

### Règlement sportif

- **HORAIRES :**

Les équipes doivent être présentes 30 minutes sur le terrain attribué avant le début des rencontres. Une réunion d'avant rencontre obligatoire réunit un éducateur de chaque club avec le responsable du site.

- **AGES DES JOUEURS :**

Sont autorisés à participer au tournoi les joueurs nés en 2005 ou 2006. Les filles nées en 2004 ou 2005 ou 2006. Le joueur qui ne peut présenter sa licence n'est pas autorisé à participer au tournoi.

- **NOMBRE DE JOUEURS :**

Le nombre de joueurs obligatoire par équipe est de 23.

- **FEUILLES DE MATCHES :**

Elles sont déposées au responsable du site avec les licences des joueurs et des éducateurs. Seules les licences des participants sont déposées et classées dans l'ordre inscrit sur la feuille.

- **CHANGEMENT DE JOUEURS :**

Le nombre de changements de joueurs est illimité pendant les temps de pause ou sur blessures. Le changement s'effectue par le centre du terrain après l'accord du chef de plateau.

- **EXPULSION**

#### **CARTON BLANC**

Tout joueur écopant d'un carton blanc est exclu cinq minutes. Il est alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton blanc équivaldra à la sanction d'un carton jaune. Pour un carton blanc, il n'y a pas d'incidence sur les cas d'égalité.

#### **CARTON JAUNE.**

Tout joueur écopant d'un carton jaune est exclu cinq minutes. Le joueur est alors remplacé. Pour un même joueur, un deuxième carton jaune dans des matches différents équivaldra à la sanction d'un carton rouge.

#### **CARTON ROUGE**

Tout joueur écopant d'un carton rouge est automatiquement exclu du match et suspendu pour le prochain. Il est alors remplacé. Pas de points de pénalités pour l'équipe. La Commission de discipline se réunit après la rencontre afin de déterminer la sanction finale.

#### **FAUTE GRAVE**

Agression sur l'arbitre ou autre comportement très grave : les fautifs sont exclus de la journée. La Commission de discipline statue.

#### **ENTREE OU ENVAHISSEMENT DU TERRAIN**

Tout joueur, éducateur, dirigeant, ou supporter envahissant le terrain suite à un incident sans autorisation du délégué entraîne « MATCH PERDU » avec sanctions éventuelles par la Commission de discipline. Un éducateur peut après accord du chef de plateau ou du délégué, pénétrer sur le terrain pour calmer le ou les joueurs de son équipe.

#### **ABANDON DU TERRAIN**

Toute équipe quittant le terrain avant la fin d'une partie et sans y avoir été invitée par les organisateurs pour force majeure aura match perdu avec -2 points. La commission du tournoi statue sur les décisions à prendre.

- **MAILLOTS (couleurs) :**

En cas de couleurs identiques, l'équipe la plus proche change de maillots. Aussi munissez-vous de 2 jeux de maillots de couleurs différentes.

Le joueur conserve, tout le tournoi, le numéro sous lequel il est listé même en cas de changement de couleur de maillot.

- **TERRAIN :**

Terrain de jeu normal.

- **COUPS DE PIEDS :**

Règle normale rugby à XV.

- **TRANSFORMATIONS :**

Tout de suite après l'essai, là où a été marqué l'essai (le temps de la transformation sera décompté).

- **DECOMPTE DES POINTS :**

Victoire : 4 points

Nul : 2 points

Défaite : 0 point

Abandon du terrain : -2 points

- **ARBITRAGE :**

L'arbitrage est assuré par deux « jeunes joueurs arbitres » à jour de leur passeport et de leur éducateur remplissant les conditions. (c'est l'équipe qui ne joue pas qui fournit les 3 personnes).

- **JUGES DE TOUCHE :**

Le rôle de juge de touche est impérativement assuré par un remplaçant et non par un éducateur ou par les arbitres si nombre nécessaire.

- **BANC DE TOUCHE :**

Ne sont admis sur le banc de touche que quatre éducateurs en possession de leur gilet. (Un carré délimite l'emplacement réservé aux 4 éducateurs. Ceux-ci devront être inscrits sur la feuille de match et avoir accès terrain).

**Les arbitres, les délégués et chefs de plateau s'assurent de ces deux derniers points.**

**Tout joueur exclu doit rester pendant la durée de sa sanction auprès du chef de plateau.**

- **TOUCHE :**

Gain du terrain : règles du rugby à XV.

Formation de l'alignement : règles du rugby à XV.

Pas d'aide au sauteur.

Lignes des hors-jeu des non-participants : règles du rugby à XV.

Remise en jeu rapide : règles du rugby à XV.

- **MELEE ORDONNEE :**

- 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 première ligne).

- talonnage autorisé.

- pas de possibilité de regagner le ballon.

- lignes de hors-jeu à 5 mètres.

- le ballon doit être joué sans délai.

L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact.

### 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT

- le demi de mêlée introduit sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant intervient immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF

- pour le 9 (demi de mêlée) adverse, règlement 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, CPF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée.

Si une équipe ne peut présenter le nombre suffisant de passeports « joueurs de devant » avant la rencontre ou en cours de rencontre, la rencontre se déroulera à effectif réduit.

- Equipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique :

Mêlée à 7 = 3 - 4

Mêlée à 6 = 3 - 2 - 1

Mêlée à 5 = 3 - 2

Le minimum est de 11 joueurs pour une équipe.

En cas de match à effectif réduit, l'équipe aura ses rencontres de poule perdues avec -2 pts au classement et -10 au goal average.

**Toute intrusion du terrain** par tout joueur, éducateur, dirigeant, ou supporter sans autorisation du chef de plateau ou du délégué entraînera un rapport de la Commission de discipline.

- **CLUBS OU REGROUPEMENTS : (suivant directives FFR)**



Ne sont admis que les équipes de club ou en rassemblements reconnus officiellement par la FFR.  
Les Comités Départementaux seront invités à composer une équipe sans les joueurs des équipes présentes sur le tournoi et les équipes « pros ».

Munissez-vous de vos licences FFR, et de vos documents de regroupement de clubs.

Les licences UFOLEP ne seront pas admises. Tout parrainage est interdit.

Les organisateurs se réservent le droit de vérifier l'identité des participants, à tout moment du déroulement du tournoi.

- **SANCTIONS :**

Le joueur qui ne peut présenter les pièces exigées ci-dessus ne peut pas participer au tournoi.

- **FORFAIT D'EQUIPE :**

Le forfait tardif d'une équipe peut être compensé par une équipe invitée par le club organisateur.

En cas d'impossibilité de remplacement, si une poule ne présente pas 3 clubs une péréquation est faite.

**Une commission de décision** est constituée pour trancher toute(s) question(s) relative(s) au déroulement du tournoi.

**Une commission de discipline** a toute latitude pour prendre des sanctions sportives en cas d'incident et transmettra un compte rendu à la FFR.

- **CONDITIONS POUR JOUER A XV**

Il est demandé de respecter le règlement concernant les obligations pour jouer à XV.

\* Absence de « jeunes joueurs arbitres » à jour de leur passeport, de l'éducateur accompagnant.

\* Manque de joueurs « passeport de devant » : Prêt de joueurs ou jeu en effectif incomplet en équilibre numérique.

Dans le cas où les obligations ne sont pas respectées : l'équipe fautive verra ses rencontres perdues.

MàJ au 31.08.2017.

