



COUPE PIERRE ALAMERCERY (ALA)

« moins de 17 ans » (joueurs nés en 1993 et 1994)
Catégorie B - Application des Règles I.R.B. « moins de 19 ans »

FORME DE JEU : XV	TEMPS DE JEU : 2 x 35 minutes - jamais de prolongations	
TABLE DE MARQUE : NON	TEMPS MORTS : NON	
NOMBRE DE JOUEURS	Minimum : 19	Maximum : 22
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Remplacements : application de la Règle I.R.B. (3.10 à 3.12) ➤ Spécificité « moins de 17 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu. ➤ Match arrêté si moins de 11 joueurs présents sur le terrain (blessures ou exclusions). 		
NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5)		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match. ➤ Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c). ➤ Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrés sur la feuille de match. (*) <u>facultative et supplémentaire</u> pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ; (*) <u>obligatoire</u> pour au moins un poste, <u>facultative</u> sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants. 		
REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. (3.13) : conduite à tenir par l'arbitre		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si moins de 22 joueurs : des mêlées simulées sont possibles dès le 3^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne. ➤ Si 22 joueurs : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne. 		
REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)		
Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.		
REPLACEMENTS TACTIQUES (3.12)		
2 maximum en 1 ^{ère} ligne et 5 pour les autres postes.		
<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer un joueur qui saigne ou n'importe quel joueur blessé ; - Un joueur remplacé tactiquement (apte à jouer en 1^{ère} ligne) peut remplacer un joueur de 1^{ère} ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement. 		
MÊLÉES : Règles I.R.B. – 19 ans		
Rulling I.R.B. du 07/08/09 : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée. Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum : <ul style="list-style-type: none"> - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ; - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon. ➤ Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison. ➤ Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première et deuxième ligne. ➤ Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : introduction à l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu. ➤ Mêlée tournée volontairement au delà de 45° : C.P.P. ➤ Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu. ➤ Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B. ➤ Un joueur ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné. .../... 		

- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE : Règle I.R.B.

MAUL : application de la règle I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT : application de la règle I.R.B.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : le capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. **Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.**
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- | | | | | |
|------------------|------------|----------------|---------------------------------|-------|
| ➤ Rouge : | entraîneur | Jaune : | adjoint-terrain (porteur d'eau) | |
| ➤ Blanc : | soigneur | Vert : | personnel médical | (...) |

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu.
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2009-2010 » - Extraits des Règlements généraux



CHALLENGE JEAN TEULIÈRE (TEU)

« moins de 17 ans » (joueurs nés en 1993 et 1994)
Catégorie C - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XV

TEMPS DE JEU : 2 x 35 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : OUI

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 16 **Maximum** : 22
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Spécificité moins de 17 ans** : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.
- **Match arrêté si moins de 11 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5)

- 3 titulaires + 1 remplaçant si 16, 17 ou 18 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 2 remplaçants si 19, 20 ou 21 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c).
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrés sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. (3.13) : conduite à tenir par l'arbitre

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLEES »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » et « temps morts » - voir Règles du jeu 2009/10. La mi-temps n'est pas comptabilisée comme un temps mort. Cependant, tout remplacement tactique ou sur blessure est autorisé pendant la mi-temps.

MÊLÉES :

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée.

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

- Poussée autorisée pour le gain du ballon et sur 1,50 maximum. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **Mêlées simulées :**
 - par défaut de joueurs de 1^{ère} et 2^{ème} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - obligatoires : lors d'un match à effectif incomplet.
 - obligatoires : lorsque l'arbitre est amené à ordonner une 2^{ème} mêlée et sans qu'il n'ait pu exceptionnellement détecter de faute.
 - obligatoires : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
 - obligatoires : pour une faute en mêlée et si l'équipe qui bénéficie d'un C.P.F. ou d'un C.P.P. choisit une mêlée en lieu et place du coup de pied.
- Pas de mêlée tournée volontairement au-delà de 45° : C.P.P.
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ÉTAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.

.../...

- Hors-jeu du demi de mêlée : **application de la règle I.R.B.**
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Liez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE : Dispositions spécifiques F.F.R.

- Obligation de plaquer avec les deux bras.
- Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse.
- Interdiction de plaquer au-dessus de la taille.
- Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

MAUL : application de la règle I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT : application de la règle I.R.B.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : le capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. **Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.**
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- **Rouge** : entraîneur
- **Blanc** : soigneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical (...)

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms, prénoms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu.
- Obligations des associations par équipe engagée - Contrôle des licences et de la feuille de match
- Conditions d'accès au terrain - Réclamations - Rapport d'arbitre - Matches interrompus
- Définitions des principales infractions - Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ; Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2009-2010 » - Extraits des Règlements généraux

CHALLENGE JEAN TEULIÈRE



CHALLENGE DES CADETS TERRITORIAUX (CAT)

« moins de 17 ans » (joueurs nés en 1993 et 1994)

Catégorie D - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : XII (voir dispositions spécifiques dans le livret des Règles du jeu 2009/10)

TEMPS DE JEU : 2 x 30 minutes - jamais de prolongations

TABLE DE MARQUE : OUI

TEMPS MORTS : OUI

NOMBRE DE JOUEURS

- **Minimum** : 13 **Maximum** : 19
- **Remplacements** : application du règlement « table de marque ».
- **Spécificité moins de 17 ans** : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.
- **Match arrêté si moins de 9 joueurs** présents sur le terrain (blessures ou exclusions).

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ

- 3 titulaires + 0 remplaçant si 13 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- 3 titulaires + 1 remplaçant si de 14 à 19 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Indication d'aptitude : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encadrés sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE (3.5 c) et dispositions spécifiques F.F.R. (3.13) : conduite à tenir par l'arbitre

Voir chapitre ci-dessous : « MÊLEES »

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES : dispositions spécifiques F.F.R.

Illimités par application des Règlements « table de marque » et « temps morts » - voir Règles du jeu 2009/10.

La mi-temps n'est pas comptabilisée comme un temps mort. Cependant, tout remplacement tactique ou sur blessure est autorisé pendant la mi-temps.

MÊLÉES :

Rulling I.R.B. du 07/08/09 : si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée.

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

Dispositions spécifiques F.F.R.

- Nombre de joueurs : 6 maximum (3 en 1^{ère} ligne, 2 en 2^{ème} ligne et 1 en 3^{ème} ligne entre les deux secondes lignes).
- Le dernier joueur de la mêlée (3^{ème} ligne centre) peut ramasser le ballon dans ses pieds, uniquement quand la mêlée est complète en formation 3-2-1.
- Quand, pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester de 5 et la formation de la mêlée sera 3-2.
- Poussée autorisée pour le gain du ballon et sur 1,50 mètre maximum. Un joueur ne doit pas garder volontairement le ballon dans la mêlée lorsque son équipe en a obtenu le gain.
- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- **Mêlées simulées :**
 - par défaut de joueurs de 1^{ère} et 2^{ème} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - obligatoires : lors d'un match à effectif incomplet.
 - obligatoires : lorsque l'arbitre est amené à ordonner une 2^{ème} mêlée sans qu'il n'ait pu exceptionnellement détecter de faute.
 - obligatoires : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
 - obligatoires : pour une faute en mêlée et si l'équipe qui bénéficie d'un C.P.F. ou d'un C.P.P. choisit une mêlée en lieu et place du coup de pied.
- Pas de mêlée tournée volontairement au-delà de 45° : C.P.P. .../...

- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu du demi de mêlée : **application de la règle I.R.B.**
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.
- **Commandements de l'arbitre** : 4 Temps = Flexion - Liez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE : Dispositions spécifiques F.F.R.

- Obligation de plaquer avec les deux bras.
- Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionnée sans faiblesse.
- Interdiction de plaquer au-dessus de la taille.

MAUL : application de la règle I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT : application de la règle I.R.B.

SQUEEZE BALL

Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2^{ème} et 3^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : le capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. **Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.**
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- **Rouge** : entraîneur
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Blanc** : soigneur
- **Vert** : personnel médical (...)

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms, prénoms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu.
- Obligations des associations par équipe engagée
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain - Réclamations - Rapport d'arbitre - Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions - Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet - Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2009-2010 » - Extraits des Règlements généraux

CHALLENGE DES CADETS TERRITORIAUX



Rugby à 7 « moins de 17 ans »

Championnat Société Générale

(joueurs nés en 1993 et 1994)

Catégorie E - Application des dispositions spécifiques F.F.R.

FORME DE JEU : VII	TEMPS DE JEU : 2 x 7 minutes - jamais de prolongations	
Terrain : Enlever les 5 mètres de chaque côté en largeur et 10 mètres dans chaque camp en longueur		
TABLE DE MARQUE : OUI		
TEMPS MORTS : NON		
NOMBRE DE JOUEURS	Minimum : 7	Maximum : 12
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Remplacements : illimités ➤ Spécificité « moins de 17 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu. ➤ Match arrêté si moins de 4 joueurs présents sur le terrain (blessures ou exclusions). 		
PAS DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ (3.5)		
Tous les joueurs peuvent participer à la mêlée.		
COUPS DE PIEDS (13.7 - 13.8 - 13.9)		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il n'y a pas de coup de pieds placé. ➤ Coup d'envoi et de renvoi : Si le ballon ne franchit pas la ligne des 10 mètres, s'il est botté directement en touche, touche de but ou ballon mort, C.P.F. au point de départ du coup de pied. ➤ Toute tentative de transformation doit être effectuée dans les 40 secondes (toute l'équipe adverse doit se regrouper sur la ligne des 10 mètres). ➤ Toute tentative de pénalité doit être effectuée dans les 30 secondes. 		
REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements (3.10)		
Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 5 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.		
MÊLÉES :		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pas de poussée en mêlée, seul le talonnage est autorisé ➤ Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison. ➤ Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu. ➤ Hors-jeu du demi de mêlée : application de la règle I.R.B. ➤ Un joueur ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné. ➤ Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés. ➤ Commandements de l'arbitre : 4 Temps = Flexion - Liez - Stop - Entrez. 		
PLAQUAGE : Règle I.R.B.		
MAUL : application de la règle I.R.B.		
TOUCHE ET ALIGNEMENT : application de la règle I.R.B.		
SQUEEZE BALL		
Définition : cette action consiste pour le porteur du ballon :		
<ul style="list-style-type: none"> • à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et • à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire. 		
Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.		
INTERDICTION : pour toutes les rencontres des compétitions des catégories B, C et D, y compris les Féminines de 2 ^{ème} et 3 ^{ème} division, la pratique du squeeze ball est INTERDITE (voir le tableau de classification des compétitions - Règle 3.1 de la présente annexe).		
Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.		
Sanction : coup de pied de pénalité		

.../...

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive (joueur)** : le capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. **Ne pas retenir la carte de qualification du joueur exclu.**
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 2 minutes. Ne pas retenir la carte de qualification.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 2 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la carte de qualification.
- Le temps est décompté dès lors que le joueur à rejoint la table de marque.
- Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.
- Tout joueur qui tente de retarder la reprise rapide du jeu doit être sanctionné sans faiblesse.

BANC DE TOUCHE (Annexe XII - Règle 6A.4.2)

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- | | | | | |
|------------------|------------|----------------|---------------------------------|-------|
| ➤ Rouge : | entraîneur | Jaune : | adjoint-terrain (porteur d'eau) | |
| ➤ Blanc : | soigneur | Vert : | personnel médical | (...) |

RÈGLES ADMINISTRATIVES

- Préparation de la feuille de match ;
- Afin de faciliter la rédaction de la feuille de match, la composition des équipes (noms et n° de licence) peut être rédigée par informatique sur un support papier et collée sur la feuille de match (en 4 exemplaires), à la condition expresse de respecter le format initialement prévu.
- Obligations des associations par équipe engagée ;
- Contrôle des licences et de la feuille de match ;
- Conditions d'accès au terrain ;
- Réclamations ;
- Rapport d'arbitre ;
- Matches interrompus ;
- Définitions des principales infractions ;
- Match nul en match éliminatoire, match nul en finale ;
- Equipe se présentant à effectif incomplet ;
- Forfaits simples.

Voir ces chapitres dans le livret des « Règles du Jeu 2009-2010 » - Extraits des Règlements généraux

Rugby à 7 « moins de 17 ans » Championnat Société Générale