



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

Jeu à XV

Saison 2026-2027

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 selon les règles liées à la catégorie M14 (prise en compte des effectifs passeports joueurs 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. Remplacements Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (23 joueurs maxi)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire, quadrangulaire	
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 jeune-joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) 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 et 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. Cette même procédure de "temps mort arbitre" doit être appliquée pour toute décision d'exclusion temporaire (carton jaune), d'exclusion définitive (carton rouge) ou de suspicion de commotion cérébrale (carton bleu).	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Cf. le document "Organisation de la pratique Ecole de Rugby" pour les modalités d'application des mesures disciplinaires.	
	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)	
PLAQUAGE	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 Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (5 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées. RAPPEL : Aucun soutien, qu'il soit offensif ou défensif, ne peut amener au sol un soutien adverse : Sanction : Pénalité	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI		
COUP DE RENVOI Après essai	Rugby à XV catégorie C – (Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m)	
RENOI AUX 22 METRES	Rugby à XV catégorie C	
RENOI SUR LA LIGNE D'ESSAI	Rugby à XV catégorie C	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	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

SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV Catégorie C	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 au relayer (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 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 Toute faute en touche pour laquelle serait normalement octroyée une mêlée sera sanctionnée d'un coup franc en lieu et place. L'équipe qui aurait bénéficié de la mêlée bénéficie du coup franc.	
		TIR AU BUT	Rugby à XV catégorie C
		PENALITE – COUP FRANC	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute
		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			

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 ».

Temps de jeu en MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES – Rugby à XV sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)							
<i>Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)</i>							
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	15'	5'	15'	60'
4	6	3	2	10'	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)							
<i>Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)</i>							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontres/équipe /demi-journée	Nb de périodes	Durée /périodes	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'

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				