

RÈGLES TOURNOIS ECOLES DE RUGBY U15 à XV

CONDITIONS DE PRATIQUE A XV

❖ Conditions d'obtention, par une équipe, du « passeport pour le XV » :

- au moins 2 joueurs titulaires du « passeport arbitrage »
- au moins 2 éducateurs diplômés ayant suivi la journée de formation sécurité (délivrance d'un passeport éducateur)
- au moins 10 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant »

❖ Conditions à remplir pour pratiquer le jeu à XV :

chaque équipe doit présenter le jour du tournoi,

- au moins 2 joueurs titulaires du « passeport arbitrage »
- au moins 1 éducateur titulaire du « passeport éducateur »
- au moins 8 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant »
- **présence indispensable d'un référent-arbitrage**

PASSEPORT-ARBITRAGE : FORMATION DES JOUEURS-ARBITRES

- ❖ **Les joueurs arbitres doivent participer avec assiduité aux séances de formation spécifiques mise en place par les Commissions Territoriales des Arbitres**
- ❖ **Une liste des joueurs reconnus aptes à pratiquer l'arbitrage dans les compétitions U15 à XV est établie par le formateur arbitre et validée par le DTA.**
- ❖ **Le passeport en arbitrage est délivré aux joueurs figurant sur cette liste. Il porte le tampon du Comité départemental ou Territorial, et est signé par le Président dudit Comité ou son délégué.**
- ❖ **Pour recevoir le passeport en arbitrage, les joueurs doivent être affiliés à la Fédération Française de Rugby.**

PRINCIPES GENERAUX DE L'ARBITRAGE EN U15 A XV

- ❖ 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-arbitres titulaires du « passeport arbitrage »
- ❖ Il peut aussi être confié à de jeunes arbitres en formation (issus des écoles d'arbitrage, des Pôles Espoirs, ...)
- ❖ Présence indispensable d'un référent en arbitrage validé et convoqué par le DTA (arbitre en activité, ou tuteur-arbitre, ou formateur en arbitrage).
- ❖ En cas d'absence de jeunes-joueurs arbitres en possession du passeport arbitrage validé par le DTA, ou d'absence d'un référent-arbitrage, les tournois U15 à XV devront être joués à XII avec les Règles correspondantes à cette catégorie, y compris le terrain.

PRINCIPES GENERAUX DE L'ARBITRAGE EN U15 A XV

- ❖ **Par souci de neutralité, les joueurs-arbitres n'appartiennent pas aux clubs qu'ils arbitrent**
- ❖ **Ils doivent appartenir à la même catégorie d'âge que les joueurs, ou être plus âgés**
- ❖ **Ils sont munis d'un sifflet et appliquent les règles du jeu**

PRINCIPE DU REFERENT EN ARBITRAGE

- ❖ **Présence indispensable d'un référent en arbitrage validé et convoqué par le DTA (arbitre en activité, ou tuteur-arbitre, ou formateur en arbitrage, ayant une licence lui permettant l'accès au terrain).**
- ❖ **Convocations des référents arbitres par les DTA.**
- ❖ **Il se présente au responsable du PLATEAU et explique son rôle aux éducateurs et aux jeunes arbitres.**
- ❖ **Il a un rôle de Délégué Sportif et peut éventuellement retirer les licences aux joueurs et éducateurs fautifs.**
- ❖ **En cas d'absence du référent arbitrage, le match se déroule à XII avec les règles de la catégorie U15 à XII**

L'AIDE A L'ARBITRE PAR LE REFERENT EN ARBITRAGE

- ❖ Le référent arbitrage est muni d'un sifflet.
- ❖ Il doit se trouver sur le terrain et accompagner les jeunes arbitres en les suivant.
- ❖ Le référent arbitrage ne peut intervenir que pour arbitrer les mêlées ordonnées et le jeu déloyal (voir ci après).

LES INTERVENTIONS DU REFERENT EN ARBITRAGE

- ❖ **Mêlées ordonnées** : il doit intervenir pour arbitrer les mêlées ordonnées (séquences d'engagement et formation, déroulement de la mêlée) jusqu'à la fin de celle-ci et la sortie du ballon en fonction du niveau d'arbitrage des jeunes arbitres.
- ❖ **Jeu déloyal** : il doit intervenir sur toutes les phases de jeu liées à la SECURITE non détectées par les jeunes arbitres : brutalités, plaquages dangereux, anti-jeu – squeeze ball.
- ❖ **A l'aide de son sifflet, il arrête l'action et explique brièvement la faute aux joueurs et aux jeunes arbitres.**
- ❖ **Il ne doit pas intervenir et arbitrer les autres phases de jeu que celles décrites ci-dessus.**

L'AIDE A L'ARBITRE PAR LE REFERENT EN ARBITRAGE

- ❖ **A la mi-temps, il fait un point avec les jeunes arbitres.**
- ❖ **A la fin du match, il fait un débriefing avec les jeunes arbitres et les Educateurs des 2 équipes.**
- ❖ **A la fin de chaque match si c'est possible ou à la fin du tournoi, il fait une évaluation des jeunes joueurs arbitres (à l'aide d'un rapport d'arbitrage simplifié) qu'il communique aux Educateurs et envoie au DTA**
- ❖ **A l'issue du tournoi, il liste les doublettes des jeunes joueurs arbitres, ajoute un commentaire sur leur intérêt pour l'arbitrage.**
- ❖ **Les DTA tiennent à jour la liste des jeunes joueurs arbitres ayant arbitré durant la saison.**

Règle 1 -LE TERRAIN

REGLES DU JEU NORMALES

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

EN DEBUT DE MATCH

- ❖ **Nombre minimum de joueurs : 15**
(sinon, le match se déroule à XII avec l'ensemble des règles de cette catégorie, à moins que l'équipe en sous effectif soit complétée par une autre équipe en sureffectif présente sur le plateau, dans le respect des temps de jeu maximum par joueur).
- ❖ **Nombre minimum de joueurs titulaires du passeport « joueur de devant » : 8**
(sinon, le match se déroule à XII avec l'ensemble des règles de cette catégorie).
- ❖ **23 joueurs maximum par équipe et par match.**

Règle 3 –NOMBRE DE JOUEURS

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

EN COURS DE MATCH

- ❖ **remplacements illimités pendant les temps de pause ou sur blessure**
- ❖ **En cours de match, l'une des équipes se retrouve avec moins de 8 joueurs de la mêlée titulaires du passeport « joueur de devant » :**
 - **le match se finit avec l'ensemble des règles U15 à XV avec des mêlées simulées**

Règle 3 – NOMBRE DE JOUEURS

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

EN COURS DE MATCH

- ❖ En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 15 joueurs :
 - soit une autre équipe présente sur le plateau et se trouvant en sureffectif accepte de fournir les joueurs complémentaires, dans le respect des temps de jeu.
 - soit le match se déroule à égalité numérique, avec application de l'ensemble des règles U15 à XV
 - . l'équipe complète ou en supériorité numérique sort des joueurs du terrain afin de rétablir l'égalité numérique
 - . Les 2 équipes disputent alors des mêlées avec le même nombre de joueurs :
 - avec 7 joueurs de devant, on joue sans 3^{ème} ligne centre
 - avec 6 joueurs de devant, on joue sans 3^{ème} ligne aile

Règle 3 – NOMBRE DE JOUEURS

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

EN COURS DE MATCH

- ❖ En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 13 joueurs :
 - le match se termine à 12 joueurs avec application de l'ensemble des règles U15 à XII (y compris les dimensions du terrain)
- ❖ En cours de match, l'une des équipes a un joueur exclu temporairement ou définitivement :
 - l'équipe concernée fait entrer sur le terrain un joueur remplaçant afin de rétablir l'égalité numérique

Règle 3 –NOMBRE DE JOUEURS

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

EN COURS DE MATCH

- ❖ En cours de match, en raison de blessures et/ou d'exclusions (temporaires ou définitives), l'une des équipes est réduite à moins de 8 joueurs de la mêlée titulaires du passeport « joueur de devant » :

- le match se termine à XV avec mêlées simulées

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 entre les périodes
- 5 minutes entre les rencontres

Règle 6 –OFFICIELS DE MATCH

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 15 ANS

❖ Arbitrage:

- 2 jeunes arbitres en formation ou
2 jeunes joueurs arbitres (titulaires du
passeport arbitrage)

+

- 1 référent en arbitrage

*(sinon, jeu à XII avec les règles
correspondantes à cette catégorie)*

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

**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 percussioin 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

FORMATION DE L'ALIGNEMENT

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 19 – L'ALIGNEMENT

AUTRES DISPOSITIONS

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Formation en 3 + 4 + 1

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ mêlée sans impact
- ❖ 4 temps bien distincts

FLEXION – PLACEMENT – STOP– JEU

- ❖ poussée limitée au gain du ballon (derrière les pieds des 1ères lignes)
- ❖ pas de transport vers l'avant
- ❖ pas de possibilité de regagner un ballon perdu
- ❖ 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 aile 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

MELEES SIMULEES

- ❖ Lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer **devant**
- ❖ Lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

HORS JEU DES 1/2 de MELEE

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

HORS JEU DES NON PARTICIPANTS

REGLES DU JEU NORMALES (à 5 mètres)

Règle 21 –CPF - CPP

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 22 –EN-BUT

RÈGLES DU JEU NORMALES

TACHES ADMINISTRATIVES

- ❖ **Connaître les documents nécessaires lors d'une rencontre :**
 - la feuille de match**
 - la carte de qualification (joueurs et éducateurs)**
 - le passeport joueur de devant**
 - le passeport éducateur**
 - le passeport jeune joueur/arbitre**

TACHES ADMINISTRATIVES

- ❖ **Se rapporter à la feuille de présence qui doit être signée par chaque responsable d'équipe**
- ❖ **Le référent arbitrage, les jeunes arbitres et le chef de plateau se contentent de vérifier la conformité de ce document validé par chaque signataire**