

JEU à XV – CATEGORIE B
ELITE GAUDERMEN (GAU) – ELITE ALAMERCERY (ALA)
NATIONAL U16 (NU16)

DIVERS

JOUEURS : ELITE GAUDERMEN : U15 nés en 2004 – ELITE ALAMERCERY et NATIONAL U16 nés en 2003 et 2004

TEMPS DE JEU : 2 X 35 minutes – **Jamais de prolongations**

SORTIE DES VESTIAIRES : 10 minutes avant le coup d'envoi

MI-TEMPS : 10 minutes

TABLE DE MARQUE : NON

CARENCE EN MO : NON

CARTON BLEU :

ELITE GAUDERMEN – ELITE ALAMERCERY : OUI

NATIONAL U16 : NON

NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

Minimum : 19

Maximum : **23**

Spécificité catégorie « moins de 16 ans » : tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.

Une équipe a la possibilité d'inscrire jusqu'à 23 joueurs sur la feuille de match. Le 23^{ème} joueur (numéroté 23) sera obligatoirement un joueur de 1^{ère} ligne dûment entraîné et expérimenté de manière à ce que chacun des trois postes de 1^{ère} ligne (pilier tête libre, pilier tête prise, talonneur) soit couvert par deux joueurs.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE EXIGÉ

- 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match.
- Si une équipe désigne 22 ou 23 joueurs sur la feuille de match, elle doit avoir au moins 6 joueurs aptes à jouer en première ligne, de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche.
- Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.
 - Facultative et supplémentaire pour les joueurs de 1^{ère} ligne titulaires sur un ou deux postes ;
 - Obligatoire pour au moins un poste, facultative sur un ou deux autres postes pour les joueurs de 1^{ère} ligne remplaçants.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE

- **Si moins de 22 joueurs** : des mêlées simulées sont possibles dès le 1^{er} remplacement, faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.
- **Si 22 ou 23 joueurs** : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignements

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes maximum (arrêt(s) de jeu et mi-temps compris), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES – Variantes M19 World Rugby

Un joueur qui a été tactiquement remplacé peut remplacer n'importe quel joueur blessé

PROTOCOLE COMMOTION CEREBRALE

ELITE GAUDERMEN – ELITE ALAMERCERY

Carton bleu

Lorsqu'un arbitre détecte un(des) signe(s) évident(s) de commotion cérébrale ou suspecte une commotion cérébrale, il le signale en montrant un carton bleu. Le carton bleu a pour effet d'entraîner la sortie définitive du joueur concerné de l'aire de jeu.

Tout officiel de match peut porter à la connaissance de l'arbitre une suspicion de commotion cérébrale. L'encadrement technique qui suspecte une commotion cérébrale peut également décider de sortir définitivement le joueur concerné de l'aire de jeu.

NATIONAL U16

Signalement par les officiels de match (arbitre, juge de touche, représentant fédéral)

- L'arbitre suspectant une commotion informe l'entraîneur de l'équipe concernée
- A défaut, tout autre officiel peut alerter l'arbitre pour un joueur suspect

Conduite à tenir par l'arbitre

- Soit faire application de la règle 3.22 de World Rugby si la commotion est évidente
- Soit informer l'entraîneur de l'équipe concernée si une commotion est suspectée. L'entraîneur de l'équipe concernée prend seul la décision de sortir ou non son joueur de manière définitive

MELEE

Règle World Rugby Moins de 19 ans

Si un joueur de la ligne d'avants quitte le terrain pour n'importe quel motif et n'est pas remplacé, les deux équipes doivent réduire le nombre de joueurs dans la mêlée, de manière à utiliser un nombre identique de joueurs en mêlée (sauf si mêlée simulée).

Si un joueur autre qu'un avant doit quitter le terrain et n'est pas remplacé, le nombre de joueurs dans la mêlée ne sera pas réduit.

- Poussée autorisée jusqu'à 1,50 mètre maximum :
 - Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain ;
 - Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première ligne.
- Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : mêlée avec introduction à la même équipe.
- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Possibilité de jouer rapidement une P. ou un C.F. suite à une mêlée écroulée : OUI, si l'arbitre juge qu'il n'y a pas de danger pour les joueurs encore au sol.

Commandements de l'arbitre : 3 verbaux : « FLEXION » « LIEZ » « JEU »

SQUEEZE BALL – PLAQUAGE « CUILLERE »

Squeeze ball : **Autorisé**

Plaquage « cuillère » : **Autorisé**

JEU DELOYAL

- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) le manquement à la loyauté, le jeu dangereux et les incorrections.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées

Comportement des entraîneurs sur le banc de touche

Toute personne admise sur le banc de touche peut se voir infliger par l'arbitre un carton JAUNE ou un carton ROUGE.

Ces décisions doivent notamment intervenir à la suite :

- de la sortie intempestive de la zone qui lui est affectée,
- de son comportement publiquement contestataire ou antisportif,
- de ses paroles déplacées adressées à l'un des officiels du match.

Conduite à tenir en cas d'exclusion définitive :

Toute personne du banc de touche ayant été exclue définitivement devra quitter l'enceinte de jeu sans délai et ne pourra en aucun cas être remplacée sur le banc de touche. Dès lors l'arbitre demandera au capitaine de l'équipe fautive de faire sortir un de ses partenaires de l'aire de jeu (sauf un joueur de 1^{ère} ligne), et ce, jusqu'à la fin de la rencontre. Le joueur ainsi désigné pourra prendre place sur le banc de touche de son équipe. Si le capitaine de l'équipe fautive choisit de faire sortir un joueur de la mêlée (autre qu'un joueur de première ligne) les mêlées ordonnées se dérouleront en équilibre numérique pendant toute la durée qui s'impose (sauf si mêlée simulée).

Sanction : Pénalité à l'endroit où le jeu aurait dû reprendre

BANC DE TOUCHE

Tout dirigeant habilité à occuper le banc de touche d'une équipe devra porter un brassard de couleur distincte suivant la fonction renseignée sur la feuille de match :

- **Rouge** : Entraîneur
- **Blanc** : Soigneur (kinésithérapeute)
- **Jaune** : Adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : Personnel médical