



PRINCIPES GÉNÉRAUX DES REMPACEMENTS

SAISON 2026-2027

PRINCIPES GÉNÉRAUX DES REMPLACEMENTS

● Textes complets : <https://passport.world.rugby/fr/les-regles-du-jeu/regles-du-jeu-par-numero/3-l-equipe/>

En TOP 24 et PRO D2, la feuille de match comprend 23 joueurs :

- 15 titulaires débudent la rencontre
- 8 remplaçants peuvent être utilisés soit de manière tactique, soit pour remplacer un joueur blessé, de façon temporaire ou définitive

Il n'existe pas de notion de « tous les remplacements ont été utilisés ».

Les 23 joueurs inscrits sur la feuille de match peuvent :

- débutter la rencontre ;
- entrer en jeu comme remplaçants ;
- revenir une seconde fois sur le terrain si les conditions prévues par la règle 3.33 sont réunies

Un joueur déclaré en sortie définitive sur blessure ne peut revenir sur le terrain en aucune circonstance.

Si un joueur ne peut revenir sur le terrain à la suite d'une sortie sur protocole HIA ou saignement, il est considéré comme blessé définitivement et ne peut plus participer au match (Règle 3.25 et 3.27).

En tout état de cause, en cas de protocole HIA ou saignement, le joueur doit impérativement revenir avant la fin des délais impartis (12, 15 ou 17 minutes).

Tout joueur remplacé pour des raisons tactiques peut revenir en jeu, mais uniquement dans les cas prévus par la Règle 3.33.



● Focus retour au jeu

Chaque équipe peut faire entrer les 8 joueurs remplaçants (n°16 à n°23)

Retour en jeu

3.33 - Entrée en jeu des remplacements tactiques

Les joueurs remplacés pour des raisons tactiques ne peuvent revenir en jeu que pour remplacer :

- Un joueur de première ligne blessé
- Un joueur présentant une blessure qui saigne
- Un joueur ayant une blessure à la tête
- Un joueur qui a été blessé à la suite d'un jeu déloyal (vérifié par les officiels de match)
- Le joueur désigné stipulé à la règle 3.18-3.20
- Un joueur qui a reçu un carton orange, après 20 minutes de temps de jeu

Mêlées simulées :

3.18 Ce n'est que lorsqu'il n'y a aucun joueur remplaçant de première ligne de disponible qu'un autre joueur sera autorisé à jouer en première ligne.

3.20 Si un joueur de première ligne est définitivement exclu, son équipe désignera un autre joueur pour quitter l'aire de jeu afin de permettre à un joueur de première ligne disponible d'entrer en jeu. Le joueur désigné peut revenir à titre de remplaçant.



PRINCIPES GÉNÉRAUX DES REMPLACEMENTS

● Temporalité de la réalisation du remplacement

Évènement	Le remplacement ou retour suite à carton jaune/HIA/saignement	
	...peut avoir lieu	...doit attendre
Mêlée	Avant que la mêlée soit prête à être formée	Pendant la reformation d'une mêlée
Alignement	Si cela n'est pas joué rapidement	L'option de touche rapide est toujours disponible
Renvoi dans les 22 mètres ou Renvoi d'en-but	Si cela n'est pas joué rapidement	Tant que cela est en cours
Après qu'un essai a été marqué	À tout moment avant la reprise du jeu	
Le Chronomètre est arrêté	À tout moment avant la reprise du chronomètre	
Une pénalité a été accordée	Un CF ou coup de pied de pénalité ne signifie pas en soi que le ballon est mort. L'équipe qui a obtenu la pénalité peut décider de jouer rapidement. Dans ce cas, aucun remplacement/retour n'est autorisé. Sinon, un remplacement/retour peut être effectué par l'une ou l'autre des équipes, avec l'autorisation de l'arbitre. L'arbitre peut déclarer le ballon mort et autoriser un remplacement ou un retour avec carton jaune s'il le juge nécessaire (arrêt pour blessure, etc.). Voir Précision des Règles 1-2021	



PRINCIPES GÉNÉRAUX DES REMPLACEMENTS

Mêlées simulées

Mêlées simulées Remplacements additionnels		DEUXIEME EVENEMENT				
		Blessure due à du jeu déloyal HIA Saignement	Autres blessures	Carton jaune	Carton rouge Carton orange - Pendant la période d'infériorité	Carton orange - Après le retour joueur
PREMIER EVENEMENT	Blessure due à du jeu déloyal HIA Saignement	15	15	13 Sortie du joueurs exclu temporairement L'équipe désigne le joueur à sortir	13 Sortie du joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	14 L'équipe désigne le joueur à sortir
	Autres blessures	15	14 L'équipe désigne le joueur à sortir	13 Sortie du joueurs exclu temporairement L'équipe désigne le joueur à sortir	13 Sortie du joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	14 L'équipe désigne le joueur à sortir
	Carton jaune	14 Sortie du joueurs exclu temporairement	13 Sortie du joueurs exclu temporairement L'équipe désigne le joueur à sortir	12 Sortie des 2 joueurs exclu temporairement L'équipe désigne le joueur à sortir	12 Sortie des 2 joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	n/a
	Carton rouge Carton orange - Pendant la période d'infériorité	14 Sortie du joueurs exclu	13 Sortie du joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	12 Sortie des 2 joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	12 Sortie des 2 joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	13 Sortie du joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir
	Carton orange - Après le retour joueur	15	14 L'équipe désigne le joueur à sortir	14 L'équipe désigne le joueur à sortir	13 Sortie du joueurs exclu L'équipe désigne le joueur à sortir	14 Équipe désigne le joueur à sortir

● Mêlées simulées

Scénario 1

Les deux piliers ont été remplacés sur blessure. Le pilier droit remplaçant se blesse.

1. Si l'équipe ne peut pas aligner une première ligne avec la bonne aptitude, l'arbitre ordonne des mêlées simulées
2. Le joueur de 1^{ère} ligne encore disponible (Pilier gauche ou talonneur) doit entrer en première ligne pour disputer les mêlées simulées et un autre joueur quitte le terrain
3. L'équipe termine le match à 14 joueurs
4. Les deux équipes jouent les mêlées à 8 contre 8

Scénario 2

Les deux piliers ont été remplacés sur blessure. Le pilier droit remplaçant reçoit un carton jaune. Sur la première mêlée qui suit le carton :

1. Si l'équipe ne peut pas aligner une première ligne avec la bonne aptitude, l'arbitre ordonne des mêlées simulées → Le pilier temporairement exclu (carton jaune) ne peut pas être remplacé pendant sa suspension
2. Comme c'est le pilier remplaçant qui a provoqué la situation (son exclusion temporaire empêche l'équipe de former une première ligne complète), l'équipe perd un joueur supplémentaire → Elle doit désigner un joueur pour quitter le terrain (en plus du pilier déjà exclu temporairement).
3. Le seul remplaçant restant en première ligne (talonneur, ou pilier gauche) doit être utilisé en première ligne pour les mêlées simulées. Pour faire entrer ce joueur, un autre joueur doit quitter le terrain (car l'équipe a déjà atteint sa limite de remplacements en première ligne)
4. Pendant les 10 minutes de suspension du pilier, l'équipe joue avec 13 joueurs (au lieu de 15) :
 - 1 joueur exclu temporairement (Carton jaune).
 - 2 joueurs désignés pour quitter le terrain (dont 1 pour permettre l'entrée du joueur 1^{ère} ligne).
5. Les deux équipes jouent les mêlées à 8 contre 8

A la fin de la suspension :

1. Le Pilier droit revient de suspension après 10 minutes
2. Les deux joueurs précédemment désignés pour quitter le terrain reviendront aussi
3. Le joueur de 1^{ère} ligne qui était entré pour les mêlées simulées doit sortir du terrain
4. L'équipe peut de nouveau former une première ligne complète → Le match reprend avec des mêlées disputées.

● Mêlées simulées

Scénario 3

Les deux piliers ont été remplacés sur blessure. Le pilier droit remplaçant reçoit un carton rouge. Sur la première mêlée qui suit le carton :

1. Si l'équipe ne peut pas aligner une première ligne avec la bonne aptitude, l'arbitre ordonne des mêlées simulées → Le pilier exclu ne peut pas être remplacé
2. Comme c'est le pilier remplaçant qui a provoqué la situation (son exclusion empêche l'équipe de former une première ligne complète), l'équipe perd un joueur supplémentaire → Elle doit désigner un joueur pour quitter le terrain (en plus du pilier déjà exclu).
3. Le seul remplaçant restant en première ligne (talonneur, ou pilier gauche) doit être utilisé en première ligne pour les mêlées simulées. Pour faire entrer ce joueur, un autre joueur doit quitter le terrain (car l'équipe a déjà atteint sa limite de remplacements en première ligne)
4. L'équipe joue avec 13 joueurs :
 - 1 joueur exclu
 - 2 joueurs désignés pour quitter le terrain (dont 1 pour permettre l'entrée du joueur 1^{ère} ligne)
5. Les deux équipes jouent les mêlées à 8 contre 8

Scénario 4

Le pilier gauche et le talonneur ont déjà été remplacés sur blessure. Le pilier droit titulaire sort pour un HIA. Le dernier pilier droit disponible entre temporairement. Ce remplaçant temporaire se blesse avant la fin du HIA.

Conséquences :

1. Si l'équipe ne peut pas aligner une première ligne avec la bonne aptitude, l'arbitre ordonne des mêlées simulées
2. Le remplaçant temporaire blessé peut être remplacé par n'importe quel joueur disponible
3. Les mêlées simulées sont imputables au pilier droit en HIA
4. L'équipe ne perd pas de joueur
5. Si le HIA est réussi dans le délai imparti, le pilier droit revient immédiatement remplacer le remplaçant temporaire
6. Les mêlées redeviennent disputées
7. Les mêlées restent à 8 contre 8

