



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

SEVENS

Saison 2023-2024

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 joueurs – 12 joueurs maximum par équipe	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableaux	
ARBITRAGE	<p align="center">Dans la mesure du possible arbitrage par des arbitres des académies fédérales</p> <p align="center">ou</p> <p align="center">2 joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)</p> <p align="center">ou</p> <p align="center">« 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)</p> <p>Temps mort arbitre Si dans une rencontre un jeune arbitre n'est pas sûr de sa décision (ce qui doit rester exceptionnel 1 ou 2 fois par match maximum) parce qu'il était masqué ou parce qu'il ne sait pas comment sanctionner une faute, ce jeune arbitre arrête la rencontre fait la gestuelle de demande d'arbitrage vidéo. Dès lors les deux jeunes arbitres et leur éducateur accompagnant se réunissent et décident ensemble de ce qu'il faut faire.</p>	
JEU DELOYAL	<p align="center">Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire.</p> <p align="center">Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.</p> <p align="center">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)</p>	
PLAQUAGE	<p align="center">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</p> <p align="center">Squeeze-ball INTERDIT</p>	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p align="center">Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3.</p> <p align="center">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.</p> <p align="center">Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : Coup Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>

SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV Catégorie C	<p style="text-align: center;">Autorisation de lifter un joueur (pas d'obligation) Équipe qui lance</p> <p style="text-align: center;">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)</p> <p style="text-align: center;">Équipe qui ne lance pas</p> <p style="text-align: center;">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>
<p>HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, APPLICATION DES REGLES DU RUGBY à VII de WR Applications des règles de WR 2021/2022 (pas 50/22 et pas drop de renvoi sur la ligne de but)</p>		

Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

Formats du plateau

6 EQUIPES

Les équipes ne se rencontrent pas toutes. Chaque équipe jouera 3 matchs (1 le matin et 2 l'après-midi).

Les rencontres durent 2 X 7 minutes avec une mi-temps de 2 minutes

Exemple de planification

HORAIRE	EQUIPE	EQUIPE
10H30	1	2
11H00	3	4
11H30	5	6
PAUSE REPAS		
13H00	2	3
13H30	1	4
14H15	2	5
14H45	3	6
15H30	4	5
16H00	1	6