



**GAUDERMEN « moins de 15 ans » (Joueurs nés en 2001)**  
**ALAMERCERY « moins de 16 ans » (joueurs nés en 2000)**

**Catégorie B – Applications des règles I.R.B « moins de 19 ans »**

**FORME DE JEU :** XV

**TEMPS DE JEU :** 2 x 35 minutes - jamais de prolongations

**TABLE DE MARQUE :** NON

**TEMPS MORTS :** NON

**SORTIE DES VESTIAIRES :** 10 min avant le coup d'envoi

#### NOMBRE DE JOUEURS ET REMPLACEMENTS

- **Minimum :** 19      **Maximum :** 22
- **Spécificité :** tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.

#### NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1<sup>ère</sup> LIGNE EXIGÉ

JOUEURS DÉSIGNÉS DANS L'EFFECTIF	NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1 <sup>ÈRE</sup> LIGNE REQUIS DANS L'EFFECTIF	OBLIGATION AU PREMIER REMPLACEMENT
19, 20, ou 21	5	Au choix, pilier ou talonneur
22	6	Pilier gauche, pilier droit et talonneur

- 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<sup>ère</sup> 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<sup>ère</sup> ligne remplaçants.

#### REPLACEMENTS TEMPORAIRES - saignement

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

2 maximum en 1<sup>ère</sup> ligne et 5 pour les autres postes.

- Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer tout joueur qui saigne ou subissant un protocole de commotion cérébrale ou un joueur qui a été blessé à la suite de jeu déloyal (vérifié par les officiels de match)
- Un joueur remplacé tactiquement (apte à jouer en 1<sup>ère</sup> ligne) peut remplacer un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne blessé, exclu temporairement ou exclu définitivement sauf si l'arbitre a ordonné des mêlées simulées antérieurement à la situation ayant conduit le joueur de 1<sup>ère</sup> ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

Quand une mêlée simulée a été ordonnée et qu'un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne doit être remplacé suite à une blessure, le remplaçant à ce poste doit être en priorité un joueur de 1<sup>ère</sup> ligne si disponibilité.

**PROTOCOLE DE COMMOTION CEREBRALE**

Dès que l'arbitre suspecte une commotion cérébrale, il en informe l'entraîneur :

- Soit l'entraîneur décide de sortir définitivement le joueur sur blessure,
- Soit l'entraîneur décide de le maintenir sur le terrain.

Dans les deux cas, l'arbitre remplira la fiche de commotion cérébrale et l'enverra au comité d'appartenance du joueur impliqué.

**Rappel** : Possibilité pour l'arbitre d'appliquer la règle 3.10.

**MÊLÉE** : Règle World Rugby - 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.

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.

- Poussee 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
- 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 avait introduit le ballon lors de la mêlée précédente
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.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 » 1 non-verbal : l'arbitre signalera par un geste ou tapera sur l'épaule du 1/2 de mêlée

**SQUEEZE BALL**

**Définition** : cette action consiste pour le porteur du ballon :

- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran, et
- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire.

Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur, qui au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.

La pratique du squeeze ball est INTERDITE.

**Sanction** : coup de pied de pénalité.

**JEU DÉLOYAL**

- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : le CJ sanctionne principalement les fautes cyniques (volontaires) relevant des règles 10.2 (manquement à la loyauté) et 10.4 (jeu dangereux et incorrections).

- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : le CB sanctionne principalement les fautes répétées (règle 10.3).

**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 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<sup>ère</sup> 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 (ex : 7 contre 7 – 6 contre 6 – 5 contre 5) ceci jusqu'à la fin de la rencontre.

**Sanction** : Coup de pied de 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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- **Vert** : personnel médical