



A partir de la saison 2016 / 2017

## REGLEMENT Rugby à XV

### Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 (suivant le calendrier national M14 et M15F) Possibilité de jouer en effectif incomplet : règlement rugby à XV FFR : sur le terrain, au minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée (titulaires du passeport joueur de devant).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire (quadrangulaire ou match sec)	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) OU « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 jeune-joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récursive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué <b>au niveau de la ceinture. Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p><b>Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant.</b> Mêlée éducative <b>sans impact</b> en formation 3+4+1, Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonage autorisé - Pas de possibilité de regagner le ballon. Le ballon doit être joué sans délai. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Puis le commandement non verbal pour l'introduction du ballon Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes maximum). Pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C. La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée. Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Equipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique : Mêlée à 7 = 3 – 4 Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1 Mêlée à 5 = 3 – 2</p>
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV catégorie C	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV catégorie C	
TIR AU BUT		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION (temps arrêté)		
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. <b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</b></p>		

**TOURNOI SUPER CHALLENGE DE FRANCE  
MINIMES (U 14 jeu à XV)  
OLYMPIQUE MARCQUOIS RUGBY – 7 Mai 2017**

**REGLEMENT**

**Règlement Rugby digest et FFR sauf quelques points énumérés ci-dessous**

**• HORAIRES :**

Les équipes devront être présentes 45 minutes sur le terrain attribué avant le début des rencontres.

**• AGES DES JOUEURS :**

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés 2003 & 2004.

**• NOMBRE DE JOUEURS :**

Le nombre de joueurs obligatoire par équipe est de 23.

**• FEUILLE DE MATCH :**

Elle sera déposée au secrétariat comme convenu dans le programme avec les licences des joueurs et des éducateurs (en vue des badges accès terrain). Seules les licences des participants seront déposées et classées dans l'ordre inscrit sur la feuille

**• CHANGEMENT DE JOUEURS :**

Le nombre de changement de joueurs est illimité pendant les temps de pause ou sur blessures. Le changement s'effectue au centre du terrain après l'accord du chef de plateau.

**• EXPULSION**

**1. CARTON BLANC**

Tout joueur écopant d'un carton blanc sera exclu jusqu'à la fin de la mi-temps en cours. Il sera alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton blanc équivalra à la sanction d'un carton jaune. Pour un carton blanc, il n'y a pas d'incidence sur le cas d'égalité.

**2. CARTON JAUNE.**

Tout joueur écopant d'un carton jaune sera exclu jusqu'à la fin de la mi-temps en cours. Le joueur sera alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton jaune sur le même match équivalra à la sanction d'un carton rouge.

**3. CARTON ROUGE**

Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match et suspendu pour le match suivant voir définitivement en cas de faute grave. Il sera alors remplacé. Pas de points de pénalité pour l'équipe. Tout carton rouge fera état d'un rapport de l'arbitre référent et de l'organisateur auprès de la commission des écoles de rugby de la FF.

**Tout joueur exclu devra rester pendant la durée de sa sanction auprès du chef de plateau.**

**• TOUCHE :**

Gain du terrain : règles du rugby à XV

Formation de l'alignement : règles du rugby à XV

Pas d'aide au sauteur.

Lignes des hors-jeu des non participants : règles de rugby à XV

Remise en jeu rapide : règles du rugby à XV.

**• MELEE ORDONNEE**

- joueurs et joueuses titulaires du passeport joueur de devant

- mêlée éducative sans impact en formation 3+4+1

- poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes)

- pas de possibilité de regagner le ballon

- lignes de hors-jeu à 5 mètres

- le ballon doit être joué sans délai

**Trois commandements :**

1. FLEXION-2. LIEZ-3. PLACEMENT

- commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon.

- le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes maximum).

- pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C.

- la mêlée n'est jamais rejouée.

- mêlée tournée : dans tous les cas : CPF.

- quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée

- Equipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique :

Mêlée à 7 = 3 – 4

Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1

Mêlée à 5 = 3 – 2

**TOURNOI SUPER CHALLENGE DE FRANCE**  
**MINIMES (U 14 jeu à XV)**  
**OLYMPIQUE MARCQUOIS RUGBY – 7 Mai 2017**

**REGLEMENT - SUITE**

**Règlement Rugby digest et FFR sauf quelques points énumérés ci-dessous**

**ABANDON DU TERRAIN**

Toute équipe quittant le terrain avant la fin d'une partie et sans y avoir été invitée par les organisateurs pour force majeure aura match perdu avec -2 points.

**MAILLOTS (couleurs) :**

En cas de couleurs identiques, l'équipe la plus proche de Marcq en Baroeul changera de maillots. Aussi munissez-vous de 2 jeux de maillots de couleurs différentes. Le joueur conservera, tout le tournoi, le numéro sous lequel il est listé même en cas de changement de couleur de maillot.

**• TERRAIN**

Terrain de jeu normal.

**• COUPS DE PIEDS :**

Règle normale rugby à XV.

**• TRANSFORMATIONS :**

Tout de suite après l'essai là où a été marqué l'essai (le temps de la transformation sera décompté).

**• DECOMPTE DES POINTS :**

Victoire : 4 points Nul : 2 points

Défaite : 0 point Abandon du terrain : -2 points

**• ARBITRAGE :**

Le club organisateur est en charge de la désignation des arbitres.

**• JUGES DE TOUCHE :**

Le rôle de juge de touche sera impérativement assuré par un remplaçant et non par un éducateur ou par les arbitres si nombre nécessaire.

**• BANC DE TOUCHE :**

Ne seront admis sur le banc de touche que quatre éducateurs en possession de leur badge. (Un carré délimitera l'emplacement réservé aux 4 éducateurs. Ceux-ci devront être inscrits sur la feuille de match et avoir accès terrain).

**Les arbitres et chefs de plateau s'assureront du respect de ces deux derniers points.**

**• CLUBS OU REGROUPEMENTS :**

Ne sont admis au tournoi que les équipes de club ou de regroupements reconnus officiellement par la FFR. Les comités départementaux seront invités à composer une équipe sans les joueurs des équipes présentes sur le tournoi et les équipes « pros ».

Munissez-vous de vos licences FFR, de vos documents de regroupement de clubs.

Les licences UFOLEP ne seront pas admises. Tout parrainage est interdit. Les organisateurs se réservent le droit de vérifier l'identité des participants, à tout moment du déroulement du tournoi.

**• SANCTIONS :**

Le joueur qui ne pourra présenter les pièces exigées ci-dessus ne pourra pas participer au tournoi.

**• FORFAIT D'EQUIPE :**

Le forfait tardif d'une équipe pourra être compensé par une équipe invitée par le club organisateur.

En cas d'impossibilité de remplacement, si une poule ne présente pas 4 clubs une péréquation sera faite.

. **Une commission de décision** est constituée pour trancher toute(s) questions(s) relative(s) au déroulement du tournoi.

. **Une commission de discipline** du SCFR aura toute latitude pour prendre des sanctions sportives en cas d'incident et transmettra un compte rendu à la FFR.

Challenges: seront remis en jeu :

- le Challenge « Labbe – Cottenye » remis au vainqueur devra être rendu au club de Marcq en Baroeul 60 jours avant le prochain tournoi, en 2018.