

REGLEMENT 2009 DES COMPETITIONS POUR LES CADETS (1993-1994)



FORME DE JEU	XV
TEMPS DE JEU	2 x 30 minutes - jamais de prolongations
TEMPS MORTS	Non
NOMBRE DE JOUEURS	19 au minimum, 22 au maximum Match arrêté si moins de 11 joueurs présents sur le terrain (blessures ou exclusions)
REPLACEMENTS	Règles I.R.B. (3.10 à 3.12) Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match doivent entrer en jeu.

NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS DE 1^{ÈRE} LIGNE EXIGÉ (3.5)

- 3 titulaires + 2 remplaçants minimum si moins de 22 joueurs inscrits sur la feuille de match
- 6 joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne si une équipe désigne 22 joueurs sur la feuille de match de telle sorte qu'il y ait un remplaçant spécifique pour couvrir le poste de pilier droit, de talonneur et de pilier gauche (3.5 c)

Indication d'aptitude (*) : G (pilier gauche), T (talonneur) et D (pilier droit) de tous les joueurs de 1^{ère} ligne qui doivent être encerclés sur la feuille de match

REPLACEMENTS DES JOUEURS DE 1^{ÈRE} LIGNE (3.5 c)

- Si moins de 22 joueurs, des mêlées simulées sont possibles dès le 3^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.
- Si 22 joueurs : des mêlées simulées sont possibles dès le 4^{ème} remplacement (ou dès le 2^{ème} remplacement si celui-ci concerne le même poste qu'au 1^{er} remplacement effectué), faute de joueurs aptes à jouer en 1^{ère} ligne.

REPLACEMENTS TEMPORAIRES (3.10)

Si le joueur qui saigne ne revient pas en jeu dans les 15 minutes (temps réel), le remplacement devient définitif et il ne peut revenir en jeu.

REPLACEMENTS TACTIQUES (3.12)

2 au maximum en 1^{ère} ligne et 5 pour les autres postes.

Un joueur remplacé tactiquement peut remplacer un joueur qui saigne ou n'importe quel joueur blessé.

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.

MÊLÉES

Règles I.R.B. M19

- Poussée autorisée jusqu'à 1.50 mètres au maximum :
 - o Pour l'équipe qui a gagné le ballon dans le but de bonifier son gain
 - o Pour l'équipe adverse pour tenter de regagner le ballon.
- Même nombre de joueurs en mêlée durant tout le match, quelle qu'en soit la raison.
- Possibilité de mêlées simulées par carence de joueurs de première et deuxième ligne.
- Mêlée tournée involontairement au-delà de 45° : introduction à l'équipe qui était en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Mêlée tournée volontairement au delà de 45° : C.P.P.

- Toute mêlée à refaire le sera avec introduction pour l'équipe qui ETAIT en possession du ballon au moment de l'arrêt de jeu.
- Hors-jeu du demi de mêlée : application de la variante expérimentale I.R.B. n°12.
- Un joueur ne doit pas garder le ballon volontairement dans la mêlée lorsque son équipe l'a gagné.
- 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.
- Dès lors qu'un L.C.A. dirige une rencontre, toutes les mêlées se joueront en mêlées simulées.
- Commandements de l'arbitre : 4 Temps = Flexion - Touchez - Stop - Entrez.

PLAQUAGE

Règles I.R.B.

MAUL

Règles I.R.B.

TOUCHE ET ALIGNEMENT

Règles I.R.B.

SQUEEZE BALL

Interdiction pour toutes les rencontres des compétitions des catégories cadets

Pour d'évidentes raisons de sécurité, les arbitres veilleront à la stricte application de cette directive.

Sanction : coup de pied de pénalité

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.

JEU DÉLOYAL

- **Sortie des vestiaires** : 10 minutes avant le coup d'envoi, sinon C.P.P. sur la ligne des 22 mètres face aux poteaux de l'équipe fautive, et ce, avant le coup d'envoi.
- **Carton rouge - Exclusion définitive de joueur** : le capitaine de l'équipe non fautive aura le choix entre un C.P.P. au point de faute ou C.P.P. sur les 22 mètres face aux poteaux de l'équipe adverse. Retenir la licence du joueur exclu.
- **Carton jaune - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas retenir la licence.
- **Carton blanc - Exclusion temporaire** : 5 minutes. Ne pas inscrire cette exclusion sur la feuille de match et ne pas retenir la licence.

Tout carton JAUNE ou ROUGE donné à une personne admise sur le banc de touche doit être sanctionné par un coup de pied de pénalité sur les 22 mètres face aux poteaux adverses ou à l'endroit où le jeu aurait repris, cela au choix de l'équipe non fautive.

RÈGLES ADMINISTRATIVES

Identiques aux compétitions senior