

454-3 - Matches aller et retour en phases finales.

Un match nul à la fin de la durée réglementaire, soit du match aller, soit du match retour, ne donnera pas lieu à prolongation.

A l'issue des deux rencontres ayant opposé les deux équipes en matches aller et retour, l'équipe déclarée gagnante sera celle qui aura dans l'ordre :

- 1- Obtenu le plus de points terrain (points bonus éventuels compris) l'issue des deux rencontres (voir article 341.1.1.a des présents règlements),
- 2- Obtenu le meilleur goal-average à l'issue des deux matches,
- 3- Marqué le plus grand nombre d'essais au cours des deux rencontres,
- 4- Réussi le plus grand nombre de tirs au but effectués à l'issue du 2ème match dans les conditions énoncées dans les règles du jeu (règle n° 9).

REGLE DE JEU N°9

1 - TIRS AU BUT

Avant le début des tirs au but, l'arbitre doit procéder à un tirage au sort entre les deux capitaines :

le gagnant choisira le côté des tirs, le perdant (ou son équipier) commencera les tirs.

1ère série

- 5 coups de pied placés sur la ligne des 22 mètres, face aux poteaux de but.

2ème série :

Toujours 22 mètres face aux poteaux de but, avec autant de coups de pied supplémentaires que nécessaire, selon le principe de la « mort subite ». La première équipe qui prend l'avantage est déclarée vainqueur, cela à nombre égal de coups de pied tentés par les deux équipes.

2 - LES JOUEURS

1 - Les tentatives de coups de pied de la première série indiquée au paragraphe 1 précédent, doivent être effectuées pour chaque équipe par cinq joueurs désignés par les capitaines immédiatement après le coup de sifflet final et parmi les joueurs présents sur le terrain à ce moment là.

Les cinq joueurs en question doivent botter à tour de rôle dans un ordre alterné : équipe A, équipe B, équipe A, équipe B, etc...

2 - Les tentatives de coups de pied de la deuxième série du paragraphe 1 précédent doivent être effectuées pour chaque équipe par un joueur différent ne figurant pas parmi les cinq premiers tireurs mais toujours présent sur le terrain au coup de sifflet final.

3 - Si un joueur, retenu parmi les tireurs, se trouve pour une raison quelconque dans l'impossibilité de botter, il sera remplacé par un autre botteur choisi dans les conditions réglementaires et n'ayant pas déjà participé aux tirs aux buts