



REGLEMENT CHALLENGE M15F

Jeu à X

Saison 2026-2027

NOMBRE DE JOUEUSES	Pratique à 10 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (10 remplaçantes maximum par équipe)	
TERRAIN	Terrain normal sans les 5 mètres de chaque côté	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 titulaires du "passeport arbitre" et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé d'arbitrer la mêlée et assurer la sécurité) ou 1 arbitre mineur(e) en cours de formation et 1 titulaire du "passeport arbitre" ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé d'arbitrer la mêlée et assurer la sécurité) Temps mort arbitre : Si dans une rencontre un(e) jeune arbitre n'est pas sûr(e) de sa décision (ce qui doit rester exceptionnel 1 ou 2 fois par match maximum) parce qu'il/elle était masqué(e), ou parce qu'il/elle ne sait pas comment sanctionner une faute, ce(tte) 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 2 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 : une joueuse porteuse du ballon ne doit pas percuter volontairement une adversaire arrêtée – Sanction : P Le raffut EDR : Une action permise, effectuée par une porteuse du ballon pour repousser une 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'une adversaire. La porteuse 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 Une joueuse qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclue par l'arbitre (2 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	Rugby à XV catégorie C – (Précision : La botteuse doit attendre que toutes les joueuses adverses soient derrière la ligne des 10 m)	
COUP DE RENVOI Après essai		
RENOI AUX 22 METRES		
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	Pas de nécessité de joueuses titulaires du passeport joueuse de devant. Mêlée simulée Aucune poussée autorisée, gain du ballon par l'équipe qui introduit. Liaisons des joueuses de 1^{ère} ligne et de 2^{ème} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT La demie 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 par l'équipe qui introduit uniquement. Pas de possibilité de regagner le ballon. Fin de mêlée = quand la demie 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 : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Équipe à effectif incomplet : mêlée à 3 Contre 3
PENALITE	Rugby à XV catégorie C – Pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	
COUP FRANC		

SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV catégorie C sauf dispositions particulières ci-contre	Autorisation de lifter une joueuse (pas d'obligation) Équipe qui lance 1 seule joueuse peut être liftée par 2 partenaires La lifteuse avant ne peut pas être positionnée 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 de la joueuse liftée (en l'air ou au plus tard dès contact avec le sol) Possibilité de jouer sur une autre joueuse (que celle liftée) Équipe qui ne lance pas Obligation de mettre le même nombre de joueuses dans l'alignement (pas moins, pas plus) Interdiction de lifter une joueuse - Interdiction de plaquer la joueuse liftée Aucune joueuse 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 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.
		AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LA JOUEUSE DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELLE QUE MANIERE QUE CE SOIT.
		HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)

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					