



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

## Jeu à X

Saison 2021-2022

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> et/ou sur blessure (15 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
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 <b>mineur</b> en cours de formation » et 1 jeune-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 2 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 obligatoirement avec les 2 bras, doit être <b>impérativement effectué entre 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 DE RENVOI Après essai	Rugby à XV catégorie C	
COUP DE RENVOI « 22m »	Rugby à XV catégorie C	
EN AVANT ou ballon injouable	A 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 : 3 + 2 contre 3 + 2</b>            Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).            Liaisons des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne et de 2<sup>ème</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV).            Lignes de hors-jeu à 5 mètres.</p> <p><b>L'éducateur-accompagnant</b> donne les 3 commandements pour la formation de 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.            Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe.            Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée.            Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol.            La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée.            Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF            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 : mêlée à 3 Contre 3</p>
PENALITE	Rugby à XV catégorie C – Pas de choix de la mêlée <b>quelle que soit la faute</b>	
COUP FRANÇ	Rugby à XV catégorie C – Pas de choix de la mêlée <b>quelle que soit la faute</b>	
SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV catégorie C sauf dispositions particulières ci-contre	<p><b>Touche = Conquête disputée.</b>            1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur.            Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur).            Pas d'aide au sauteur.</p>
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
<b>HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY À XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</b>		

**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 ».**

**Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :**

**Temps de jeu en Moins de 14 ans  
sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)**

*Jeu à 10 contre 10*

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	2 ou 3	15' ou 10'	5' si 2 X 15 2' si 3 X 10	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'

**Temps de jeu en Moins de 14 ans  
sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes)**

*Jeu à 10 contre 10*

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2 ou 3	15 ou 10	5' si 2 X 15 2' si 3 X 10	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

**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					