

23 MARS 2024

Stade de Saint-Pée-sur-Nivelle

12ème TOURNOI de L'AMITIÉ



Tournoi
interdépartemental
M15 Filles
Jeu à XV

Avec
les comités départementaux
16-17-33-40-47-64
et la sélection Hegoalde

Pour plus d'informations

06.11.39.08.13



12ème tournoi de l' Amitié

Déroulement de la journée

- 8h45** Accueil des équipes
- 9h15** Remise feuilles présence
- 9h45** Début des rencontres
- 11h30** Repas des filles et des arbitres
- 12h** Repas des dirigeants
- 13h45** Reprise du tournoi
- 16h30** Remise des récompenses et goûter
- 17h** Départ des délégations

12ème tournoi de l'Amitié

M15 filles - Jeu à XV

TERRAIN HONNEUR - M15 F

7 EQUIPES - NIVEAU CD

MATIN - DEUX MI-TEMPS DE 6MN

RENCONTRES		HEURE
CD 16	CD 64	9H45
CD 17	CD 40	10H00
CD 33	HEGOALDE	10H15
CD 16	CD 47	10H30
CD 17	CD 64	10H45
CD 33	CD 40	11H00
CD 16	HEGOALDE	11H15
CD 17	CD 47	11H30
CD 33	CD 64	11H45
HEGOALDE	CD 47	12H00

12ème tournoi de l'Amitié

M15 filles - Jeu à XV

APRES MIDI - DEUX MI-TEMPS DE 6MN

RENCONTRES		HEURE
CD 16	CD 40	13H45
CD 17	HEGOALDE	14H00
CD 33	CD 47	14H15
CD 64	CD 40	14H30
CD 16	CD 17	14H45
HEGOALDE	CD 40	15H00
CD 33	CD 17	15H15
CD 64	CD 47	15H30
CD 16	CD 33	15H45
CD 40	CD 47	16H00
CD 64	HEGOALDE	16H15



REGLEMENT MOINS DE 14 ANS (M14 G et M15 F)

Jeu à XV

Saison 2023-2024

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir Complété l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent). OU Pratique à 15 (suivant le calendrier national M14 et M15F) - Possibilité de jouer en effectif incomplet : Règlement rugby à XV FFR : sur le terrain, au minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée (titulaires du passeport joueur de devant).	
REPLACEMENTS	Une équipe peut inscrire 28 joueurs pour participer à un plateau. Mais pour chaque match de ce plateau le nombre maximum de joueurs inscrits est de 23. Remplacements illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (23 joueurs maxi)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire, quadrangulaire ou match sec	
ARBITRAGE	2 joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi. Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : P Le raffut EDR : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer, en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage)	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – Sanction : P adversaires à 10 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C - (Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m)	
COUP D'ENVOI Après essai	Rugby à XV catégorie C	
COUP DE RENVOI « 22m »	Rugby à XV catégorie C	
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p>Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant. Mêlée éducative sans impact en formation 3+4+1. Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé - Pas de possibilité de regagner le ballon. Le ballon doit être joué sans délai. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. Pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C. La mêlée n'est jamais rejouée. Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Équipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique : Mêlée à 7 = 3 – 4 Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1 Mêlée à 5 = 3 – 2</p>
SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV Catégorie C	<p>Autorisation de lifter un joueur (pas d'obligation) Équipe qui lance 1 seul joueur peut être lifté par 2 partenaires Le lifteur avant ne peut pas être positionné à moins de 50 cm de la ligne des 5 mètres Le bloc saut doit être identifié avant le début de la touche Pas de déplacement du bloc saut (ni vers l'avant ni vers l'arrière) Obligation de passe du joueur lifté au relayeur (en l'air ou au plus tard dès contact avec le sol) Possibilité de jouer sur un autre joueur (que celui lifté) Équipe qui ne lance pas Obligation de mettre le même nombre de joueur dans l'alignement (pas moins, pas plus) Interdiction de lifter un joueur Interdiction de plaquer le joueur lifté Aucun joueur ne peut pas se positionner en face le bloc de saut adverse et intervenir sur ce bloc saut (aucun contact) Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut</p>
TIR AU BUT	Rugby à XV catégorie C	
PENALITE - COUP FRANC	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	
DROP		
TRANSFORMATION (temps arrêté)		

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (DU CF AU REMPLACEMENT)
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE
ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES
Applications des règles expérimentales de WR 2021/2022

**Temps de jeu en MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES – Rugby à XV
sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)**

Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres/équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
2	1	1	3	20'	5'	néant	60'
3	3	2	2	15'	5'	15'	60'

**Temps de jeu en MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES – Rugby à XV
sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes)**

Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontre/équipe/ 1demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	2	11'	2'	15'	2 X 44' = 88'
4	6	3	1	15'	néant	15'	2 X 45' = 90'

Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

Rappel : « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).

Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES

	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES

	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES

	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					

11ème tournoi de l' Amitié

M15 filles - Jeu à XV



Dispositif de sécurité

- 3 personnes autorisées au bord du terrain dans le carré prévu et munies du brassard qui sera remis et offert par le CD avec les feuilles de présences (*personne en face au bord du terrain se déplaçant*)
- 1 soigneur
- Badges ou tout autre signe distinctif pour les organisateurs
- Remplaçantes placées derrière les barrières de sécurité
- Leurs comportements devront être irréprochables, tout manquement grave à ces règles pourra entraîner l'exclusion définitive de l'équipe
- Le CD64 prévoit les secours
- Le club prévient gendarmerie, pompiers, Samu, et hôpital de la tenue de l'évènement

Récompenses

Un bouclier est remis en jeu à chaque édition
Toutes les équipes seront récompensées

