

REGLEMENT

JEU à X en M14



2018/2019

MAJ du 17/08/18

1. PREAMBULE

Afin d'offrir une variété de pratiques pour l'ensemble des joueurs de la catégorie Moins de 14 ans la Commission Nationale des Ecoles de Rugby propose pour cette saison une forme de jeu à 10. Cela permettra aux clubs qui sont soit en difficulté sur l'effectif de cette catégorie, soit au contraire en effectif important ne permettant pas d'inscrire deux équipes en jeu à XV mais ayant un surplus de joueurs de pouvoir inscrire une équipe en jeu à X.

Malgré tout cette pratique de jeu à X sera contrainte à des obligations comme pour le jeu à XV (exemple : passeports).

2. CONDITIONS DE PARTICIPATION

La compétition à X est ouverte à toutes les **équipes de clubs M14 garçons** (joueurs licenciés FFR et nés en **2005 et 2006**) et aux **équipes mixtes** (joueuses nées en **2004/2005 et 2006**).

Une équipe peut être composée au **maximum de 15 joueurs + 3 encadrants** et respecter les conditions d'engagements des équipes en compétition à X et de pratique à X.

Conditions d'engagement des équipes en compétition à X :

Une association affiliée à la F.F.R ne pourra engager une équipe en compétition moins de 14 ans à X ou moins de 15 Féminines à X, que si elle **remplit les conditions définies ci-après :**

1) Educateurs-accompagnant :

- Disposer **d'au moins 1 éducateur** répondant à l'une des conditions alternatives suivantes :
 - Etre titulaire soit d'un Brevet Fédéral d'Entraîneur Jeune, soit d'un Brevet Fédéral Développement, soit d'un Brevet Fédéral Perfectionnement, soit d'un Certificat de Qualification Professionnelle « Moniteur de Rugby à XV » soit d'un Certificat de Qualification Professionnelle « Technicien Sportif de Rugby à XV » ;
 - Etre en cours de formation en vue de l'obtention de l'un des brevets ou certificats ci-dessus.
- Chaque éducateur doit obligatoirement avoir participé à la journée « sécurité » moins de 14 ans et au Centre de Perfectionnement en Arbitrage (CPA).

2) Joueurs(ses) de devant

- Disposer d'au moins **8 joueurs(ses) titulaires du passeport « joueur(se) de devant »**

3) Joueurs(ses)/arbitres

- Disposer d'au moins **4 joueurs(ses) titulaires du passeport « Arbitrage »**

A défaut de remplir l'ensemble des conditions susvisées, l'équipe concernée jouera ses matchs à effectif incomplet dans le respect des conditions fixées ci-après.

Pour y parvenir, plusieurs associations peuvent se regrouper dans le cadre d'un « rassemblement », afin d'engager une équipe commune en compétition moins de 14 ans à X.

Conditions pour pratiquer à X :

Toute équipe engagée dans la pratique à X, ne pourra effectivement pratiquer le jeu à X que si elle remplit, **au jour de la manifestation** considérée, les conditions définies ci-après :

Educateurs

- Présence **d'au moins 1 éducateur** répondant à l'une des conditions alternatives listées dans la partie « Educateurs-accompagnant » du 1 ci-dessus

Joueurs(ses) de devant

- Présence **d'au moins 6 joueurs(ses) titulaires du passeport « joueurs(ses) de devant »**

Joueurs(ses)/arbitres

- Présence **d'au moins 2 joueurs(ses) titulaires du passeport « arbitrage »** avec leur éducateur accompagnant en arbitrage présent sur le terrain
OU
- Présence **d'un arbitre en cours de formation** (A.C.F.) mineur, désigné par la **C.R.A.** et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage ».
Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par la **C.R.A.**) pour les accompagner sur le terrain

3. CONDITIONS DE DEROULEMENT DES RENCONTRES

A. Attribution des points et critères de classement

Les points terrains

Les points terrains seront attribués de la façon suivante :

- 3 points pour un match gagné
- 2 points pour un match nul
- 1 point pour un match perdu
- 0 point pour un forfait

Match arrêté sur bagarre générale : 0 point terrain sur la journée aux deux équipes et non qualification pour la journée de clôture.

Critères de classement

1. L'éthique
2. Les points terrain si toutes les équipes ont le même nombre de matches joués
3. Les points terrain avec péréquation pour ramener toutes les équipes au même nombre de matches joués
4. Cartons rouges joueurs ou éducateurs (en cas d'égalité sur le nombre de points Terrain)
5. Le goal-average particulier
6. Les essais marqués sans ou avec péréquation en tenant compte d'un écart de 5 essais par match maximum.
7. Les essais encaissés sans ou avec péréquation en tenant compte d'un écart de 5 essais par match maximum.

B. Déroulement des rencontres

Les règles appliquées sont celles de la **catégorie C** avec la mêlée « pédagogique » à 5 contre 5 (voir Rugby Educatif)

Ethique, jeu déloyal et jeu dangereux

Un joueur/arbitre, un éducateur accompagnant, un ACF ou un référent en arbitrage peut mettre un carton jaune ou rouge à un joueur pour jeu déloyal, jeu dangereux ou à un éducateur pour comportement contraire à l'éthique. Il relèvera le nom et le N° de licence et le notera sur la feuille de résultats ainsi que le motif.

La personne ayant mis le carton sera entendue à la fin du tournoi par la Commission du tournoi.

Conduite à tenir lorsqu'un carton rouge est attribué à un joueur ou un éducateur

A la fin du tournoi, le directeur de tournoi met en place la commission de validation : Le directeur de tournoi et l'(les)éducateur(s) non concerné(s) (qui n'était ni arbitre accompagnant, ni éducateur de l'équipe sanctionnée) :

1. Invitent le joueur ou l'éducateur fautif à expliquer son comportement (à la suite de ses explications il quitte la salle).
2. Invitent le joueur/arbitre, l'éducateur accompagnant, l'ACF ou le référent en arbitrage à expliquer sa décision
3. Invitent l'éducateur accompagnant ou le référent en arbitrage à confirmer ou infirmer la décision prise par le joueur-arbitre ou l'ACF
4. Le joueur/arbitre, l'éducateur accompagnant, l'ACF ou le référent en arbitrage quittent la salle
5. Le directeur de tournoi et l'(les)éducateur(s) non concerné(s) par l'incident entérinent ou non le carton rouge.

Ils prennent la décision soit :

- D'entériner le carton rouge : le directeur du tournoi rédige un rapport complémentaire à celui de l'arbitre (ayant mis le carton) et les 2 rapports sont transmis à la Commission de discipline du Comité organisateur
- De ne pas entériner le carton rouge : le directeur du tournoi rédige un rapport qu'il envoie au Comité organisateur pour information et classement.

La remise en jeu sur mêlée

Elle se fera avec la mêlée « pédagogique » à 5 contre 5. Si la mêlée « pédagogique » ne peut être réalisée en toute sécurité, elle sera remplacée par un Coup Franc. Pas de mêlées simulées.

Lorsqu' une équipe arrive avec un effectif insuffisant pour jouer à X, possibilité de se prêter des joueurs ou de jouer en effectif incomplet : les autres équipes adaptent leur effectif sur le terrain à l'équipe la moins nombreuse.

- Si 1 équipe se présente à effectif incomplet, elle aura match perdu avec 1 point. Le match se jouera à égalité numérique avec les mêlées «pédagogiques» jouées par des titulaires du passeport de devant et si les autres conditions sont remplies.
- Si 2 équipes se présentent à effectif incomplet, entre elles, le match se jouera à égalité numérique avec les mêlées «pédagogiques» jouées par des titulaires du passeport de devant et si les autres conditions sont remplies. Le score entériné.

En cas de match sec, deux équipes présentes, la rencontre se déroule en quatre périodes de 15 minutes, l'arbitrage s'effectue ainsi :

- 1er cas : chacune des équipes désigne un joueur/arbitre (titulaire du passeport), ces joueurs arbitres seront accompagnés par un des éducateurs. A la mi-temps ces joueurs arbitres pourront être remplacés (afin de pouvoir jouer) l'éducateur de l'autre équipe deviendra accompagnant.
- 2^{ème} cas : la CRA du Comité peut désigner un ACF pour arbitrer cette rencontre, il devra obligatoirement être accompagné par un joueur/arbitre (équipe A en première mi-temps, équipe B en 2^{ème}) de l'une des équipes en présence. Cet ACF sera accompagné d'un référent en arbitrage.

[Absence d'éducateur\(s\) accompagnant\(s\)](#)

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point.

L'un des éducateurs accompagnant présents sur le plateau devra assurer ce rôle sur le match.

Aucun éducateur accompagnant présent sur le plateau entraînera le déroulement des matchs en jeu à X avec le remplacement de la mêlée pédagogique par le Coup de Pied Franc

L'une des deux équipes n'est pas accompagnée par un éducateur formé ou en formation fédérale

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point et le match se déroule en jeu à X avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup Franc.

L'une des équipes présente moins de 2 joueurs(ses) titulaires du passeport «arbitrage»

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point.

L'arbitrage sera assuré par 1 joueur(se)/arbitre restant avec son éducateur ou si aucun joueur(se)/arbitre c'est l'éducateur qui arbitrera seul.

Le match se déroule en jeu à X avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup Franc.

L'une des équipes présente moins de 6 joueurs titulaires du passeport « joueur(se) de devant »

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point

2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) « joueur(ses) de devant » à l'équipe incomplète afin de jouer à X contre X avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- L'équipe ne présente que 5 joueurs titulaires du passeport de devant : on joue à X contre X avec des mêlées « pédagogiques » à 5 contre 5.
- L'équipe présente moins de 5 joueurs titulaires du passeport de devant : le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :
 - à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 7 contre 7 avec 3 joueurs de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 6 joueurs sur le terrain, le match est arrêté (cas réglementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup pied franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

En dessous de 3 joueurs titulaires du passeport joueur de devant, les mêlées sont remplacées par des Coups Francs. Pas de mêlées simulées.

L'une des équipes présente moins de 10 joueurs

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point. 2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à X contre X avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)
- le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique)
 - à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 7 contre 7 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 6 joueurs sur le terrain, le match est arrêté (cas réglementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 10 joueurs

2 possibilités :

- 1 des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à X contre X avec des mêlées « pédagogiques » (dans le respect des temps de jeu)

- le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :
 - à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)
 - à 7 contre 7 avec 3 joueurs de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 6 joueurs sur le terrain, le match est arrêté (cas règlementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueur en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place du coup franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur(ses) de devant ».

En cours de match, l'une des équipes a un joueur exclu temporairement ou définitivement

- L'équipe concernée fait entrer sur le terrain un joueur remplaçant afin de rétablir l'égalité numérique.
- Si le joueur exclu joue à un poste de devant, il sera remplacé par un joueur titulaire du passeport joueur de devant.
- En cas de carence de joueur de devant suite à l'exclusion :
 - Exclusion temporaire : les mêlées pédagogiques se joueront à 3 contre 3 en attendant la rentrée du joueur exclu.
 - Exclusion définitive : les mêlées pédagogiques se joueront à 3 contre 3 jusqu'à la fin du match.