

ECOLE DE RUGBY

JEU à XV

RAPPEL DES CONDITIONS A RESPECTER LORS D'UN TOURNOI OU D'UNE RENCONTRE

- Présenter une feuille de présence (joueurs, éducateurs et dirigeants, jeunes arbitres) avec nom et prénom, N° de licence et qualité (voir fiche modèle).
- Cette feuille est accompagnée de celle récapitulative validée par le CIFR.
- Aux licences des joueurs, jeunes arbitres et éducateurs s'ajoutent les divers passeports validés par le CIFR.
- L'absence d'un de ces documents annule le jeu à XV. On pourra jouer mais à XII en se référant aux règles du jeu à XII.

LE TOURNOI, LA RENCONTRE

Avant le coup d'envoi :

- Nombre minimum de joueurs physiquement présents et en tenue : 16 joueurs.
- Nombre maximum : 23 joueurs. Remplacements illimités pendant les temps de pause.

Dans le cas où une seule des conditions ne serait pas remplie (passeports, nombre minimum), le match ne se jouera pas à XV. Il se jouera à XII. Les règles du jeu à XII (fiches plastifiées) seront appliquées.

Un joueur ayant un passeport « joueur de devant » et participant à la mêlée ne pourra être remplacé que par un joueur ayant lui aussi un passeport « joueur de devant ». Dans le cas où un joueur participant à la mêlée ne pourra pas être remplacé par un joueur ayant un passeport « joueur de devant », les mêlées se dérouleront avec un joueur en moins. Le match continuera toutefois à se jouer à 15 contre 15, tant qu'il y aura au moins 5 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant ». Une mêlée ne pourra pas se jouer à moins de 5 joueurs. Si impossibilité d'aligner 5 joueurs en mêlée passeport « joueur de devant », le jeu se poursuivra à 12 contre 12 et on appliquera les règles du jeu à XII.

Exemples :

- *Un joueur de devant sort sur remplacement tactique, blessure, saignement ou exclusion, il n' y a pas sur le champ de jeu ou chez les remplaçants de joueur*

ayant le passeport « joueur de devant », les mêlées se joueront à 7 contre 7, formation 3 – 4.

- Deux joueurs de devant sortent sur remplacement tactique, sur blessure, saignement ou exclusion, il n' y a pas sur le champ de jeu ou chez les remplaçants de joueur suffisant ayant le passeport « jouer de devant », les mêlées se joueront à 6 contre 6, formation 3 – 2 – 1.
- Trois joueurs de devant sortent sur remplacement tactique, sur blessure, saignement ou exclusion, il n' y a pas sur le champ de jeu ou chez les remplaçants de joueur suffisant ayant le passeport « joueur de devant », les mêlées se joueront à 5 contre 5, formation 3 – 2.

PRECISIONS IMPORTANTES

4 personnes maximum pourront accéder au banc de touche, 2 éducateurs, un adjoint terrain et un soigneur : **ils sont tous titulaires d'une licence**. L'adjoint terrain et le soigneur devront figurer sur la feuille de présence. **Tous deux sont aussi titulaires d'une licence**.

Les remplaçants devront se tenir derrière la main courante. Seul un joueur sorti sur blessure pourra rester dans le « carré » le temps des soins. Un joueur exclu temporairement (carton jaune) pourra rester, le temps de l'exclusion, sur le banc de touche. Il est remplacé. Un joueur exclu (carton rouge) quittera le terrain et le tournoi mais il sera remplacé.

Dans le cas où l'aire de jeu n'est pas entourée par une main courante, les remplaçants ainsi que les supporters devront se tenir à une distance raisonnable de la ligne de touche. Cette zone est définie par le responsable du tournoi.

Dans chaque équipe, Il doit y avoir **toujours** le même nombre de joueurs.

EDUCATEURS	Présence d'au moins 1 éducateur formé.
JOUEURS DE DEVANT	Présence d'au moins 8 joueurs titulaires du passeport « Joueur de devant »
JOUEURS ARBITRES	Présence d'au moins 2 joueurs titulaires du passeport « jeune arbitre ». Présence d'1 référent en arbitrage (désignation DTA). A défaut, jeu à XV avec mêlées simulées.

ROLE ET OBLIGATIONS DE L'ARBITRE REFERENT

- ✓ S'assurer que les conditions obligatoires pour jouer à XV sont respectées (feuille récapitulative, passeports etc..).

- ✓ S'assurer que toutes les personnes se trouvant sur le banc de touche sont bien mentionnées sur la feuille de présence et qu'elles sont bien en possession de leur licence.
- ✓ Veiller au bon déroulement de la rencontre, au respect des règles du rugby digest.
- ✓ Exiger des personnes qui se trouvent sur le banc de touche une attitude responsable : respect, éducation.
- ✓ Autoriser l'éducateur référent des jeunes arbitres à se déplacer le long de la ligne de touche opposée au banc : rassurer et soutenir ses jeunes arbitres..
- ✓ Contrôler les licences et les passeports.
- ✓ S'assurer que les remplaçants sont des joueurs ayant le passeport « joueur de devant » lors d'un remplacement tactique, sur blessure, saignement ou exclusion d'un « joueur de devant ». Si les remplaçants n'ont pas le passeport, faire disputer les mêlées selon les consignes définies ci-dessus. Seul l'arbitre référent a le pouvoir de décider du nombre de joueurs pouvant se mettre en mêlée.
- ✓ L'arbitre référent peut décider pour des raisons de sécurité et après avoir épuisé toutes les solutions, de ne plus faire disputer les mêlées : application des règles du jeu à XII.
S' il estime que les forces en présence sont inégales et qu'il y a danger pour les joueurs de disputer les mêlées, le match se continuera en appliquant la règle du jeu à XII : ballon gagné par l'équipe qui introduit.
- ✓ L'arbitre référent et/ou l'éducateur référent des jeunes arbitres peuvent à tout moment intervenir dans la rencontre pour un "JEU DELOYAL".
- ✓ L'arbitre référent est le seul habilité à sanctionner un joueur par un carton quelle que soit la couleur. Il peut le faire sur sa propre initiative ou sur la demande d'un des jeunes arbitres.
- ✓ L'arbitre référent et l'éducateur référent des jeunes arbitres ne doivent pas intervenir sur l'arbitrage des jeunes arbitres pendant le match, sauf cas concernant la règle "JEU DELOYAL". Ils doivent, avant la rencontre, s'entretenir avec les jeunes arbitres pour leur rappeler les règles essentielles (mêlée, phase de plaquage, etc...). Ils doivent, après chaque mi-temps, apporter des critiques constructives :elles ont pour but de les rassurer et les mettre en confiance. Les remarques concernant l'application des règles du jeu doivent être faites de manière positive et pédagogique.
- ✓ Signer la feuille de résultats à la fin de la triangulaire. Noter sur cette feuille dans la partie réservée les raisons qui n'ont pas permis de jouer à XV mais aussi celles qui ont conduit à faire des mêlées (jeu à XII). Donner un avis sur le déroulement, les comportements.