



TADDEI moins de 15 (2002), moins de 16* (2001) et moins de 17 ANS (2000) (TA1/TA2)
TADDEI 6 Nations moins de 18 ans (TA3)
Joueurs nés entre le 01/09/1998 et le 31/12/1998 et en 1999
Catégorie C - Applications des dispositions spécifiques FFR
 * voir fiche complémentaire ci-dessous pour jeu à effectif réduit

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

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

JOUEURS DÉSIGNÉS DANS L'EFFECTIF	NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1 ^{ÈRE} LIGNE REQUIS DANS L'EFFECTIF
16, 17 ou 18	4
19, 20, ou 21	5
22	6

- Pas d'indication d'aptitude au poste mais la carte de qualification doit comporter la mention « AUTORISE 1^{ère} LIGNE » et tous les numéros doivent être encadrés sur la feuille de match.

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ère} LIGNE et dispositions spécifiques F.F.R.

En cas de problème sur l'aptitude d'un joueur de 1^{ère} ligne lors d'un remplacement, l'arbitre devra se faire confirmer par le joueur entrant son inaptitude à jouer en première ligne, et ce, en présence des deux capitaines. Si cette situation entraîne des mêlées simulées, les joueurs qui ont déclaré leur inaptitude à jouer en première ligne, seront considérés comme blessés et ne pourront en aucun cas revenir au jeu.

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

2 maximum en 1^{ère} 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^{ère} ligne) peut remplacer un joueur de 1^{ère} 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^{ère} ligne à quitter le champ de jeu et que l'équipe a utilisé tous ses remplacements autorisés (définitifs ou tactiques).

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

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.

Dispositions spécifiques F.F.R.

Avant le match (lors de la vérification des crampons), l'arbitre devra obligatoirement rappeler aux joueurs de la mêlée (titulaires et remplaçants) le protocole de formation de la mêlée (commandements, actions des joueurs, tempo, introduction du ballon, limitation de la poussée).

- **Commandements de l'arbitre** : 3 Temps = « Flexion » « Liez » « Placement »
- **Introduction du ballon** : l'arbitre s'assure de la stabilité de la mêlée et valide les postures des joueurs (épaules au-dessus du bassin et dos plat) et signalera au demi de mêlée par un geste ou en lui tapant dans le dos qu'il peut introduire le ballon sans délai (maximum 3 secondes).
- Poussée autorisée uniquement pour le gain du ballon.
- **Mêlée simulée** :
 - par défaut de joueurs de 1^{ère} ligne (blessures, exclusions ou déclarations d'inaptitude).
 - par décision de l'arbitre (instabilité de la mêlée, incapacité pour un ou plusieurs joueurs à « tenir » les postes spécifiques en mêlée, lutte en mêlée déséquilibrée).
 - obligatoire : lors d'un match à effectif incomplet.
Attention : il n'y a pas de 2^{ème} mêlée. Après une 1^{ère} mêlée, interviennent selon le cas : gain du ballon et le jeu se poursuit, C.P.P. ou C.P.F.
Dans le cas exceptionnel de non détection de faute : C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction
 - obligatoire : dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre (que ce soit en début ou en cours de partie).
- Si mêlée tournée volontairement = C.P.P. Si mêlée tournée involontairement au delà de 45° = C.P.F. en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.
- C.P.P. ou C.P.F. joué rapidement. Après un coup de pied de pénalité ou un C.P.F. sanctionnant une faute en mêlée, l'arbitre pourra laisser jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied à condition qu'il n'y ait aucun danger pour les joueurs et que le coup de pied soit réalisé sur le point de marque ou en arrière de celui-ci (derrière le n°8).
- Possibilité de jouer rapidement un C.P.P. ou C.P.F. suite à une mêlée effondrée ou écroulée : NON, attendre que tous les joueurs se soient relevés.

- Lorsqu'une équipe bénéficie d'un coup de pied de pénalité ou d'un coup de pied franc pour une faute adverse en mêlée, elle ne pourra pas avoir le choix d'une mêlée en lieu et place de ce C.P.P. ou C.P.F.

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.

MÊLÉE SPONTANÉE

A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, le premier joueur qui arrive enjambe le ballon et engage la liaison avec l'adversaire « sur le pas qui suit » et non plus « jusqu'à un mètre autour du ballon ».

Dès lors qu'un premier récupérateur conteste le ballon aucun autre joueur ne peut venir le contester à son tour. Le gain du ballon ne peut intervenir « que par conquête de zone », c'est-à-dire par poussée collective.

Sanction : coup de pied de pénalité

MAUL

Après un coup de pied de pénalité sanctionnant une faute dans un maul et que des joueurs se trouvent encore au sol, l'arbitre ne laissera pas jouer rapidement l'équipe bénéficiaire du coup de pied.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Intervention sur le preneur de ballon : tant que l'alignement n'est pas terminé, il est interdit d'amener le capteur du ballon au sol, y compris s'il a les pieds au sol, cela même si le maul n'est pas encore formé.

Sanction : coup de pied de pénalité

PLAQUAGE : dispositions spécifiques F.F.R.

Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but).

Ceci implique entre autres que le « pick and go » est interdit (liaison du porteur du ballon avec un partenaire avant contact avec l'adversaire et « bascule » vers le sol).

Sanction : coup de pied de pénalité

JEU DÉLOYAL

Obligation de plaquer avec les deux bras. Un joueur est autorisé à plaquer un adversaire porteur du ballon en le ceinturant à l'aide des deux bras, du bas du sternum jusqu'aux bas des jambes.

- **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^{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 (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
- **Jaune** : adjoint-terrain (porteur d'eau)
- Blanc** : soigneur
- Vert** : personnel médical

TADDEI Moins de 16 ans Jeu à effectif réduit 7 contre 7 Catégorie C

Nombre de joueurs	7	
Remplacements	Illimités, au choix de l'entraîneur. Tous les joueurs ne sont pas obligés de rentrer	
Terrain	Des 22m aux 22m en longueur et d'une ligne des 5m à l'autre ligne des 5m en largeur.	
Temps de jeu	5 mn Avants contre avants puis 5mn $\frac{3}{4}$ contre $\frac{3}{4}$.	
Arbitrage	Arbitre de la rencontre à XV	
Jeu déloyal	Du remplacement temporaire de 2mn (sans remplacement par un autre joueur) à l'exclusion définitive de la rencontre. Le joueur exclu définitivement lors du Jeu à Effectif Réduit entraînera une exclusion temporaire de 10mn pour le Jeu à XV. Son équipe débutera la rencontre à XIV contre XV.	
Remise en jeu	Où	Comment ?
Coup d'envoi	Au centre du terrain	Coup de pied tombé. Adversaire à 10m. Ballon doit franchir 10m
Coup de renvoi	Au centre du terrain	

Après essai		
Coup de renvoi « 22 »	A 10 m de l'en-but	Coup de pied tombé
En avant ou ballon injouable	A l'endroit de la faute A 5m de toute ligne	Mêlée sans poussée, sans impact 3 contre 3. Ballon talonné par l'équipe non fautive, pas de ballon disputé. Lignes de Hors-jeu à 5m 3 commandements : Flexion - Liez - Placement Le $\frac{1}{2}$ mêlée introduit après commandement de l'arbitre. Son adversaire se place derrière la mêlée dans l'axe ou derrière la ligne de hors-jeu à 5m
Pénalité	A l'endroit de la faute A 5m de toute ligne	Coup de pied Franc. Adversaires à 10m. Possibilité de demander une mêlée.
Coup de pied franc	A l'endroit de la faute A 5m minimum de la ligne d'en-but	Coup de pied Franc. Adversaires à 10m. Possibilité de demander une mêlée.
Touche directe	Frappe en dehors de l'en-but : A l'endroit de la frappe	Touche : conquête disputée. 1 lanceur + 2 sauteurs + 1 relayeur Pour les opposants : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur - sauteurs- relayeur) Pas d'aide au sauteur Alignement des 5m aux 15 mètres Le joueur opposé au lanceur à 2m en profondeur de l'alignement Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des règles de hors-jeu Non participants à 10m