




REGLEMENT Rugby à XV
MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES

NOMBRE DE JOUEURS	23 joueurs (ses) maximum sur la feuille de match, 8 joueurs titulaires du passeport joueurs de devant et 2 joueurs titulaires du passeport arbitre. <u>Possibilité de jouer en effectif incomplet</u> : règlement rugby à XV FFR : sur le terrain, au minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée (titulaires du passeport joueur de devant).																								
REPLACEMENT	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure																								
TERRAIN																									
BALLON	Taille 4																								
TEMPS DE JEU	Temps de jeu maximum sur une demi-journée : 60 minutes																								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres</th> <th>Nb de rencontres/équipe</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>20'</td> <td>5'</td> <td>néant</td> <td>60'</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>15'</td> <td>5'</td> <td>15'</td> <td>60'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres/équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	2	1	1	3	20'	5'	néant	60'	3	3	2	2	15'	5'	15'
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres/équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																		
2	1	1	3	20'	5'	néant	60'																		
3	3	2	2	15'	5'	15'	60'																		
TEMPS DE JEU	Temps de jeu maximum sur une journée : 90 minutes																								
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres par demi-journée</th> <th>Nb de rencontre/équipe/ 1demi-journée</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>11'</td> <td>2'</td> <td>15'</td> <td>2 X 44' = 88'</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>15'</td> <td>néant</td> <td>15'</td> <td>2 X 45' = 90'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontre/équipe/ 1demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	3	3	2	2	11'	2'	15'	2 X 44' = 88'	4	6	3	1	15'	néant	15'
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontre/équipe/ 1demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																		
3	3	2	2	11'	2'	15'	2 X 44' = 88'																		
4	6	3	1	15'	néant	15'	2 X 45' = 90'																		
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 récidive, exclusion définitive du tournoi.																								
PLAQUAGE	Le plaquage , exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus, ou sans engager les 2 bras, sera sanctionnée.																								
	Un(e) joueur (se) qui se rend coupable d'un plaquage dangereux (projections, cravate, cuillère, croche pied) doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Sanctionner les fautes sur la phase de plaqueur-plaqué.																								
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?																							
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain et après un essai par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé, adversaires à 10 mètres. Le ballon doit franchir les 10 mètres et rester dans les limites du terrain S'il ne parcourt pas 10 m mais que l'adversaire s'en saisit quand même : on joue. S'il ne fait pas 10 m, le capitaine adverse choisit : à refaire ou mêlée au centre du terrain. Si le ballon sort directement en touche, le capitaine adverse choisit : à refaire ou mêlée au centre ou accepter le coup de pied.																							
RENOI AU 22M	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé au niveau de la ligne des 22 m																							
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute	Coup de pied franc, adversaire à 5 mètres.																							
PENALITE	A 5 mètres de toute ligne	Possibilité de la jouer rapidement ou de choisir la mêlée.																							
TRANSFORMATION	Arrêt du temps.	Ballon posé au sol ou sur un tee sur une ligne parallèle à la ligne d'en-but et sur la perpendiculaire à l'endroit où a été marqué l'essai. Pour être validée, la transformation doit passée entre les poteaux et au dessus de la barre. La distance par rapport à la ligne d'en-but est laissée au choix du butteur.																							
TOUCHE	Sortie ou touche indirecte : A l'endroit de la sortie, à 5 m de la ligne d'en-but Touche directe : <u>Frappe au delà des 10 mètres</u> : à l'endroit de la frappe. <u>Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres</u> : à l'endroit de la sortie	Touche = Conquête disputée. Au minimum 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur au max 1 lanceur, 6 sauteur, 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. Début de l'alignement à 5 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Non-participants à 10 mètres. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.																							
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne	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. 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, CPF 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																							

EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne	Liaison de tous les joueurs de première ligne. Tous les joueurs de première ligne doivent être fermement et continuellement liés, du début à la fin de la mêlée.	
		Le talonneur peut se lier soit par-dessus, soit par-dessous les bras de ses piliers. Les piliers ne doivent pas soutenir le talonneur de telle sorte que le poids de son corps ne repose sur aucun pied.	
		Le pilier gauche (pilier tête libre) doit se lier à son pilier droit (tête prise) adverse en plaçant son bras gauche à l'intérieur du bras droit de son adversaire et en tenant son maillot par le dos ou le côté. Il ne doit pas s'accrocher au pilier adverse par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Le pilier tête libre ne doit pas exercer de pression vers le bas.	
		Le pilier droit (tête prise) doit se lier à son pilier gauche (tête libre) adverse en plaçant son bras droit à l'extérieur du bras gauche de son adversaire. Il doit s'accrocher au maillot du pilier tête libre uniquement avec la main droite sur le dos ou sur le côté de son adversaire direct. Il ne doit pas s'accrocher au pilier adverse par la poitrine, le bras, la manche ou le col. Le pilier tête prise ne doit pas exercer de pression vers le bas.	
		1. Au commandement « FLEXION », les joueurs (ses) 1 ^{ères} lignes fléchissent les jambes, dos placé (droit) et placent leurs têtes en quinconce sans s'engager, le regard est orienté vers l'avant. Les 2 ^{èmes} lignes se lient aux piliers et les 3 ^{èmes} lignes aux 2 ^{èmes} lignes et à leur pilier respectif. Ils gardent un genou au sol.	
		2. Au commandement « LIEZ », les piliers se lient par-dessus au maillot de l'adversaire pour garder la stabilité à la mêlée, les têtes des 1 ^{ères} lignes s'imbriquent.	
3. Au commandement « PLACEMENT », les 1 ^{ères} lignes replacent leurs appuis pour la poussée. Les 2 ^{èmes} lignes et les 3 ^{èmes} lignes se mettent sur leurs appuis pour pousser. Le 3 ^{ème} ligne centre place ses épaules sous le pli fessiers des deux 2 ^{èmes} lignes. Les joueurs (ses) ne bougent plus (l'éducateur vérifie les postures).			
Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon : le ½ de mêlée introduit sans délai au niveau du couloir au centre. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée dans l'axe soit derrière la ligne de hors jeu à 5 mètres (il ne peut venir défendre dans ce cas qu'une fois le ballon décoller du sol)	 		
Liaisons incorrectes, mauvaise posture, introduction du ballon non droite, suivi de la progression par le ½ de mêlée adverse au-delà des pieds du 3 ^{ème} ligne ou défense du côté opposé du ½ de mêlée adverse : CPF en faveur de l'équipe non fautive.			
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES)			
QUAND IL Y A 5 ESSAIS D'ECART ENTRE LES 2 EQUIPES, L'ARBITRE ARRETE MOMENTANEMENT LE MATCH POUR REEQUILIBRER LES 2 EQUIPES. LE SCORE EST ACQUIS DEFINITIVEMENT AU MOMENT DE L'ARRET. « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux). Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite »			
GESTION DU RUCK (MELEE SPONTANEE)	Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au ruck. Un joueur se joignant à un ruck doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras. Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à un ruck doivent être sur leurs pieds. Le gain du ballon se fait par la poussée dans l'axe du ballon en restant sur ses appuis.		
GESTION DU MAUL	Le maul est caractérisé par le porteur de balle et au moins un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul et sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul. Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans le maul. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES. LE JEU AU PIED EST AUTORISE			