

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 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.	
TERRAIN	Remplacements illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (23 joueurs maxi)	
BALLON	Terrain normal	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Taille 4	
ORGANISATION TYPE	Voir tableau	
ARBITRAGE	Triangulaire, quadrangulaire ou match sec	
JEU DELOYAL	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) 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.	
PLAQUAGE	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : P	
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		
COUP DE RENVOI « 22m »		
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p style="text-align: center;">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 OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV Catégorie C	<p style="color: red;">Règle expérimentale 2022/2023 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 (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 intervenir sur le bloc saut (aucun contact) Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut</p>
TOUCHE DIRECTE		Rugby à XV catégorie C
TIR AU BUT	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	
PENALITE - COUP FRANC		
DROP		

TRANSFORMATION (temps arrêté)	<p>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.</p> <p>HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</p> <p style="color: red; text-align: center;">Applications des règles expérimentales de WR 2021/2022</p>
---	---

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

Jeux 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)

Jeux 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					