



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

SEVENS

Saison 2026-2027

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 joueurs –15 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	Dans la mesure du possible arbitrage par des arbitres des académies fédérales ou 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) 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. <i>Cf. le document "Organisation de la pratique Ecole de Rugby" pour les modalités d'application des mesures disciplinaires.</i> 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 mètres Squeeze-ball INTERDIT RAPPEL : Aucun soutien, qu'il soit offensif ou défensif, ne peut amener au sol un soutien adverse : Sanction : Pénalité	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3. 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. 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

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 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.
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)		

Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

Formats du plateau

L'organisateur adaptera le nombre de matches selon le nombre d'équipes présentes, en respectant strictement le temps de jeu maximum préconisé :

- ➔ Temps de jeu total par joueur = 42 minutes
- ➔ Mi-temps de 7 minutes maximum