

**19 MARS 2023**

**ÉDITION 2023**

**TOURNOI DES  
MEDIOVALES  
REGLEMENT  
SPORTIF  
RUGBY XV - M14**

# REGLEMENT SPORTIF RUGBY A XV - CATEGORIE M14

Ce document fait référence pour l'aspect réglementaire des rencontres sportives qui se dérouleront lors du tournoi des Médiévales, édition 2023. Il reprend l'ensemble des règles présentant une modification quelconque vis-à-vis du règlement de rugby à XV établi par la Fédération Française de Rugby. L'ensemble des modifications sont des spécificités mises en place par la ligue Ile de France de rugby, elle-même dépendante de la FFR. La ligue IDF est seule apte à décider des formes de jeu pratiquées et assure une qualité réglementaire avec son corps arbitral.

## BASES REGLEMENTAIRE

Les règles pratiquées découlent du règlement officiel de la ligue IDF pour la pratique de jeu à XV et destinée à la catégorie moins de 14 ans. Le document officiel associé est disponible en annexes : REGLEMENT MOINS DE 14 ANS (M14 G et M15 F) - Jeu à XV - Saison 2022-2023. À défaut, Toute règle non spécifiée dans ce document découle du règlement officiel de la FFR pour la pratique de jeu à XV sur la saison 2022-2023.

## EFFECTIFS DES EQUIPES

Pratique	Rugby à 15 joueurs par équipe
Effectif	L'année de naissance des joueurs doit être entre 2009 et 2010
Remplacements	Les Remplacements sont illimités et peuvent être réalisés uniquement sur arrêts de jeu. Les remplacement sont valables pour les motifs tactiques et blessure et d'expulsion
Expulsion	<p>Une expulsion est une sanction visant l'équipe et ou un joueur. En cas d'expulsion, l'équipe sanctionnée se doit remplacer le joueur expulsé. Dans le cas où le joueur expulsé était un des 8 joueurs de la mêlée, les mêlées se joueront à effectif réduit et égales :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1 joueur de mêlée expulsé : mêlée à 7 contre 7</li><li>2 joueurs de mêlées de la même équipe expulsés : mêlée à 6 contre 6</li><li>3 joueurs de mêlées de la même équipe expulsées : mêlée à 5 contre 5</li><li>Plus de 3 joueurs de mêlées de la même équipe expulsées : mêlée simulée à 8 contre 8, avec effectif complété par les joueurs restant de l'équipe</li></ul> <p>En cas d'expulsion temporaire, le joueur doit sortir du champ de jeu, mais rester dans l'aire de jeu, placé à la main du référant terrain désigné. En cas d'expulsion définitive, le joueur doit sortir de l'aire jeu. Un match est obligatoirement arrêté si le nombre de joueurs présents sur le terrain est inférieur à 11.</p>

## TEMPS DE JEU

Organisation Le tournoi est organisés sous la forme de 2 poules avec 1 poule pour brassage et une poule de classement/niveaux. Le résultat de l'ensemble des matchs réalisés donneront le classement final

Temps de jeu 2 journées = 100 minutes de jeu au total par équipe Matches de 2 x 6 minutes + mi-temps

## ENVIRONNEMENT

Terrain Terrain normale : FFR Règle 1

Ballon Taille 4

Arbitrage Arbitre désignés de la ligue IDF 1 arbitre de champ et 2 arbitres de touches.

Zone techniques

Chaque équipe a une zone technique matérialisé et tracée (lignes ou plots au sol)

Peuvent être présent dans la zone technique :

- Entraîneur, brassard rouge,
- Adjoint Terrain, brassard jaune,
- Secouriste, brassard blanc,
- Médecin, brassard vert

Le secouriste, ainsi que le médecin, peuvent entrer sur le terrain à tout moment, sans gêner le jeu en cours. Tout soin qui n'impose pas l'immobilisation d'un joueur doit se faire en dehors du terrain. L'arrêt du jeu et du temps est à l'appréciation de l'arbitre de champ.

L'adjoint terrain peut entrer sur le terrain uniquement en pour apporter le ballon afin de réaliser un transformation après essai ou une pénalité

Les remplaçant, et joueurs expulsés définitivement ne peuvent rester sur l'aire de jeu. Ils doivent obligatoirement se placer derrière la main courante.

Les joueurs expulsés provisoirement doivent rester sur l'aire de jeu, hors champ de jeu et à la disposition du référent terrain tout le temps de son expulsion provisoire. Il sera réintégré dans le jeu à la demande de l'arbitre du champ et lors d'un arrêt de jeu.

Tout joueur exclu doit être remplacé

Coup de pied franc « <i>Bras cassé</i> »	Gestuelle : bras côté équipe non fautive plié à 90° Obligations : équipe fautive à 10mètres du point de faute Jeu rapide : OUI, à proximité directe de l'arbitre et dans son champ de vision, si aucun joueurs de sa propre équipe se retrouve en situation de hors-jeu, et si tout joueur sur le champ de jeu ne se retrouve pas en situation de danger à la reprise : indice le bras de l'arbitre doit être levé Si joueurs adverses fautive non à 10mètres, hors-jeu : les joueurs ne doivent pas interagir avec l'action avant d'avoir réalisé les 10m = jeu déloyale : sanction CPP le joueur jouant rapidement ne pas entre volontairement avec le joueur qui se replace = jeu déloyale : sanction CPP
Coup de pied de pénalité « <i>Pénalité</i> »	Gestuelle : bras côté équipe non fautive levé Jeu rapide : OUI, à proximité directe de l'arbitre et dans son champ de vision, si aucun joueurs de sa propre équipe se retrouve en situation de hors-jeu, et si tout joueur sur le champ de jeu ne se retrouve pas en situation de danger à la reprise et que l'arbitre de champ ne soit en train de caractérisé une sanction : indice le bras de l'arbitre doit être levé Récidive : jeu rapide si condition précédentes réunies
Plaquage dangereux	Expulsion temporaire de 2 minutes + remplacement immédiat
Carton blanc	Expulsion temporaire de 3 minutes + remplacement immédiat
Carton Jaune	Expulsion temporaire de 3 minutes + remplacement immédiat
Carton Rouge	Expulsion définitive + remplacement immédiat

## REGLES SPECIFIQUE

Toute autre faute non spécifiée suit le règlement officiel de jeu à XV

Passage en force	Jeu déloyale : CPP
Brutalité	Jeu déloyale : caractérisée mineur : CPP, caractérisée Majeur ou Récidive : CPP + Expulsion définitive
Arrachage du ballon	Un arrachage est valable si le non-porteur de balle attrape immédiatement le ballon et qu'il est immédiatement arraché. Dans le cas contraire, le non-porteur de balle réalise un blocage du ballon = jeu déloyale : sanction CPP
Prise haute	Un joueur non porteur de balle peut attraper un adversaire porteur de balle uniquement entre la taille et les pieds. Si prise au dessus de la taille = jeu dangereux : sanction CPP
Plaquage	Un joueur non porteur de balle peut plaquer un adversaire porteur de balle et doit obligatoirement engager les 2 bras = Plaquage dangereux : sanction CPP + expulsion temporaire de 2 minute + remplacement immédiat
Continuité de jeu après faute signalé par l'arbitre	Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur de balle doit immédiatement poser le ballon au point de faute = anti-jeu : sanction CPF jusqu'à expulsion
Carton Rouge	Expulsion définitive

## REMISE EN JEU

Coup d'envoi  
et de renvoi  
après essai

Avant de boter, l'équipe ayant la possession du ballon doit attendre que l'ensemble des joueurs adverses soient derrière la ligne des 40m de leur camp Complété par la règle rugby à XV catégorie C

Coup de renvoi  
au 22M

Règle rugby à  
XV catégorie C

En avant ou  
ballon  
injouable

mêlée à  
l'endroit de la  
faute et à 5  
mètres de  
toute ligne

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

Talonnage autorisé

Le ballon doit être joué sans délai.

Lignes de hors-jeu à 5 mètres.

**L'arbitre de champ** donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ– 3. PLACEMENT

Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'arbitre de champ interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF contre l'équipe fautive.

Pour le 9 adverse, règlement rugby à XV catégorie C.

La mêlée n'est **jamais** rejouée.

Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou **sécurité oblige** : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée

Équipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique :

**Mêlée à 7** = 3 – 4 **Mêlée à 6** = 3 – 2 – 1 **Mêlée à 5** = 3 - 2

Sortie en touche, coup de pied en touche indirecte	Idem règlement à XV Catégorie C	<p><b>Règle expérimentale 2022/2023 : Autorisation de lifter un joueur (pas d'obligation)</b></p> <p><b>Équipe qui lance :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-1 seul joueur peut être lifté par 2 partenaires</li> <li>-Le lifteur avant ne peut pas être positionné à moins de 50 cm de la ligne des 5 mètres</li> <li>-Le bloc saut doit être identifié avant le début de la touche</li> <li>-Pas de déplacement du bloc saut (ni vers l'avant ni vers l'arrière)</li> <li>-Obligation de passe du joueur lifté (en l'air ou au plus tard dès contact avec le sol)</li> <li>-Possibilité de jouer sur un autre joueur (que celui lifté)</li> </ul> <p><b>Équipe qui ne lance pas :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Obligation de mettre le même nombre de joueur dans l'alignement (pas moins, pas plus)</li> <li>- Interdiction de lifter un joueur</li> <li>- Interdiction de plaquer le joueur lifté</li> <li>- Aucun joueur ne peut intervenir sur le bloc saut (aucun contact)</li> <li>- Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut</li> </ul>
Tir au but, Drop, Transformation		Les Transformations (en drop uniquement) après essais se font temps arrêté, la reprise du temps se fait une fois le coup de pied réalisé.
CPP - CPF	Rugby à XV catégorie C	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée <b>quelle que soit la faute</b>

## APPLICATIONS DES REGLES WR

Application des 5 règles expérimentales de WR :

50/22

Drop de renvoi sur la ligne de but

Coin volant

Le joueur pré-attaché

Déblayage et sécurité du gratteur

## ANNEXES

1- REGLEMENT MOINS DE 14 ANS (M14 G et M15 F) Jeu à XV *Saison 2022-2023*

3 - DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Liens Utiles :

<https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/reglements-sportifs/regles-du-rugby>

<https://ligueidf.ffr.fr>