PROPOSITION DE REGLEMENT DES CHALLENGES U14 A X ET A XV DE LA LIGUE DES HAUTS DE FRANCE

Saison 2026-2027

1. CALENDRIER

Date limite d'inscription pour la première phase : 19 septembre

Date limite d'inscription pour la deuxième phase : 12 décembre

Entre la première et la deuxième phase, il est possible de changer de forme de jeu (passer de XV à X ou réciproquement) ou d'inscrire une nouvelle équipe.

Première phase : 4 dates
10 octobre, 7 novembre, 21 novembre, 5 décembre
Repli les 14 et 28 novembre et 12 décembre

Deuxième phase : 4 dates
16 janvier, 30 janvier, 13 février, 20 mars
Repli les 13 mars et 27 mars

Troisième phase : 2 dates
3 avril et 29 mai
Repli le 10 avril

Pour les équipes qualifiées à l'issue de la dernière journée, le tournoi de clôture inter-ligues se déroulera les 12 et 13 juin. Le nombre d'équipes des Hauts de France invitées à participer à ces tournois de clôture est défini par la FFR.

2. DEROULEMENT DES MATCHS

Le match se déroulent dans le respect des règlements moins de 14 ans édités par la FFR (voir en annexe)

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

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

3. PRINCIPES D'ORGANISATION DES JOURNEES DE CHALLENGE

Les journées de challenge se déroulent sous forme de plateaux de 3, 4 ou 5 équipes

Pour chaque journée, le calendrier des plateaux est diffusé avant la phase correspondante.

* Les matches sont indiqués dans ces tableaux ; il est possible que deux équipes présentes sur un même plateau ne se rencontrent pas ce jour-là. Il est demandé aux équipes de respecter les horaires.

*Une équipe qui ne joue pas prend en charge l'arbitrage, comme défini dans le tableau diffusé dans le calendrier

*L'organisation du plateau est confiée à une équipe, comme défini dans les tableaux. Pour les équipes en entente, si le lieu d'accueil est différent de celui indiqué dans les tableaux ci-dessous, il est important de prévenir les équipes visiteuses

*Le dirigeant du club recevant est chef de plateau, donc responsable de l'organisation du plateau et du **renvoi des feuilles de match et de score au plus tard le lundi matin à la Ligue 2007G@ffr.fr**

*En cas de difficultés d'organisation (lieu d'accueil, horaires…), les clubs doivent s'arranger entre eux conformément aux règlements, et prévenir la Ligue des Hauts de France des changements.

Attention ! Seules pourront prendre part aux plateaux les équipes apportant la preuve du respect de leurs obligations passeports JDD et joueuses-joueurs/arbitres.

Score des matchs :

« Rappel scores Rugby Digest **:** 5 essais d'écart à n'importe quel moment : score acquis définitivement pour l'équipe et rééquilibrage obligatoire de quelque manière que ce soit. » Sur les feuilles de score, il est impératif que ce soit ce score qui apparaisse et nul autre. »

Calcul des points terrain :

- Match Gagné : 3 points, Nul : 2 points, Perdu : 1 point
- Match à Effectif Incomplet : 1 point et GA de 0/25
- Forfait : 0 point et GA de 0/25

Classement des équipes.

Pour chaque phase, les équipes sont classées selon le principe suivant :

- Nombre total de points marqués
- En cas d'égalité :
    - 1. Goal-average particulier si les clubs se sont rencontrés
    - 2. Un ou des éventuels carton(s) rouge(s)
    - 3. La différence de points (goal-average) sur l'ensemble des matchs de la poule
    - 4. La différence d'essais sur l'ensemble des matchs de poule
    - 5. Le nombre de points marqués sur l'ensemble des matchs de poule
    - 6. Le nombre d'essais marqués sur l'ensemble des matchs de poule
    - 7. Le nombre de carton(s) jaune(s) sur l'ensemble des matchs de poule
    - 8. Tirage au sort

4.ORGANISATION SPORTIVE TYPE

Vous trouverez ci-dessous les conditions qui doivent être réunies pour la bonne organisation :

• Les organisateurs devront faire appliquer les Règlements Généraux de la FFR et notamment s'assurer que tous les participants joueurs et éducateurs présentent et disposent d'une licence FFR en cours de validité, ainsi que les différents passeports de la catégorie (éducateur, joueur de devant, arbitre).

DEROULEMENT DES JOURNEES :

Selon le programme transmis par l'organisation : un éducateur devra être présent au briefing du plateau (modèle de briefing à retrouver ici :

https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/documents_utiles_edr) qui se déroulera en amont du début de la 1ère rencontre.

Les équipes devront avant le début de la 1ère rencontre du plateau renseigner la feuille de présence via la feuille de match dématérialisée des EDR.

• Nom, Prénom,

• N° de licence,

• N° de maillot (facultatif)

• Indication joueurs de devant et joueurs arbitres

• Les licences,

• Les passeports pour le XV et le X en tant que « joueur de devant » validé par le comité départemental.

Les éducateurs devront porter les chasubles #BienJoué de couleur orange « Je suis un éducateur, une éducatrice responsable » pour accéder aux zones techniques*. Un réassort de chasubles est assuré chaque année par la FFR dans les Comités Départementaux.*

LA COORDINATION D'UN PLATEAU :

Un responsable de plateau sera nommé par l'organisateur et aura la responsabilité de piloter l'organisation en amont et pendant le plateau.

L'organisateur devra porter la chasuble #Bienjoué de couleur rouge – « Je suis un organisateur, une organisatrice responsable ».

Chaque Comité Départemental / Ligue Régionale désignera un représentant départemental « Ecole de rugby » chaque fois que cela est possible, qui s'assurera que la manifestation se déroule conformément à la règlementation en vigueur et signalera dans son rapport, tout incident survenu avant, pendant ou après la ou les rencontres.

Le représentant départemental s'assurera entre autres du respect et de la mise en application :

• Du cahier des charges de l'organisation d'un plateau école de rugby (infrastructures, logistique, administratif, sportif, médical, etc…)

• Des règles du jeu à l'École de Rugby (selon la catégorie d'âge et le calendrier)

• Des bons comportements des joueurs, dirigeants, éducateurs, arbitres sur le plateau

• Des bonnes conditions d'accueil et de sécurité des joueurs

• Du port de la chasuble #BienJoué de couleur orange par les éducateurs et de couleur rouge par les organisateurs.

Il aura à sa disposition :

• Un rapport à compléter pour s'assurer du respect des conditions d'accueil, des infrastructures, de la sécurité, de l'arbitrage…

• En cas d'infraction il rédigera un rapport complémentaire signé par ses soins, lequel devra être transmis sans délai à la Ligue régionale ou à la FFR selon le cas.

• Ces documents seront à envoyer accompagnés des feuilles de présence à la ligue régionale ou à la FFR (selon le cas).

Document à télécharger :

REPRESENTANT DEPARTEMENTAL FICHE MISSION ET RAPPORT

5.DISCIPLINE

Carton jaune :

Tout joueur écopant d'un carton jaune sera exclu 5 minutes pour le jeu à XV et 2 minutes pour toutes les autres formes de jeu. Le joueur sera alors remplacé.

- Un joueur cumulant deux cartons jaunes lors d'un même match, est définitivement exclu de celui-ci et n'est pas autorisé à participer au prochain match du tournoi ou plateau.

- Un joueur cumulant trois cartons jaunes lors d'un même tournoi ou plateau n'est plus autorisé à participer à des matchs jusqu'à la fin du tournoi ou plateau (il peut toutefois participer à la fin du match en cours, sauf dans le cas où il aurait cumulé deux cartons jaunes lors de celui-ci).

- L'officiel de match ne doit pas rédiger de rapport.

Carton rouge :

Tout joueur écopant d'un carton rouge sera automatiquement exclu du match et suspendu pour le reste du tournoi ou plateau. Le joueur sera alors remplacé.

L'arbitre doit mentionner le motif du carton :

- *Motif d'indiscipline :*
  - *Faute contre l'esprit du jeu*
  - *Nervosité*
  - *Non-respect de la zone affectée*
- *Autre motif*

En cas d'exclusion pour motif d'indiscipline (faute contre l'esprit du jeu, nervosité ou non-respect de la zone affectée) : une mesure sportive automatique sera appliquée. Le RDEDR devra uniquement cocher la case correspondante dans le « rapport du représentant départemental »

Uniquement en cas d'exclusion définitive pour "autre motif", un rapport circonstancié devra être rédigé par l'arbitre ou le RDEDR pour décrire les faits observés et transmis au Conseil de discipline compétent (ligue régionale ou FFR selon les cas).

Tout joueur visé par un rapport circonstancié est automatiquement suspendu à titre provisoire, jusqu'à la décision de la Commission de discipline de la Ligue des Hauts de France

Les éventuels cas d'incivilités ou de comportements irrespectueux de la part d'éducateurs ou de spectateurs pourront donner lieu à convocation devant la Commission de discipline de la Ligue des Hauts de France. Si la personne concernée est détentrice d'une licence FFR, elle sera convoquée en personne. Dans le cas contraire, le club auquel elle est attachée sera convoqué et pourra faire l'objet de sanctions.

6.SPECIFICITES JEU A XV (M14/M15F)

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES EN COMPETITION A XV :

Le challenge fédéral est ouvert à toutes les équipes de clubs M14 garçons et aux équipes mixtes. Une association affiliée à la F.F.R ne pourra engager une équipe en compétition moins de 14 ans à XV ou moins de 15 Féminines à XV, que si elle remplit les conditions définies ci-après :

Une équipe peut être composée au ***maximum de 28 joueurs*** *sur un plateau (sauf pour les journées de clôture du Challenge Fédéral) mais le nombre de joueurs maximum par feuille de match est limité à 23.*

Educateurs-accompagnant :

- *Disposer d'au moins 1 éducateur répondant à l'une des conditions alternatives suivantes :*

  - Être 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 » BPJEPS ASC (Activités Sports Collectifs), BPJEPS RUGBY, BFEJ,BFDEVE, BFPERF, CQPTECH, CQPMONI (EDU ou ECF)

  - Être en cours de formation en vue de l'obtention de l'un des brevets ou certificats ci-dessus.

- *Chaque éducateur devra obligatoirement participer à l'ASR (Atelier de Sensibilisation aux Règles du jeu) répondant par là même à l'action Rugby #bienjoué (jouer en sécurité).*

Joueurs(ses) de devant

- *Disposer d'au moins 12 joueurs(ses) titulaires du passeport « joueur(se) de devant ».*

Joueurs(ses)/arbitres

- *Disposer d'au moins 4 joueurs(ses) titulaires du passeport « Arbitrage » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).*

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 XV

CONDITIONS POUR PRATIQUER A XV :

Toute équipe engagée dans la pratique à XV, ne pourra effectivement pratiquer le jeu à XV 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 (« Conditions d'engagement des équipes en compétition à XV).*

Joueurs(ses) de devant

- *Présence d'au moins 9 joueurs(ses) titulaires du passeport « joueurs(ses) de devant ».*

Joueurs(ses)/arbitres

- *Présence d'au moins 2 joueurs(ses) titulaires du passeport « arbitrage » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental) 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 Commission Régionale de l'Arbitrage et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).*
- *Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par la Commission Régionale de l'Arbitrage) pour les accompagner sur le terrain.*

CAS DE MANQUEMENT :

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 XV avec le remplacement de la mêlée pédagogique par le Coup 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 XV 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 » ou en cours de formation (liste déposée avant le 1er octobre auprès du Comité Départemental)

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 XV avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité, sinon la mêlée sera remplacée par un Coup Franc.

L'une des équipes présente moins de 9 joueurs titulaires du passeport « joueur(se) de devant »

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

Plusieurs possibilités :

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

- *L'équipe ne présente que 8 joueurs titulaires du passeport de devant : on joue à XV contre XV avec des mêlées « pédagogiques ».*

- *L'équipe présente moins de 8 joueurs titulaires du passeport de devant : le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :*

    - *o à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3ème ligne centre)*

    - *o à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3èmes lignes ailes)*

    - *o à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3ème ligne)*

    - *o ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de troisième ligne) et un joueur de moins derrière*

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 titulaires du passeport « joueur(ses) de devant ».

En dessous de 5 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 15 joueurs

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

Plusieurs possibilités :

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

- *le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :*

  o à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3ème ligne centre)

  o à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3èmes lignes ailes)

  o à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3ème ligne)

  o ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de troisième ligne) et un joueur de moins derrière

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 10 joueurs sur le terrain, le match est arrêté (cas règlementaire d'arrêt de match).

La diminution du nombre de joueurs 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 15 joueurs

Plusieurs possibilités :

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

- *le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) :*

  o à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 2 (sans 3ème ligne centre)

  o à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée en formation 3 – 2 – 1 (sans 3èmes ligne aile)

  o à 12 contre 12 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de 3ème ligne)

  o ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée en formation 3 – 2 (pas de troisième ligne) et un joueur de moins derrière

Lorsqu'une équipe ne présente plus que 10 joueurs sur le terrain (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs), 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 :*

o Exclusion temporaire : les mêlées pédagogiques se joueront à 7 contre 7 en attendant la rentrée du joueur exclu.

o Exclusion définitive : les mêlées pédagogiques se joueront à 7 contre 7 jusqu'à la fin du match

7.SPECIFICITES JEU A X (M14/M15F)

CONDITIONS D'ENGAGEMENT DES EQUIPES EN COMPETITION A X :

La compétition à X est ouverte à toutes les équipes de clubs M14 garçons et aux équipes mixtes.

Pour permettre que chaque club puisse évoluer selon ses effectifs, la FFR souhaite que chaque ligue propose 2 pratiques pour le Challenge Fédéral : jeu à X ou jeu à XV. (cf. chapitre 7).

Il est possible pour chaque club de passer de l'une à l'autre des pratiques au cours de la saison.

L'objectif est de s'adapter aux effectifs fluctuants des clubs au cours de la saison et ainsi limiter les rassemblements. La ligue jouera un rôle de conseil pour l'engagement sur l'un et/ou l'autre des CF et l'éventuel passage de l'un à l'autre.

Une équipe peut être composée au maximum de 20 joueurs + 3 encadrants et respecter les conditions d'engagements des équipes en compétition à X et de pratique 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 :

Educateurs-accompagnant

- *Disposer d'au moins 1 éducateur répondant à l'une des conditions alternatives suivantes :*

  o Être 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 »

  o Etre en cours de formation en vue de l'obtention de l'un des brevets ou certificats ci-dessus.

- *Chaque éducateur devra obligatoirement participer à l'Atelier de Sensibilisation aux Règles du jeu (ASR) répondant par la même à l'action Rugby #bienjoué (jouer en sécurité).*

Joueurs(ses) de devant

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

Joueurs(ses)/arbitres

- *Disposer d'au moins 4 joueurs(ses) titulaires du passeport « Arbitrage » ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).*

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 A 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 » 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 en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental).*

OU

- *Présence d'un arbitre en cours de formation (A.C.F.) mineur, désigné par la Direction Régionale de l'Arbitrage et d'un joueur titulaire du passeport « Arbitrage ».*

Présence en outre d'un référent en arbitrage (désigné par la Commission Régionale de l'Arbitrage) pour les accompagner sur le terrain.

CAS DE MANQUEMENT :

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 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» ou en cours de formation (liste déposée avant le 30 septembre auprès du Comité Départemental)

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.

Plusieurs 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) :*

    - *o à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)*
    - *o à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)*
    - *o 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 (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs), 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 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.

Plusieurs 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) :*

    - *o à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)*
    - *o à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)*
    - *o 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 (si impossibilité pour l'équipe adverse de prêter des joueurs), 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 pied franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaires du passeport « joueur(ses) de devant ».

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

Plusieurs 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) :*

o à 9 contre 9 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

o à 8 contre 8 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée formation d'une première ligne de 3 joueurs(ses)

o 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 pied franc en lieu et place de la mêlée si les joueurs y participant sont titulaires 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 :*

  o Exclusion temporaire : les mêlées pédagogiques se joueront à 3 contre 3 en attendant la rentrée du joueur exclu.

  o Exclusion définitive : les mêlées pédagogiques se joueront à 3 contre 3 jusqu'à la fin du match.