

RÈGLES TOURNOIS ECOLES DE RUGBY **U15 à XII**

PRINCIPES GENERAUX

- ❖ **Principe de l'arbitrage à DEUX (double arbitrage), le terrain est partagé dans le sens de la longueur. Chaque zone est gérée par un jeune arbitre.**
- ❖ **Il doit être confié à de jeunes joueurs ou à de jeunes arbitres en formation (issus des écoles d'arbitrage, des Pôles Espoirs, ...)**
- ❖ **En cas d'absence d'un référent en arbitrage, les jeunes joueurs-arbitres doivent être assistés par leur éducateur.**

LES JOUEURS-ARBITRES

- ❖ **Par souci de neutralité, ils n'appartiennent pas aux clubs qu'ils arbitrent.**
- ❖ **Ils doivent au moins être de la même catégorie d'âge que les joueurs arbitrés**
- ❖ **Ils sont munis d'un sifflet et appliquent les règles du jeu.**

LES REGLES DU JEU

U15 à XII

Règle 1 -LE TERRAIN

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

90 mètres x 56 mètres

Règle 2 -LE BALLON

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

**Dans la catégorie des Moins de 15 ans
la taille des ballons utilisés est :**

5

Règle 3 –NOMBRE DE JOUEURS

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

- ❖ **pratique à XII**
- ❖ **20 joueurs maximum par équipe**
- ❖ **remplacements illimités pendant les temps de pause ou sur blessure**

Règle 4 –EQUIPEMENTS DES JOUEURS

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 5 –DUREE DE LA PARTIE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

❖ Temps de jeu

- 60 minutes sur 1/2 journée
- 60 minutes sur 1 journée
- 75 minutes sur 2 jours (maxi 50'/jour)

❖ Durée des périodes

- 15 minutes

❖ Temps de pause

- 4 minutes 30 entre les périodes
- 5 minutes entre les rencontres

Règle 6 –OFFICIELS DE MATCH

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

❖ Arbitrage:

2 jeunes joueurs-arbitres

+

1 Educateur

Règle 7 –MANIÈRE DE JOUER

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

A chaque coup de sifflet de l'arbitre, le porteur pose le ballon au sol sans délai (sanction : du CPF à 10 mètres du point de marque au remplacement du joueur fautif)

Règle 8 –AVANTAGE

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 9 –ETABLISSEMENT DU SCORE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

- ❖ Transformation : aussitôt après la marque par des joueurs différents. Le temps est arrêté.
- ❖ Pas de drop-goal
- ❖ 5 essais d'écart **à n'importe quel moment** : score acquis pour le vainqueur et rééquilibrage pour la fin de la rencontre.

Règle 10 –JEU DELOYAL

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

- ❖ **CPP** + remplacement temporaire (5') ou remplacement définitif (en fonction de la gravité).
- ❖ Si récidive ou jeu déloyal délibéré, exclusion du tournoi.

Règle 11 –HORS-JEU et EN JEU

RÈGLES DU JEU NORMALES

Règle 12 –EN-AVANT et PASSE EN AVANT

RÈGLES DU JEU NORMALES

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 14 - BALLON AU SOL -PAS DE PLAQUAGE

REGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ interdiction d'aller volontairement au sol sans avoir été plaqué
- ❖ interdiction de faire du « pick and go »
- ❖ squeeze-ball interdit

Règle 15 –LE PLAQUAGE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

- ❖ **Plaquage au niveau de la ceinture
(toute prise au dessus de la ceinture sera sanctionnée)**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

REGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ avec les 2 bras
- ❖ pas de percussion à l'épaule
- ❖ cuillère interdite
- ❖ plaquages par « projection », en « cathédrale », « en poursuite », par prise au col, interdits.

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels :

- ❖ L'engagement dans le ruck doit obligatoirement se faire en se liant.
- ❖ L'engagement n'est autorisé au-dessus du ballon que « sur le pas qui suit ».

Règle 17 –MAUL

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels :

- ❖ L'engagement dans le maul doit obligatoirement se faire en se liant
- ❖ Joueur volontairement au sol : CPF
- ❖ Joueur involontairement au sol : mêlée pour l'équipe adverse

Règle 18 –ARRET DE VOLEE

RÈGLES DU JEU NORMALES

Règle 19 – L'ALIGNEMENT

GAIN DE TERRAIN

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

DEROULEMENT DE LA TOUCHE

Pas d'aide au sauteur

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

DEROULEMENT DE LA TOUCHE

Rappel

- ❖ Interdiction d'amener le capteur du ballon au sol tant que la touche n'est pas terminée

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

LIGNES DE HJ DES NON PARTICIPANTS

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REMISE EN JEU RAPIDE

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

- ❖ **Formation en 3 + 2 + 1**
- ❖ **Pas de poussée (mêlée non disputée)**
- ❖ **Le 1/2 de mêlée ne peut pas suivre la progression du ballon**

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ mêlée sans impact
- ❖ 4 temps bien distincts
- FLEXION – PLACEMENT – STOP– JEU***
- ❖ pas de mêlée tournée (poussée dans l'axe)

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

SEQUENCES D'ENGAGEMENT

- ❖ **FLEXION** : les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes (et non le dos), imbriquent leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} ligne mettent un genou au sol
- ❖ **PLACEMENT** : les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} ligne se placent en se relevant
- ❖ **STOP** : après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas), l'arbitre exige des joueurs un maintien de leur position et une stabilité de la mêlée
- ❖ **JEU** : le 1/2 de mêlée introduit sans retard

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ Dès lors que les joueurs de 1^{ère} ligne sont placés (au contact), la mêlée est considérée comme engagée et ne peut pas être refaite
- ❖ Dans le cas de non détection de faute, CPF pour l'équipe qui avait l'introduction

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

HORS JEU DES ½ de MELEE

- ❖ Le ½ de mêlée adverse se place à côté de son vis-à-vis
- ❖ **Il ne peut pas suivre pas la progression du ballon**
- ❖ Il peut se placer derrière sa mêlée dans l'axe dès que le ballon a été gagné

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

HORS JEU DES NON PARTICIPANTS

REGLES DU JEU NORMALES
(à 5 mètres)

Règle 21 –CPF - CPP

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS à XII

Tir au but non autorisé

Règle 22 –EN-BUT

RÈGLES DU JEU NORMALES

QUELQUES CONSEILS POUR LES JEUNES ARBITRES

Règle 1 –LE TERRAIN

- ❖ **Vérifier la non-dangerosité de la surface de jeu (état du terrain, présence d'éléments dangereux ex : joug...).**
- ❖ **S'assurer qu'aucun élément ne puisse mettre en danger l'intégrité physique du joueur (ex : présence des protections de poteaux de but...).**
- ❖ **Si problème avertir le référent arbitrage présent qui gèrera la situation**

Règle 3 – NOMBRE DE JOUEURS

- ❖ **Savoir utiliser une feuille de match.**

- ❖ **Faire respecter le protocole des remplacements**

Règle 4 –EQUIPEMENTS DES JOUEURS

- ❖ **Connaître les équipements autorisés et interdits**
- ❖ **Si doute vérifier l'équipement du joueur et lui faire enlever si danger**
- ❖ **Etre intransigeant sur les décisions prises (ex : enlèvement d'une bague, d'un piercing...)**

Règle 5 –DUREE DE LA PARTIE

- ❖ **Savoir gérer le chronométrage d'un match (gestion du temps, des arrêts de jeu)**
- ❖ **Ne pas se laisser influencer par des personnes présentes dans l'enceinte de jeu (joueurs, éducateurs, spectateurs...)**

Règle 6 –OFFICIELS DE MATCH

- ❖ **Connaître le protocole du tirage au sort (Toss)**
- ❖ **Connaître les responsabilités de l'arbitre dans l'enceinte de jeu**
- ❖ **Connaître l'utilisation du sifflet de l'arbitre et les différentes intonations relatives aux fautes sifflées**
- ❖ **Savoir organiser un tirage au sort (toss)**
- ❖ **Gérer l'intonation du coup de sifflet en rapport avec la faute**

Règle 8 –AVANTAGE

- ❖ **Important : cette règle ne sera utilisée que par des joueurs/arbitres débrouillés.**
- ❖ **Se contenter d'abord de la détection de la faute et de l'application de la sanction adéquate.**
- ❖ **Connaître la définition de la règle de l'avantage**
- ❖ **Connaître les principes d'un avantage (territorial, tactique, gain de terrain...)**
- ❖ **Connaître la gestuelle permettant d'afficher un avantage et de l'arrêter**

Règle 8 –AVANTAGE

- ❖ **Ne pas laisser d'avantage sur les fautes graves, liées au jeu déloyal**
- ❖ **Afficher l'avantage et l'annoncer (simultanément) : pour quelle équipe ? Quelle faute ?**
- ❖ **En fin d'avantage baisser le bras et annoncer « avantage terminé » de manière forte et claire**

Règle 9 –ETABLISSEMENT DU SCORE

- ❖ **Savoir se placer et/ou se déplacer sur les différentes situations de marque**
- ❖ **Savoir réaliser les différentes gestuelles liées à chaque manière de scorer**
- ❖ **Savoir comptabiliser un score sur l'ensemble d'une rencontre**
- ❖ **Ne pas se laisser influencer lors de la marque de points**
- ❖ **Lors de l'accord de points marqués le coup de sifflet doit être long et fort**

Règle 10 –JEU DELOYAL

- ❖ **Connaître la définition du jeu déloyal**
- ❖ **Connaître la sanction relative à une faute liée au jeu déloyal**
- ❖ **Connaître le protocole d'exclusion d'un joueur lors d'une action de jeu déloyal**
- ❖ **Siffler immédiatement (sauf si possibilité immédiate d'essai pour l'équipe non-fautive)**
- ❖ **Demander à l'éducateur du joueur coupable de jeu déloyal de le sortir du terrain et de le remplacer (5 minutes)**
- ❖ **Si brutalité caractérisée (coup de poing, coup de pied...) ou si ce joueur est récidiviste l'exclusion sera définitive pour le tournoi mais le joueur sera remplacé**

Règle 10 –JEU DELOYAL

- ❖ **Savoir effectuer la gestuelle (première) relative à un CPP ou un CPF**
- ❖ **Savoir gérer le protocole d'exclusion d'un joueur**
- ❖ **Intervenir sans faiblesse sur les fautes liées au jeu déloyal**
- ❖ **Eviter de laisser un avantage sur ce type de faute (sauf si possibilité immédiate d'essai)**

Règle 11 –HORS-JEU et EN JEU

- ❖ Dans le jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou devant un coéquipier qui a joué le ballon en dernier

Règle 11 –HORS-JEU et EN JEU

- ❖ Voir les hors-jeu près du ballon ayant une influence immédiate sur le déroulement du jeu
- ❖ Sanctionner ce type de hors-jeu
- ❖ Gestuelle et posture afférentes à cette faute
- ❖ Siffler la faute sur hors-jeu = coup de sifflet long et fort
- ❖ Annoncer la faute sifflée et éventuellement le joueur concerné

Règle 12 –EN-AVANT et PASSE EN AVANT

- ❖ **Connaître la définition de l'en-avant et de la passe en-avant**
- ❖ **Connaître la remise en jeu mise en place suite à un en-avant ou une passe en avant**
- ❖ **Savoir voir un en-avant ou une passe en-avant**
- ❖ **Savoir se placer et se déplacer pour voir les en-avant ou les passes en-avant**
- ❖ **Utiliser la règle de l'avantage si les conditions sont réunies pour cela (arbitre débrouillé)**
- ❖ **Savoir effectuer la gestuelle relative à la mise en place d'une mêlée ordonnée**
- ❖ **Prise de décision rapide et sans hésitation lors d'un en-avant ou d'une passe en-avant**
- ❖ **Siffler immédiatement ou accorder un avantage (arbitre débrouillé)**

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

- ❖ **Connaître la définition du coup d'envoi et du coup de pied de renvoi**
- ❖ **Savoir où et comment sont donnés le coup d'envoi et les coups de pied de renvoi**
- ❖ **Savoir qui donne le coup d'envoi et le coup de pied de renvoi**
- ❖ **Connaître les fautes principales et leurs conséquences (ballon qui ne parcourt pas 10 mètres, ballon botté directement en touche, partenaires du botteur qui partent avant...)**
- ❖ **Connaître le placement sur le coup d'envoi et les coups de pied de renvoi**

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

- ❖ **Adopter le placement adéquat afin de voir un maximum de choses au moment du coup d'envoi ou du coup de pied de renvoi**
- ❖ **Organiser le coup d'envoi (choix des capitaines, déclenchement du chrono puis coup de sifflet)**
- ❖ **Se déplacer une fois le coup d'envoi ou de renvoi donné afin d'être bien placé (sans gêner) au point de chute du ballon**

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

- ❖ Coup de sifflet franc et long sur le coup d'envoi (ne pas se montrer hésitant au début du match)
- ❖ Coup de sifflet franc et court pour signaler un coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou un départ anticipé

Règle 14 - BALLON AU SOL -PAS DE PLAQUAGE

- ❖ **Connaître la différence entre un joueur plaqué et un joueur au sol qui n'a pas été plaqué**
- ❖ **Connaître les droits et les interdits du joueur au sol qui n'a pas été plaqué**
- * **à noter que pour cette règle le joueur/arbitre devra en connaître tout le contenu car elle est reliée à une règle fondamentale = le tenu au sol**

Règle 14 - BALLON AU SOL -PAS DE PLAQUAGE

- ❖ **Etre présent physiquement le plus rapidement possible près de la phase de jeu**
- ❖ **Voir les fautes commises s'il y en a**
- ❖ **Sanctionner les fautes**
- ❖ **Siffler en cas de faute CPP = coup de sifflet long et fort**
- ❖ **Annoncer la faute sifflée et éventuellement le joueur concerné**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

- ❖ **Connaître la définition du plaquage**
- ❖ **Connaître les obligations du plaqueur, du plaqué et des autres joueurs**
- ❖ **Connaître les sanctions afférentes aux différentes fautes (CPP)**
- ❖ **Connaître les dispositions spécifiques pour les moins de 15 ans = sanctionner**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

- ❖ **Etre présent le plus vite possible lors de la création de la phase plaqueur/plaqué**
- ❖ **Adopter un placement adéquat afin de voir les fautes possibles sur la phase plaqueur/plaqué (sans gêner)**
- ❖ **Etre capable de reconnaître les fautes les plus courantes sur cette phase (ballon gardé au sol, plaqueur qui empêche le plaqué de libérer le ballon...)**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

- ❖ **Faire preuve de rigueur lors de l'arbitrage de cette phase qui engendre souvent "des conflits" si des sanctions ne sont pas prises (ou pas dans le bon sens)**
- ❖ **Coup de sifflet long et fort sur un CPP**

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

- ❖ **Connaître la définition de la mêlée spontanée : c'est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à une situation de jeu courant**
- ❖ **Connaître les lignes de hors-jeu existantes sur une mêlée spontanée**
- ❖ **Connaître la fin normale d'une mêlée spontanée : une mêlée spontanée prend fin normalement quand le ballon en sort ou qu'il est sur la ligne de but ou au-delà**
- ❖ **Connaître les modalités de remise en jeu suite à une mêlée spontanée qui prend fin anormalement**

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

- ❖ **Présence physique la plus rapide possible à la création de la mêlée spontanée (cette phase de jeu survenant dans la majeure partie des cas suite à une phase de plaquage)**
- ❖ **Savoir se placer et se déplacer sur cette phase en voyant le ballon sans gêner les joueurs**

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

- ❖ **Etre ferme sur cette phase de jeu en sanctionnant les coupables de faute (car c'est une phase de combat collectif)**
- ❖ **Qualité du coup de sifflet (CPP = long et fort)**

Règle 17 – MAUL

- ❖ **Connaître la définition du maul**
- ❖ **Connaître les cas normaux de fin du maul**
- ❖ **Connaître les lignes de hors-jeu lors d'un maul**

Règle 17 –MAUL

- ❖ **Savoir reconnaître un maul**
- ❖ **Adopter un placement adéquat sur cette phase de jeu sans gêner les joueurs tout en voyant le ballon**
- ❖ **Faire respecter les lignes de hors-jeu et les entrées sur cette phase de jeu**

Règle 18 –ARRET DE VOLEE

- ❖ **Connaître la définition de l'arrêt de volée**
- ❖ **Connaître la remise en jeu afférente (CPF)**
- ❖ **Connaître la gestuelle relative au CPF**

Règle 18 –ARRET DE VOLEE

- ❖ **Savoir reconnaître un arrêt de volée valide**
- ❖ **Savoir mettre en place la remise en jeu lors d'un arrêt de volée**
- ❖ **Prise de décision immédiate sur cette phase de jeu (protection du joueur réceptionnant)**
- ❖ **Coup de sifflet long et fort pour signaler le "marque"**

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

- ❖ **Connaître les définitions suivantes :**
 - 1. Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur la ligne de touche ou au-delà**
 - 2. Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol sur ou au-delà de la ligne de touche**

- ❖ **Connaître les lignes de hors-jeu lors d'un alignement (participants et non-participants)**

- ❖ **Connaître le début et la fin de la touche**

- ❖ **Connaître la disposition spécifique FFR pour les moins de 15 ans : lors d'un alignement en touche, il n'y a pas d'aide au sauteur**

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

- ❖ **Savoir "voir" quand il y a touche**
- ❖ **Se placer et se déplacer de manière cohérente afin de ne pas gêner pour juger s'il y a touche ou non**
- ❖ **Savoir organiser un alignement**
- ❖ **Savoir "voir" par un placement efficace si le lancer est droit**

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

- ❖ **Ne pas siffler lorsqu'il y a touche**
- ❖ **Vigilance et rigueur pour les fautes sur les sauteurs**

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

- ❖ **Il semble important dans cette règle et dans un souci de sécurité des participants que le jeune joueur/arbitre maîtrise la mise en place de la mêlée ordonnée notamment l'annonce des commandements induisant pour chacun d'eux une action précise des joueurs**
- ❖ **Connaissance de la gestuelle afférente à la mêlée ordonnée**

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

- ❖ **Etre rigoureux sur cette phase de jeu**
- ❖ **Etre ferme sur les décisions à prendre en cas de mêlée écroulée, relevée, tournée, mauvaise entrée...)**

Règle 21 –CPF - CPP

- ❖ **Savoir où sont accordés les CPF et CPP**
- ❖ **Connaître les options possibles sur un CPF ou un CPP pour l'équipe en bénéficiant**
- ❖ **Connaître la distance à laquelle l'équipe adverse doit se trouver lors d'un CPF ou d'un CPP**
- ❖ **Connaître la gestuelle relative à un CPF ou un CPP**

Règle 21 –CPF - CPP

- ❖ **Matérialiser rapidement le CPF ou le CPP à l'endroit où il doit être joué par une gestuelle appropriée**
- ❖ **Coup de sifflet long et fort**
- ❖ **Ne pas hésiter à faire 10 mètres de plus en cas de non respect des 10 mètres de l'équipe fautive**

Règle 22 –EN-BUT

- ❖ **Connaître la définition de l'en-but :**
 - **Zone située entre la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but.**
 - **Il comprend la ligne de but mais pas la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but**

- ❖ **Connaître les modalités de réalisation d'un touché à terre et sa conséquence (essai, renvoi aux 22 mètres, mêlée à 5 mètres)**

- ❖ **Connaître les gestuelles consécutives à un touché à terre (essai, renvoi aux 22 mètres mêlée à 5 mètres)**

Règle 22 –EN-BUT

- ❖ **Savoir se placer et se déplacer de manière à valider un touché à terre de l'équipe attaquante ou défendant**
- ❖ **Effectuer la gestuelle afférente à un touché à terre (essai, renvoi aux 22 mètres, mêlée à 5 mètres)**

Règle 22 –EN-BUT

- ❖ **Ne pas se laisser influencer par les joueurs, les éducateurs ou le public pour prendre une décision**
- ❖ **Pour un essai le coup de sifflet doit être long et fort**
- ❖ **Pour un renvoi aux 22 mètres ou une mêlée ordonnée le coup de sifflet doit être court**

TACHES ADMINISTRATIVES

- ❖ **Connaître les documents nécessaires lors d'une rencontre :**
 - ❑ **la feuille de match**
 - ❑ **la carte de qualification (joueurs et éducateurs)**

TACHES ADMINISTRATIVES

- ❖ **La vérification des documents administratifs sera réalisée par le Chef de Plateau**
- ❖ **Etre ferme sur les conditions d'accès à l'aire de jeu pour les joueurs, les éducateurs et les dirigeants**