



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

## Jeu à XV

Saison 2022-2023

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter 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	Illimités pendant les arrêts de jeu (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure	
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.	
	<b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – <b>Sanction</b> : P	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué entre <b>la taille et les pieds</b> Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. <b>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</b> 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 - ( <b>Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m</b> )	
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><b>Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant.</b>  <b>Mêlée éducative sans impact en formation 3+4+1.</b>            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.  <b>L'éducateur-accompagnant</b> 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 <b>jamais</b> rejouée.            Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> :            CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée            Équipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique :  <b>Mêlée à 7 = 3 – 4    Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1    Mêlée à 5 = 3 – 2</b></p>
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV Catégorie C	<p><b>Règle expérimentale 2022/2023</b>  <b>Autorisation de lifter un joueur (pas d'obligation)</b>  <b>Équipe qui lance</b>            1 seul joueur peut être lifté par 2 partenaires            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 (en l'air ou au plus tard dès contact avec le sol)            Possibilité de jouer sur un autre joueur (que celui lifté)  <b>Équipe qui ne lance pas</b>            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 intervenir sur le bloc saut (aucun contact)            Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut</p>
TOUCHE DIRECTE		
TIR AU BUT	Rugby à XV catégorie C	
PENALITE - COUP FRANC	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée <b>quelle que soit la faute</b>	
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 60 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					