

19 MARS 2023

ÉDITION 2023

**TOURNOI DES
MEDIOVALES
REGLEMENT
SPORTIF
RUGBY XV - M16**

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 16 ans. Le document officiel associé est disponible en annexes : JEU à XV – CATEGORIE C REGIONALE 1 et 2 U16 (R1U16, R2U16) . 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 2007 et 2008
Remplacements	Les Remplacements sont illimités et peuvent être réalisés uniquement sur arrêts de jeu. Les remplacement sont valables pour les motifs tactiques et blessure.
Expulsion	<p>Une expulsion est une sanction visant l'équipe et ou un joueur.</p> <p>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">1 joueur de mêlée expulsé : mêlée à 7 contre 72 joueurs de mêlées de la même équipe expulsés : mêlée à 6 contre 63 joueurs de mêlées de la même équipe expulsées : mêlée à 5 contre 5 <p>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</p> <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.</p> <p>En cas d'expulsion définitive, le joueur doit sortir de l'aire jeu.</p> <p>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 phases avec 1 phase de poule et une phase de finale et match de classement

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

ENVIRONNEMENT

Terrain Terrain normal : FFR Règle 1

Ballon Taille 5

Arbitrage

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 ti 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.

SANCTIONS

<p>Coup de pied franc « <i>Bras cassé</i> »</p>	<p>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</p>
<p>Coup de pied de pénalité « <i>Pénalité</i> »</p>	<p>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</p>
<p>Carton blanc</p>	<p>Expulsion temporaire de 3 minutes</p>
<p>Carton Jaune</p>	<p>Expulsion temporaire de 3 minutes</p>
<p>Carton Rouge</p>	<p>Expulsion définitive</p>

REGLES SPECIFIQUE

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

Arrachage du ballon	Un adversaire peut arracher, mains ouvertes, le ballon des mains du porteur du ballon et engager son bras pour arracher le ballon, sans percuter son adversaire avec son épaule. 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 jusqu'à expulsion selon niveau de dangerosité
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 jusqu'à expulsion selon niveau de dangerosité
Plaquage à 2	Le plaquage à deux est autorisé à condition qu'il ne soit pas simultané, c'est-à-dire que le deuxième plaqueur doit avoir le temps de placer sa tête avant de plaquer. Si plaquage à 2 simultané = Plaquage dangereux : Sanction CPP jusqu'à expulsion selon niveau de dangerosité
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	Règlement rugby à XV catégorie C	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	Règlement rugby à XV catégorie C
-----------------------	----------------------------------

En avant ou ballon injouable	mêlée à l'endroit de la faute
------------------------------	-------------------------------

Sortie en touche, coup de pied en touche indirecte	Règlement rugby à XV catégorie C
--	----------------------------------

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	Règlement rugby à XV catégorie C
-----------	----------------------------------

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 16 ANS - JEU à XV – CATEGORIE C REGIONALE 1 et 2 U16 (R1U16, R2U16)

2 - DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

Liens Utiles :

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

<https://ligueidf.ffr.fr>