueur de moins	Le joueur quittant l'aire de jeu n'est pas remplacé. L'équipe jouera à un de moins	
		A quel moment s'effectue le changement ?	Au moment de la sortie du joueur quittant l'aire de jeu	Lors de la première mêlée ordonnée qui suit la sortie du joueur	Pas de changement
EVENEMENT	SAIGNEMENT 	Un joueur de 1ère ligne sort sur saignement. Un remplaçant 1ère ligne est disponible sur le banc.			
		Un joueur de 1ère ligne sort sur saignement. Aucun remplaçant 1ère ligne n'est disponible sur le banc.	 & Mêlées simulées		
		Un joueur NON 1ère ligne sort sur saignement.			
	BLESSURE 	Un joueur de 1ère ligne se blesse. Un remplaçant 1ère ligne est disponible sur le banc.			
		Un joueur de 1ère ligne se blesse. Aucun remplaçant 1ère ligne n'est disponible sur le banc.			 & Mêlées simulées
		Un joueur NON 1ère ligne se blesse.			
	EXCLUSION  	Un joueur de 1ère ligne est exclu temporairement. Un remplaçant 1ère ligne est disponible sur le banc.			
		Un joueur de 1ère ligne est exclu temporairement. Aucun remplaçant 1ère ligne n'est disponible sur le banc.			 & Mêlées simulées
		Un joueur de 1ère ligne est exclu définitivement. Un remplaçant 1ère ligne est disponible sur le banc.			
		Un joueur de 1ère ligne est exclu définitivement. Aucun remplaçant 1ère ligne n'est disponible sur le banc.			 & Mêlées simulées
	CARTON BLEU 	Un joueur de 1ère ligne sort sur carton bleu. Un remplaçant 1ère ligne est disponible sur le banc.			
		Un joueur de 1ère ligne sort sur carton bleu. Aucun remplaçant 1ère ligne n'est disponible sur le banc.	 & Mêlées simulées		
		Un joueur NON 1ère ligne sort sur carton bleu.			
	JEU DELOYAL 	Un joueur de 1ère ligne sort suite à un acte de jeu déloyal. Un remplaçant 1ère ligne est disponible sur le banc.			
		Un joueur de 1ère ligne sort suite à un acte de jeu déloyal. Aucun remplaçant 1ère ligne n'est disponible sur le banc.	 & Mêlées simulées		
		Un joueur NON 1ère ligne sort suite à un acte de jeu déloyal.			

Q2.05

En complément du tableau précédent, en existe-t-il un qui reprend et synthétise les différents scénarios de déclenchement de la carence en Catégorie A ?

R2.05

Le tableau est reproduit ci-dessous.

Déclenchement de la carence en mêlée en Catégorie A (et joueurs sortis de l'aire de jeu)

		SECOND EVENEMENT				
		JEU DELOYAL 	SAIGNEMENT 	COMMOTION 	BLESSURE 	EXCLUSION 
PREMIER EVENEMENT	JEU DELOYAL 	NON	NON	NON	NON	OUI (-2)
	SAIGNEMENT 	NON	NON	NON	NON	OUI (-2)
	COMMOTION 	NON	NON	NON	NON	OUI (-2)
	BLESSURE 	NON	NON	NON	OUI (-1)	OUI (-2)
	EXCLUSION 	NON (-1)	NON (-1)	NON (-1)	OUI (-2)	OUI (-3)

3. EXEMPLES DE SCENARIOS POUR ILLUSTRER LES POSSIBILITES

Dans tous les cas décrits ci-dessous, la nomenclature est :

Numéro du joueur sortant > Numéro du joueur entrant (Motif & Minute)

Les motifs sont : **TAC**tique, **BLE**ssure, **SAI**gnement, **SUB**stitution pour faire entrer un joueur de première ligne, carton **BLA**nc, carton **JAU**ne, carton **ROU**ge, suspicion de **COM**motion cérébrale (carton bleu), blessure à la suite d'un acte de jeu **DELO**yal, **RET**our en jeu à la suite d'un remplacement temporaire.

Q3.01

Est-il nécessaire d'utiliser tous les remplaçants disponibles avant de pouvoir procéder à des retours en jeu pour autre motif ?

Par exemple :

- 12 > 20 (SAI 20)
- 20 > 12 (RET 34)
- 13 > 20 (TAC 50)
- 1 > 16 (TAC 50)
- 2 > 17 (TAC 50)
- 3 > 18 (TAC 50)
- 20 > ?? (DEL 55), les numéros 19, 21 et 22 sont sur le banc des remplaçants et ne sont jamais entrés en jeu.

R3.01

Non, il n'est pas nécessaire de faire appel aux remplaçants qui ne sont pas encore entrés en jeu avant d'utiliser un retour en jeu pour autre motif.

Dans ce cas de figure, l'entrée en jeu du 20 pour le 12 pour saignement (puis retour du 12 avant l'expiration des 15 minutes imparties) n'est pas comptabilisée comme un retour en jeu pour autre motif et l'équipe dispose encore de trois joueurs remplaçants et quatre retours en jeu possibles pour autre motif.

L'équipe a le choix : elle peut soit faire entrer en jeu le 19, le 21 ou le 22 (remplacement), soit faire revenir en jeu le 1, le 2, le 3 ou le 13 (retour en jeu comptabilisé comme autre motif).

Q3.02

Tous les retours en jeu pour autre motif peuvent-ils impliquer un seul et même joueur ?

Par exemple :

- 14 > 21 (TAC 15)
- 21 > 14 (TAC 27)
- 13 > 21 (SAI 34)
- 21 > 13 (RET 45)
- 11 > 21 (TAC 53)
- 21 > 11 (TAC 44)
- 12 > 21 (BLE 71)

R3.02

Oui, un même joueur peut "*consommer*" à lui seul l'ensemble des quatre retours en jeu en question.

Dans ce scénario, il y a d'abord un remplacement "*classique*" du 14 par le 21.

Le retour en jeu tactique du 14 pour le 21 est comptabilisé comme premier autre motif.

Le retour en jeu du 21 pour le saignement du 13 n'est pas comptabilisé comme autre motif.

Le retour en jeu du 13, soigné avant l'expiration des 15 minutes, empêche que le remplacement devienne définitif.

Les retours en jeu du 21 pour le 11 puis du 11 pour le 21 sont comptabilisés comme second et troisième autres motifs.

Le retour en jeu du 21 pour pallier la blessure du 12 est comptabilisé comme quatrième et dernier autre motif.

A compter de ce moment, il ne peut plus y avoir de retour en jeu pour autre motif et les joueurs de cette équipe ne peuvent sortir de l'aire de jeu sans réduction d'effectif qu'en cas de remplacement s'il demeure des remplaçants non utilisés sur le banc, ou en cas de saignement, suspicion de commotion cérébrale ou blessure à la suite d'un acte de jeu déloyal.

Q3.03

Tous les remplacements ont été effectués, les quatre retours en jeu pour autre motif aussi. Le numéro 21 sort pour saignement à la 61^{ème} minute. Quelles sont les options sachant que deux joueurs valides sont présents sur le banc des remplaçants (le 13 et le 3) ?

R3.03

Dans le cas d'un saignement, tout joueur valide peut entrer en jeu pour remplacer le joueur qui saigne, que tous les remplacements et/ou les quatre retours en jeu pour autre motif soient épuisés ou non.

L'équipe peut donc choisir de faire entrer en jeu le numéro 13 ou le numéro 3 le temps que le 21 se fasse soigner et panser.

Si à l'expiration des 15 minutes de temps réel le saignement n'est pas maîtrisé, le retour en jeu devient un remplacement définitif même si tous les remplacements et retours en jeu pour autre motif ont déjà été effectués.

Q3.04

Tous les remplacements ont été effectués, les quatre retours en jeu pour autre motif aussi. Le numéro 21 sort pour suspicion de commotion cérébrale (carton bleu) à la 61^{ème} minute. Quelles sont les options sachant que deux joueurs valides sont présents sur le banc des remplaçants (le 13 et le 3) ?

R3.04

Dans le cas d'un carton bleu, tout joueur valide peut entrer en jeu pour remplacer le joueur qui est sorti, que tous les remplacements et/ou les quatre retours en jeu pour autre motif soient épuisés ou non.

L'équipe peut donc choisir de faire entrer en jeu le numéro 13 ou le numéro 3 pour remplacer le 21.

Ce retour en jeu devient immédiatement un remplacement définitif même si tous les remplacements et retours en jeu pour autre motif ont déjà été effectués.

Dans des conditions similaires, la même logique s'applique en cas de blessure d'un joueur à la suite d'un acte de jeu déloyal.

Q3.05

Tous les remplacements ont été effectués, les quatre retours en jeu pour autre motif aussi. Le numéro 18, joueur de première ligne, se blesse à la 70^{ème} minute. Quelles sont les options sachant que deux joueurs valides sont présents sur le banc des remplaçants (le 13 et le 3, joueur de première ligne) ?

R3.05

Tous les remplacements et retours en jeu pour autre motif étant consommés, le numéro 18 ne peut pas être remplacé pour motif de blessure et l'équipe doit continuer la rencontre en effectif réduit.

Lors de la prochaine mêlée, si l'équipe ne peut pas présenter trois joueurs de première ligne, un autre joueur doit quitter l'aire de jeu pour laisser revenir le numéro 3. L'équipe continue de jouer en effectif réduit.

Dans des conditions similaires, la même logique s'applique en cas d'exclusion définitive d'un joueur de première ligne.

Et dans des conditions similaires, la même logique s'applique en cas d'exclusion temporaire d'un joueur de première ligne, pour la durée de cette exclusion.

Q3.06

Six des sept remplaçants disponibles sont entrés en jeu et le numéro 22 est le dernier joueur encore inutilisé sur le banc des remplaçants, accompagné du numéro 3, joueur de première ligne et seul autre joueur valide. Les quatre retours en jeu pour autre motif ont déjà eu lieu.

Le numéro 18, joueur de première ligne, se blesse à la 70^{ème} minute.

Quelles sont les options possibles ?

R3.06

Tous les retours en jeu pour autre motif étant consommés, le numéro 3 ne peut pas revenir en jeu.

Le numéro 18 peut néanmoins être remplacé par le numéro 22 qui n'est pas encore entré en jeu.

Malgré cet ultime remplacement, lors de la prochaine mêlée, si l'équipe ne peut pas présenter trois joueurs de première ligne, un joueur doit quitter l'aire de jeu pour laisser revenir le numéro 3 en jeu et continuer la rencontre avec des mêlées disputées.

Le joueur sorti à cette occasion ne pourra lui-même revenir en jeu que pour remplacer un joueur victime d'un saignement, d'une suspicion de commotion cérébrale ou de blessure à la suite d'un acte de jeu déloyal.