

**MEN U18 & U16 DIVISIONS NATIONALES  
CHAMPIONNAT DE BELGIQUE**

**2023-2024**



<b>REGLES DU JEU</b>	Règles du Jeu à 15 World Rugby et Règlement FBRB sauf spécifications ci-dessous
<b>FORME DE JEU</b>	<b>15</b> joueurs sur le terrain ( <b>Minimum 11</b> )
<b>ENTENTE</b>	Autorisée, sur accord FBRB. Non autorisée Q1 et D1
<b>TERRAIN</b>	Standard
<b>TEMPS DE JEU</b>	<b>U18</b> 2 x 35 minutes <b>U16</b> 2 x 30 minutes avec 2 pauses optionnelles (15' et 45')
<b>FEUILLE DE MATCH</b>	<b>U16</b> Mixité autorisée Maximum 22 joueurs ; 7 remplaçants max NOMBRE MINIMUM DE JOUEURS/JOUEUSES DE 1ère LIGNE EXIGÉ Pour équipe de 15 joueurs ou moins : 3 joueurs Pour équipe de 16 à 18 joueurs : 4 joueurs Pour équipe de 19 à 22 joueurs : 5 joueurs
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	<b>Moins de 11 joueurs, avant ou après le coup d'envoi du match = FFS</b> <b>Équipe en sous nombre complétée ET match amical = ffa</b>
<b>PENDANT LE MATCH</b>	<b>U16</b> Pas plus de 2 joueurs de différence entre les équipes <b>U18</b> En D4 pas plus de 2 joueurs de différence entre les équipes
<b>COMMOTION</b>	<b>IMPÉRATIF: IDENTIFIER ET FAIRE SORTIR LE JOUEUR</b>
<b>PROTECTIONS</b>	Protège-dents obligatoire pour tous les moins de 18 ans. Pour tous fortement conseillé.
<b>PLAQUAGE</b>	<b>U16</b> Interdit au-dessus de la ceinture. Sanction: Pénalité <b>U16</b> Plaquage à 2 interdit Sanction: Pénalité
<b>MÊLÉES</b>	Poussée maximum de 1,5 mètre Pas de mêlée tournée au-delà de 45° Symétrie du nombre de joueurs sur toutes les mêlées <b>U16</b> [15 à 13] = 8 joueurs en mêlée [12 ou 11] = 6 joueurs en mêlée L'équipe en infériorité numérique détermine le nombre de joueurs en mêlée
<b>SQUEEZE BALL</b>	<b>INTERDIT Sanction : Pénalité</b> Cette action consiste pour le porteur du ballon : à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire. Cette phase est dangereuse pour le joueur qui est au sol et expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires.