FFR
LIGUE RÉGIONALE
BRETAGNE

ÉCOLE DE RUGBY

Challenge Régional -14 ans
Harmonie Mutuelle

Organisation et Règlement Sportif - Rugby à XV
Saison 2025/2026

« Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

Harmonie mutuelle
GROUPE VYV
AVANÇONS collectif

Version du 22/10/2025

Challenge Régional Harmonie Mutuelle -14 ans rugby à XV

A Généralités

1. Le challenge régional Harmonie Mutuelle -14 ans à XV se déroule sur 10 dates :

- **J1** : 08 novembre 2025
- **J2** : 22 novembre 2025
- **J3** : 06 décembre 2025
- **J4** : 17 janvier 2026
- **J5** : 31 janvier 2026
- **J6** : 07 mars 2026
- **J7** : 21 mars 2026
- **J8 + J1 Grand Ouest** : 11 avril 2026
- **J9** : 09 mai 2026
- **Finales** : 23 mai 2026 Finales régionales Harmonie Mutuelle (en Ille-et-Vilaine).
- **J2 Grand Ouest** : 30 mai 2026

2. 16 équipes sont invitées à participer à ce challenge et devront répondre aux exigences suivantes :

- Avoir au moins deux éducateurs titulaires soit du BF développement ou perfectionnement, d'un CQP « moniteur » ou « technicien », du BE, du DE ou DES, ou en formation d'un de ces diplômes dont un au moins présent à chaque match
- Avoir au moins un éducateur ayant suivi la formation « sécurité »
- Avoir dans leur effectif au moins 12 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant », dont au moins 9 présents à chaque match
- Avoir dans leur effectif au moins 4 joueurs titulaires du passeport « arbitrage », dont au moins 2 présents à chaque match
- Les rassemblements sont limités à 2 clubs (exceptionnellement 3 ou 4 sur accord de la commission EdR régionale) et sont soumis aux conditions page 8

3. Ces 16 équipes sont les suivantes :

CD22 : 3 équipes
- DINAN
- SAINT BRIEUC
- Rass. LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL

CD29 : 6 équipes
- CONCARNEAU
- LE RELECQ KERHUON
- PLABENNEC
- PLOUZANE
- QUIMPER
- Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE

CD35 : 3 équipes
- LE RHEU
- RENNES EC 1
- Rass. RENNES EC / STADE RENNAIS

CD56 : 4 équipes
- AURAY
- LORIENT
- VANNES
- Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR

4. Action «#rugby bien joué » "#rugby bien joué M14 à XV"

Certaines tensions ont pu apparaître les dernières saisons, notamment dans les relations « encadrement / arbitres » et « parents / jeunes ».
Dans le but de valoriser les bons comportements, mais également de pouvoir intervenir en cas de débordements, la commission régionale école de rugby a mis en place un **formulaire en ligne**, permettant **d'évaluer le climat ressenti** lors de **chaque rencontre**.
Ce formulaire sera à renseigner par chaque équipe **à l'issue du plateau** et **avant le dimanche soir 0h00** suivant le plateau. Passer ce délai, les réponses ne seront pas prises en compte.
Le renseignement complet de ce formulaire **à l'issue de chaque journée** de Challenge Harmonie Mutuelle, apportera **1 point de classement bonus** à l'équipe pour chaque journée où le formulaire aura été renseigné.
Lien d'accès au formulaire : "#rugby bien joué M14 à XV" ou scanner le QR code

B Organisation sportive

1. Organisation générale

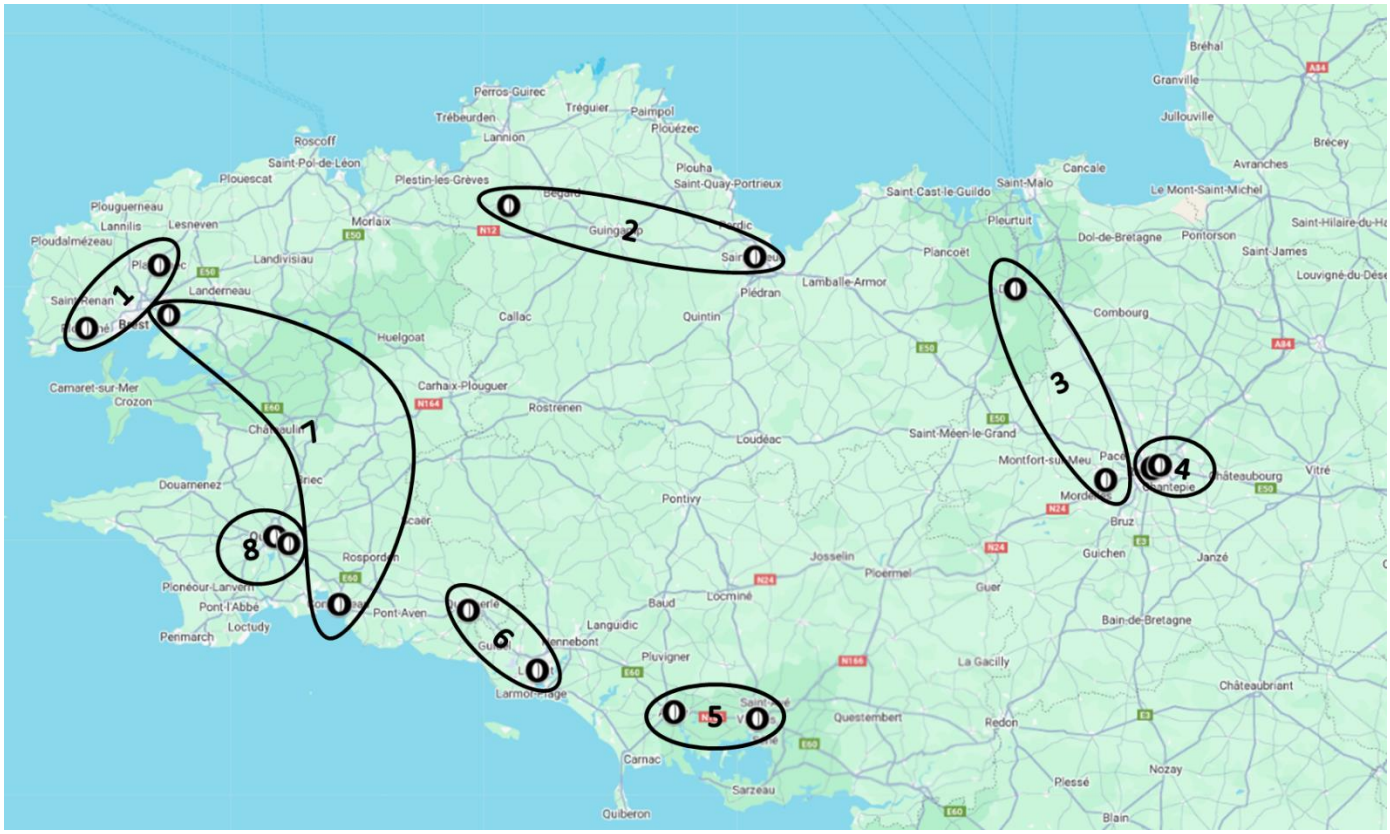
J1 à J7	
1 poule unique sur 7 dates	- Les équipes sont réparties en 10 binômes de proximité et 2 Monômes - Chaque entité joue 7 autres entités (7 dates) - Attribution de points à chaque journée - 4 des entités des plus éloignées ont été retirées des oppositions

J8 et J9	
3 poules de niveau	- Les 6 1er au classement J1 à J7 forment la poule A, se jouent sur la J8 et sont Q pour les finales régionales. - Les équipes classées 7 à 12 au classement J1 à J7 forment une poule B et se jouent sur 2 journées. Les 3 1er Q pour les finales régionales - Les équipes classées 13 à 23 au classement J1 à J7 forment une poule C et se jouent sur 2 journées.

2. Déroulement du Challenge et attribution des points de classement

a) Journées 1 à 7

- Les équipes font parties d'une poule unique
- Chaque équipe est associée à une autre équipe dans un binômes (8 binômes au total)
- Chaque équipe rencontre les équipes des 7 autres binômes sur 7 dates
- Sur la J2 et J3, l'équipe du Rennes EC sera sur la journée d'évaluation du super challenge de France. Les 2 matchs non joués à cette occasion feront l'objet d'une péréquation à l'issue de J7
- Sur la J2 et J3, les 2 équipes étant sur le plateau avec la 2ème équipes du Rennes EC formeront un plateau à 3 équipes où toutes les équipes se joueront sous la forme d'une triangulaire
- Points classement attribués : match gagné = 3 pts ; match nul = 2 pts ; match perdu = 1 pt
- 1 point de bonus à chaque journée pour les équipes ayant renseigné le formulaire : "#rugby bien joué M14 à XV"



Journée 1 (08/11)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
PLABENNEC	LE RHEU (ok)	AURAY	QUIMPER
PLABENNEC*	DINAN*	VANNES*	QUIMPER*
PLOUZANE*	LE RHEU*	AURAY*	Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE*
SAINT BRIEUC**	RENNES EC**	Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR**	CONCARNEAU**
LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL**	Rass. RENNES EC / STADE RENNAIS **	LORIENT**	LE RELECQ KERHUON**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 2 (22/11)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
LE RELECQ KERHUON	**DINAN**	**VANNES**	**QUIMPERLE**
PLABENNEC*	SAINT BRIEUC*	RENNES EC	Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR*
PLOUZANE*	LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL*	VANNES	LORIENT*
CONCARNEAU**	DINAN**	AURAY	QUIMPER**
LE RELECQ KERHUON**	LE RHEU**		Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 3 (06/12)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
PLOUZANE	**LE RELECQ KERHUON**	**SAINT BRIEUC**	**QUIMPER**
PLABENNEC*	DINAN*	VANNES*	QUIMPER
PLOUZANE*	LE RHEU*	AURAY*	Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE
Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR**	CONCARNEAU**	SAINT BRIEUC**	RENNES EC
LORIENT**	LE RELECQ KERHUON**	LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL**	

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 4 (17/01)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
RENNES (ok)	**LORIENT**	**CONCARNEAU**	**QUIMPER**
PLABENNEC*	DINAN*	VANNES*	QUIMPER*
PLOUZANE*	LE RHEU*	AURAY*	Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE*
RENNES EC**	Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR**	CONCARNEAU**	SAINT BRIEUC**
Rass. RENNES EC / STADE RENNAIS **	LORIENT**	LE RELECQ KERHUON**	LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 5 (31/01)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
DINAN	**AURAY**	**SAINT BRIEUC**	**CONCARNEAU**
PLABENNEC*	VANNES*	SAINT BRIEUC*	Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR*
PLOUZANE*	AURAY*	LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL*	LORIENT*
DINAN**	QUIMPER**	RENNES EC**	CONCARNEAU**
LE RHEU**	Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE**	Rass. RENNES EC / STADE RENNAIS**	LE RELECQ KERHUON**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 6 (07/03)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
PLABENNEC	**LE RHEU (ok)**	**LANESTER**	**RENNES (ok)**
PLABENNEC*	DINAN*	SAINT BRIEUC*	RENNES EC*
PLOUZANE*	LE RHEU*	LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL*	Rass. RENNES EC / STADE RENNAIS*
VANNES**	QUIMPER**	Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR**	CONCARNEAU**
AURAY**	Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE**	LANESTER**	LE RELECQ KERHUON**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 7 (21/03)

PLATEAU 1	PLATEAU 2	PLATEAU 3	PLATEAU 4
QUIMPER	**VANNES**	**LE VIEUX MARCHE**	**LORIENT**
PLABENNEC*	DINAN*	SAINT BRIEUC*	RENNES EC*
PLOUZANE*	LE RHEU*	LE VIEUX MARCHE / PABU / PAIMPOL*	Rass. RENNES EC / STADE RENNAIS*
QUIMPER**	VANNES**	CONCARNEAU**	Rass. LANESTER / QUIMPERLE / PLOEMEUR**
Rass. QUIMPER / PONT L'ABBE**	AURAY**	LE RELECQ KERHUON**	LORIENT**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

A l'issue de la 7ème journée, **le classement sera établi en additionnant les points terrain accumulés de J1 à J7 ainsi que les points** "#rugby bien joué M14 à XV" (formulaire en ligne). Les 3 équipes cumulant le plus de points (cumul J1 à J7) sont invitées à participer à la phase Grand Ouest du challenge fédéral (11/04 ; 09/05)
Puis :

b) Journées 8 à 9 (poules de niveau)

- Les **6 équipes les mieux classées** à l'issue de J7 **forment la poule A** avec :
  - Qualification des 6 équipes pour les finales régionales du 23 mai ;
  - Les équipes classées 1er, 2ème, 3ème à l'issue de J7 formeront le chapeau 1 pour les finales régionales. Classement déterminé par addition des point J1 à J7 + J9.
  - Les équipes classées 4ème, 5ème, 6ème à l'issue de J7 formeront le chapeau 2 pour les finales régionales. Classement déterminé par addition des point J1 à J9.
  - **J8** : Les 3 équipes classées 4ème, 5ème, 6ème à l'issue de J7 se jouent sur une triangulaire sur J8
  - **J9** : Les 6 équipes se retrouvent sur un même plateau sur J9. Les équipes classées 1er, 2ème, 3ème à l'issue de J7 jouent respectivement les équipes classées 4ème, 5ème, 6ème
  - Points classements attribués : match gagné = 3 pts ; match nul = 2 pts ; match perdu = 1 pt
  - 1 point bonus attribué à l'issue de chaque journée lorsque le formulaire «#rugby bien joué M14 à X» est complété.
- Les **équipes classées 7 à 11** à l'issue de J7 **forment la poule B** avec :
  - Remise des points à 0
  - Toutes les équipes se rencontrent une fois sur 2 journées ;
  - Points classements attribués : match gagné = 3 pts ; match nul = 2 pts ; match perdu = 1 pt
  - 1 point bonus attribué à l'issue de chaque journée lorsque le formulaire "#rugby bien joué M14 à XV" est complété
  - Classement à l'issue de J9 et qualification des 3 équipes les mieux classées pour participer aux finales régionales du 23 mai
- Les **équipes classées 12 à 16** à l'issue de J7 **forment la poule C** avec :
  - Remise des points à 0
  - Toutes les équipes se rencontrent une fois sur 2 journées ;
  - Points classements attribués : match gagné = 3 pts ; match nul = 2 pts ; match perdu = 1 pt
  - 1 point bonus attribué à l'issue de chaque journée lorsque le formulaire "#rugby bien joué M14 à XV" est complété
  - Classement à l'issue de J9

Journée 8 (11/04) :

POULE A	POULE B	POULE C

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.
NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 9 (09/05)

POULE A	POULE B	POULE C

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.
NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Finale régionale (23/05)

9 équipes : Les 6 équipes de la poule A + les 3 équipes de la poule B totalisant le plus de points à l'issue de la J9

3. Forfait et carence :

Toute équipe **Forfait sur un des plateaux**, marquera **0 point classement** sur ce plateau.
Toute équipe **participant au plateau en situation de carence (nombre de joueurs, encadrant qualifié, joueurs de devant**, **jeunes arbitres**), jouera ses matchs avec match perdu sur tapis vert et marquera 1 point par rencontre disputée.

C Déroulement des plateaux

1. Conditions pour participer à un plateau (dispositions FFR)

- Avoir au moins d'un éducateur titulaire ou en cours de formation du BF Développement, BF perfectionnement, CQP moniteur ou technicien, du BE, du DE ou en cours de formation d'un de ces diplômes, présent à chaque match.
- Avoir au moins 9 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant » présents à chaque match.
- Avoir au moins 2 joueurs titulaires du passeport « arbitrage » présents à chaque match.
- Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du plateau dès l'arrivée de l'équipe sur site.

En cas de carence sur l'une des trois premières conditions, l'équipe jouera ses matchs, mais aura match perdu sur le score de 25 à 00 et marquera 1 point (si deux équipes opposées sont dans ce cas, elles auront toutes deux matchs perdus et marqueront 1 point).
En cas d'équipe à effectif incomplet (moins de 15 joueurs), l'équipe jouera ses matchs selon les dispositions prévues (art C-5-d), mais aura match perdu sur le score de 25 à 00 et marquera 1 point.

2. Rassemblement

Pour les clubs en rassemblement inscrivant 2 équipes (à XV et/ou à X), **dès lors qu'un des clubs du rassemblement dispose de suffisamment de joueurs pour constituer à lui seul une équipe**, **il sera tenu de le faire**. Seuls les licenciées -14 ans garçons sont pris en compte pour déterminer ce nombre suffisant de joueurs (selon les effectifs régionaux au 31 octobre de la saison en cours). Les joueuses F15 de ce même club n'entrent pas dans ce calcul et viennent apporter une ressource supplémentaire aux clubs.

C'est le cas pour les clubs de :

- **QUIMPER** (équipe QUIMPER avec seulement les joueurs de Quimper)
- **RENNES EC** (équipe RENNES EC avec seulement les joueurs de RENNES EC)

NB : au sein d'un rassemblement, **« l'autorisation à jouer dans deux clubs » ne permettra pas de contourner cette règle** qui recherche l'accompagnement du développement de tous les clubs.

a. **Si deux équipes à XV : ce nombre est fixé à 27**.

Exemple : rassemblement entre club A (42 joueurs) ; club B (8 joueurs) ; club C (2 joueurs) avec 2 équipes inscrites à XV. Total 52 joueurs. Alors,
Equipe 1 à XV = seulement joueurs du club A
Equipe 2 à XV = reste des joueurs de A + joueurs de B + joueurs de C.

b. **Si une équipe à XV et une équipe à X : ce nombre est fixé à 27**.

Dans un souci de formation du joueur, à cette équipe à XV pourra venir s'ajouter **un joueur à potentiel issu de l'autre club** (ou d'un des autres clubs).

Exemple : rassemblement entre club A (28 joueurs) ; club B (8 joueurs) ; club C (5 joueurs) avec 2 équipes inscrites (XV et X). Total 41 joueurs. Alors,
Equipe à XV = seulement joueurs du club A + éventuellement 1 joueur à potentiel du club B ou du club C.
Equipe à X = reste des joueurs de A + joueurs de B + joueurs de C.

c. **Si 2 équipes à X : ce nombre est fixé à 19**

Exemple : rassemblement entre club A (22 joueurs) ; club B (8 joueurs) ; club C (3 joueurs) avec 2 équipes inscrites à X. Total 33 joueurs. Alors,
Equipe 1 = seulement joueurs du club A
Equipe 2 = reste des joueurs de A + joueurs de B + joueurs de C

d. **Cas d'un rassemblement de 2 clubs ayant plus de 27 joueurs chacun**

Si deux clubs ayant plus de 27 joueurs -14 ans garçons se regroupent pour former une équipe à XV, alors, dans un souci de développement, ils doivent composer 3 collectifs :

- Un collectif à XV en rassemblement (orientation compétition)
- Un collectif à X propre au club A (orientation développement)
- Un collectif à X propre au club B (orientation développement)

⚠ **Le forfait d'une des équipes à X sur 3 dates rendra non éligible l'équipe à XV pour la finale régionale**

Exemple : rassemblement entre club A (30 joueurs) et club B (29 joueurs). Total 59 joueurs. Alors,
Equipe 1 à XV = joueurs du club A et B
Equipe 2 à X = joueurs seulement du club A
Equipe 3 à X = joueurs seulement du club B

3. Autorisation à jouer dans 2 clubs

Conformément à la décision prise lors du comité directeur du 06 avril 2023 et **afin de garantir l'équité sportive** :

L'utilisation d'un joueur ou d'une joueuse bénéficiant d'une autorisation à jouer dans 2 clubs (article 223 des règlements généraux de la Fédération) est proscrite pour toute équipe engagée en challenge régional Harmonie Mutuelle dans les catégories -14 ans et -12 ans.

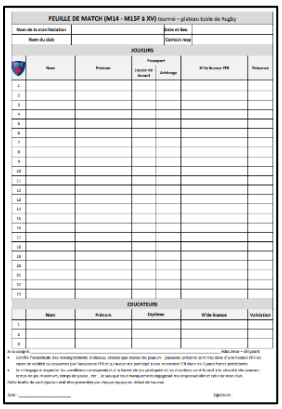
Pour tout cas particulier : les clubs pourront s'adresser par courriel aux responsables de la Commission Régionale des Écoles de Rugby (edrbretagnerugby@googlegroups.com)

La liste nominative des joueurs autorisés à jouer dans 2 clubs, suite à décision de la commission, sera publié dans le padlet du challenge M14 à XV

4. Feuille d'équipe

Créer votre **feuille de match automatisée** en vous rendant sur le **padlet M14 à XV** ou **en cliquant** ici (accessible au 03/11/25)
La feuille d'équipe sera à déposer avec les licences au secrétariat du plateau **dès l'arrivée** de l'équipe sur site.

Vous pouvez sinon utiliser le format papier : feuille d'équipes M14



Le **nombre maximum de joueurs et joueuses** par équipe est fixé à **28 joueurs** (règlement FFR -14 ans à XV) dont au moins 9 joueurs de devant physiquement présents. Seuls 23 joueurs ou joueuses peuvent participer à chacune des rencontres.

Les clubs ou rassemblements ayant plusieurs équipes dans la catégorie M14 ne sont **pas autorisés** à effectuer de **permutations entre ces équipes lors d'une même journée**.

Des permutations sont en revanche autorisées d'une journée sur l'autre, mais seulement pour des raisons sportives (au sens « formation du joueur ») et en conservant la restriction apportée dans le chapitre « feuille d'équipe ». Pour le cas où des abus seraient constatés, dans le but de « fausser » la compétition, la commission école de rugby étudiera la situation. Si la faute est avérée, l'équipe fautive sera disqualifiée de cette journée et marquera **0 point** classement pour cette journée.

5. Règlement sportif

Les règles du jeu sont celles du jeu à XV selon règlement fédéral EdR "M14 à XV" .

Rappel : 5 essais d'écart à n'importe quel moment : score acquis définitivement et rééquilibrage obligatoire de quelque manière que ce soit.

S'agissant des règles générales du Challenge, les précisions suivantes sont apportées :

a. L'une des deux équipes n'est pas accompagnée par un éducateur formé ou en formation fédérale

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point et le match se déroule en jeu à XV avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup Franc.

b. L'une des équipes présente moins de 2 joueurs(ses) titulaires du passeport « arbitrage » ou en cours de formation (liste déposée avant le 01/10)

- En situation de match : L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point.
- En situation d'arbitrage : L'arbitrage sera assuré par 1 joueur(se)/arbitre restant avec son éducateur ou si aucun joueur(se)/arbitre c'est l'éducateur qui arbitrera seul.
- Le match se déroule en jeu à XV avec des mêlées « pédagogiques » réalisées en toute sécurité sinon la mêlée sera remplacée par un Coup Franc.

c. L'une des équipes présente moins de 9 joueurs titulaires du passeport « joueur de devant »

Dans tous les cas, l'équipe en carence aura match perdu avec 1 point.

3 possibilités :

- Une des équipes présentes accepte de prêter des joueurs titulaires du passeport de devant à l'équipe incomplète afin de jouer à XV contre XV avec des mêlées dites « éducatives » (dans le respect des temps de jeu)
- L'équipe ne présente que 8 joueurs titulaires du passeport de devant : on joue à XV contre XV avec des mêlées dites « éducatives ».
- L'équipe présente moins de 8 joueurs titulaires du passeport de devant et ne parvient pas à se faire prêter des joueurs : le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique)
  - à 14 contre 14 avec 1 joueur(se) de moins en mêlée, en formation 3-2-2 (sans 3ème ligne centre)
  - à 13 contre 13 avec 2 joueurs(ses) de moins en mêlée, en formation 3-2-1 (sans 3èmes lignes ailes)
  - à 12 contre 12 avec 3 joueurs(ses) de moins en mêlée, en formation 3-2 (pas 3ème ligne)
  - ou enfin à 11 contre 11 avec 3 joueurs de moins en mêlée, en formation 3-2 (pas 3ème ligne) et un joueur de moins derrière

A partir de 10 joueurs sur le terrain pour une équipe le match est arrêté (cas règlementaire d'arrêt de match). La diminution du nombre de joueurs en mêlée n'entraîne pas forcément la mise en place de mêlées simulées si les joueurs y participant sont titulaire du passeport « joueur de devant »

d. L'une des équipes présente moins de 15 joueurs

Dans tous les cas, l'équipe en carence aura match perdu avec 1 point.

2 possibilités :

- Une des équipes présentes accepte de prêter des joueurs(ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à XV contre XV avec des mêlées dites « éducatives » (dans le respect des temps de jeu).
- Le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique). Voir ci-dessus.

e. En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 15 joueurs

2 possibilités :

- Une des équipes présentes accepte de prêter des joueurs (ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à XV contre XV avec des mêlées dites « éducatives » (dans le respect des temps de jeu)
- Le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique). Voir ci-dessus.

f. <u>En cours de match, l'une des équipes a un joueur exclu temporairement ou définitivement</u>

L'équipe concernée fait entrer sur le terrain un joueur remplaçant afin de rétablir l'égalité numérique.
Si le joueur exclu joue à un poste de devant, il sera remplacé par un joueur titulaire du passeport joueur de devant.
En cas de carence de joueur de devant suite à l'exclusion,

- Exclusion temporaire : les mêlées « éducatives » se joueront à 7 contre 7 en attendant la rentrée du joueur exclu.
- Exclusion définitive : les mêlées « éducatives » se joueront à 7 contre 7 jusqu'à la fin du match.

Selon les dispositions FFR (fiche Rugby Éducatif 2025/2026), chaque joueur a le droit à un temps de jeu maximal de 90 minutes sur la journée (ou 65 minutes sur une demi-journée). L'application de cette disposition est sous l'entière responsabilité des éducateurs.

6. <u>Arbitrage</u>

L'arbitrage se fera par :

- 2 jeunes joueurs-arbitres formés ET 1 éducateur-accompagnant (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 1 référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité).

7. <u>Horaires</u>

Pour mener à bien chaque plateau, nous devons tous faire un **effort de ponctualité**.
Le **début des rencontres** se fera par défaut à **11h30** précises avec **accueil** des équipes **à partir de 10h15.**
En cas de **modification de cet horaire**, le club recevant doit **solliciter l'accord des autres clubs**.
Toute équipe n'étant pas présente sur le terrain à l'heure du coup d'envoi de sa rencontre sera désignée battue sur le score de 25 à 00 et marquera 0 point.

Il n'y aura **pas de pause affectée au déjeuner**. Chaque délégation est responsable de l'organisation de son pique-nique. **Une alimentation en continu est à privilégier**.

8. <u>Organisation des plateaux</u>

Lorsque les équipes jouent **2 matchs** sur le plateau : **match de 2 x 18 minutes**

Lorsque les équipes jouent **3 matchs** sur le plateau : **match de 2 x 12 minutes**

Points terrain à l'issue des rencontres :
Victoire 3 points, Match nul 2 points, Défaite 1 point.

<u>Rappel</u> : 5 essais d'écart à n'importe quel moment : score acquis définitivement et rééquilibrage obligatoire de quelque manière que ce soit.

NB : lors d'un **plateau à 2 équipes** (forfaits des autres équipes), **les 2 équipes se rencontrent en matchs AR** (2x18 min chaque match). **Seul le résultat du 1er match compte pour le Challenge**, le 2ème match ne compte pas et permet de faire tourner les joueurs.

9. <u>Classements</u>

En cas d'égalité de points terrain à l'issue d'une phase de poule
En cas d'égalité de points terrain **entre 2 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Vainqueur du match opposant directement les 2 équipes
2. Classement obtenu lors de la phase précédente
3. Points terrain obtenu lors de la phase précédente (péréquation à établir si nombre de match différents)
4. Etablissement d'un classement avec les équipes communes ayant rencontrées ces 2 équipes

En cas d'égalité de point terrain **entre 3 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Points terrain entre les équipes à égalité
2. Classement obtenu lors de la phase précédente
3. Points terrain obtenu lors de la phase précédente (péréquation à établir si nombre de match différents)
4. Etablissement d'un classement avec les équipes communes ayant rencontrées ces 3 équipes

NB : dans le cas d'une égalité à 3, dès lors qu'une équipe a pu être départagée, nous départageons les 2 équipes restantes suivant les cas d'égalité à 2.

Pour les finales régionales

En cas d'égalité de points terrain à l'issue d'une phase de poule

En cas d'égalité de points terrain **entre 2 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Vainqueur du match opposant directement les 2 équipes
3. Différence de points générale (points marqués – points encaissés)
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée

En cas d'égalité de point terrain **entre 3 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Points terrain entre les équipes à égalité
3. Différence de points générale (points marqués – points encaissés)
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée

NB : dans le cas d'une égalité à 3, dès lors qu'une équipe a pu être départagée, nous départageons les 2 équipes restantes suivant les cas d'égalité à 2.

10. Envoi des résultats

Dès la fin du plateau et au plus tard le lendemain, les clubs recevant sont invités à envoyer **par scan ou photo** les **feuilles d'équipes**, les **feuilles de résultats** et **rapport du chef de plateau**, **signées des éducateurs de chaque équipe présente**, aux adresses mail suivantes : ***edrbretagnerugby@googlegroups.com*** afin de faciliter la fluidité du traitement des résultats.

Changement d'adresse générique de la commission régionale école de rugby

L'organisation du challenge régional Harmonie Mutuelle des écoles de rugby doit permettre à chaque équipe de jouer un maximum de rencontres à son niveau et de ce fait de répondre à son exigence de formation du jeune joueur. Afin de réduire les coûts de transport, nous invitons les clubs à se regrouper dans un même car.

Retrouvez tous les documents relatifs au Challenge Harmonie Mutuelle M14 à XV sur le padlet dédié au lien et QR code suivants :

Padlet Challenge Harmonie Mutuelle M14 à XV

et sur le site de la Ligue Régionale Bretagne de Rugby : https://liguebretagne.ffr.fr/ecoles-rugby

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

Saison 2025-2026

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 selon les règles liées à la catégorie M14 (prise en compte des effectifs passeports joueurs de devant)	
REMPLACEMENTS	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.**	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si jeu déloyal, ou plusieurs exclusions au cours du même plateau ou tournoi, exclusion définitive du plateau ou du tournoi.	
	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	Rugby à XV catégorie C – **(Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m)**	
COUP DE RENVOI Après essai		
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	**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 :
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 relayeur** (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
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)		