

RUGBY DIGEST
SAISON 2016-2017



<http://cd49rugby.sportsregions.fr/>



à partir de la saison 2016 / 2017
REGLEMENT MOINS DE 6 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique de 4 à 6 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres (en but non compris) x 10m/4joueurs - 12m/5joueurs - 15m/6 joueurs	
ORGANISATION TYPE	rencontres + ateliers	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Sans retarder le lancement de jeu, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon, sans coup de sifflet de l'éducateur. • Les opposants sont à 3 mètres.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe	
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETÉES) LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

RECOMMANDATIONS

Les moins de 6 ans doivent avoir un fonctionnement spécifique et ne pas participer à tous les tournois EDR.

1 rencontre trimestrielle organisée par les comités départementaux.

Lors des tournois prévoir des ateliers spécifiques sur les thèmes suivants :

- motricité
- manipulation de balle
- résolution des problèmes de contact avec le sol
- résolution des problèmes de contact avec partenaires et adversaires

Déroulement des tournois :

- mise en place des ateliers cités ci-dessus
- oppositions sous forme de tournoi par niveau et sans classement.
- Prêt de joueurs possible pour pouvoir faire jouer tous les enfants (ou diminution de l'effectif ex : 5 contre 5, 4 contre 4)

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 6 ans							
sur 1 demi-journée (maximum 30 minutes)							
Jeu à 6 contre 6							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Temps /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'

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					

6 EQUIPES = 15 MATCHES						
	A	B	C	D	E	F
A		AB	AC	AD	AE	AF
B			BC	BD	BE	BF
C				CD	CE	CF
D					DE	DF
E						EF
F						

7 EQUIPES = 21 MATCHES							
	A	B	C	D	E	F	G
A		AB	AC	AD	AE	AF	AG
B			BC	BD	BE	BF	BG
C				CD	CE	CF	CG
D					DE	DF	DG
E						EF	EG
F							FG
G							



A partir de la saison 2016 / 2017

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 8 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres (en but non compris) X 20 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc Opposants à 5 mètres • Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc • JEU à l'initiative du joueur, sans coup de sifflet de l'éducateur.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	à 5 mètres de la ligne d'en-but	
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie (quelle que soit l'équipe qui a rentré le ballon dans l'en-but) Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe, à 5 mètres de toute ligne	
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute	<p>Mêlée éducative sans impact 1 contre 2 :</p> <p>L'équipe non fautive positionne 1 joueur (différent à chaque remise en jeu) face à 2 joueurs opposants liés entre eux. L'équipe non fautive positionne un demi de mêlée qui introduira le ballon, son opposant devra se positionner derrière les deux joueurs de son équipe et ne pourra intervenir que lorsque le demi de mêlée adverse se saisira du ballon Les autres joueurs seront positionnés sur la ligne de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant annonce les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le joueur se positionnera à l'écoute des commandements pour se retrouver en position de poussée à hauteur du bassin des 2 joueurs adverses liés et restés debout. Les 2 joueurs opposants n'avancent pas sur l'introduction du ballon et reculent dans l'axe. Le demi de mêlée opposant est placé derrière les 2 joueurs debout jouant la mêlée ou à 5m. Au signal non verbal de l'éducateur-accompagnant, le demi de mêlée introduit le ballon. Le joueur pousse sur 2 « petits pas » pour gagner le ballon qui reste dans ses pieds : annonce par l'éducateur : « arrêt de la poussée ». La mêlée prend fin quand le demi de mêlée décolle le ballon de terre : les joueurs de la mêlée se désolidarisent et tous les joueurs participent au jeu. La mêlée n'est jamais rejouée : Mauvaises positions, liaisons non tenues ou poussée des joueurs opposants : CPF contre ces joueurs. Poussée non maîtrisée – pas d'arrêt au signal de l'éducateur : CPF contre le joueur en position de poussée. Liaisons non lâchées à la fin de la mêlée : CPF contre le joueur fautif</p>
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 8 ans sur 1 demi-journée (maximum 40 minutes) Jeu à 8 contre 8							
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	3	6'30	2'	5'	39'
4	6	3	2	6'30	2'	5'	39'
5	10	4	2	5'	2'	5'	40'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	5'	2'	5'	40'
Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 2 demi-journées (maximum 60 minutes) Jeu à 8 contre 8							
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	3	6'30	2'	5'	58'30
5	10	4	3	5'	2'	5'	60'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	3	5'	2'	5'	60'

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					



A partir de la saison 2016 / 2017

REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 30 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A 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. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon 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. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 50 minutes) Jeu à 10 contre 10							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	8'	2'	5'	48'
4	6	3	2	8'	2'	5'	48'
5	10	4	2	6'	2'	5'	48'
6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'	48'

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 70 minutes) Jeu à 10 contre 10							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
5	10	4	2	8'30	2'	5'	68'
6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'30	2'	5'	68'

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					



A partir de la saison 2016 / 2017

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en but non compris) X 46 mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire ou quadrangulaire	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres de la catégorie (uniquement les « 2 ^{ème} année »), formés, et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cullère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1 ^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 ^{èmes} lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Puis commandement non verbal pour l'introduction du ballon. Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	touche = Conquête disputée 1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.
TRANSFORMATION – DROP – TIR AU BUT	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE + OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 60 minutes) Jeu à 12 contre 12							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	10'	3'	10'	60'
4	6	3	2	10'	3'	10'	60'
Temps de jeu Moins de 12 ans sur 2 demi-journées (maximum 80 minutes) Jeu à 12 contre 12							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontres /équipe / demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	2	10'	3'	10'	2 X 40' = 80'
4	6	3	2	6'30	3'	10'	2 X 39' = 78'

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				



A partir de la saison 2016/2017

Rugby à effectif réduit à VI

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 6 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 35 mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres en formation au passeport arbitrage et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé. Adversaires à 5 mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres.
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Pas de choix de la mêlée. Adversaires à 5 mètres
pénalité	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Pas de choix de la mêlée. Adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Pas de choix de la mêlée. Adversaires à 5 mètres.
Sortie en touche OU TOUCHE INDIRECTE	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Coup de pied franc Pas de choix de la mêlée. Adversaires à 5 mètres
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	

**AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETÉES)
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT
ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.**

**HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES
(le jeu au pied est autorisé)**

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 12 ans
sur 1 demi-journée (maximum 40 minutes)
Jeu à 6 contre 6**

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	6'	3'	10'	36'
4	6	3	2	6'	3'	10'	36'

**Temps de jeu Moins de 12 ans
sur 2 demi-journées (maximum 60 minutes)
Jeu à 6 contre 6**

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontres /équipe / demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	2	7'	3'	10'	2 X 28' = 56'
4	6	3	2	5'	3'	10'	2 X 30' = 60'

	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				



A partir de la saison 2016/2017

Rugby à effectif réduit à VII

MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 46 mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres en formation au passeport arbitrage et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé. Adversaires à 5 mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres.
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
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 Puis le commandement non verbal pour l'introduction du ballon 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 : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
pénalité	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Pas de choix de la mêlée. Adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Pas de choix de la mêlée. Adversaires à 5 mètres.
Sortie en touche OU TOUCHE INDIRECTE	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur).
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres.

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE
SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES)
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT
ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.

HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES
(Le jeu au pied est autorisé)

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 effectif réduit à VII
sur 1 demi-journée (maximum 40 minutes)
Jeu à 7 contre 7

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	6'30	2'	10'	39'
4	6	3	2	6'30	2'	10'	39'
5	10	4	2	5'	2'	10'	40'

Temps de jeu en MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES
Rugby à effectif réduit à VII
sur 2 demi-journées (maximum 60 minutes)
Jeu à 7 contre 7

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
5	10	4	3	5	2'	10'	60'
6	15	5	2	6	2'	10'	60'

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					

6 EQUIPES = 15 MATCHES

	A	B	C	D	E	F
A		AB	AC	AD	AE	AF
B			BC	BD	BE	BF
C				CD	CE	CF
D					DE	DF
E						EF
F						



A partir de la saison 2016 / 2017

REGLEMENT Rugby à XV

Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 15 (suivant le calendrier national M14 et M15F) Possibilité de jouer en effectif incomplet : règlement rugby à XV FFR : sur le terrain, au minimum 11 joueurs dont 5 en mêlée (titulaires du passeport joueur de devant).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU ET PAUSES	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire (quadrangulaire ou match sec)	
ARBITRAGE	2 jeunes-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)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	à 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 Puis le commandement non verbal pour l'introduction du ballon Le 1/2 de mêlée introduit sans délai (3 secondes maximum). 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 : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Equipe 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 OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV catégorie C	Règlement à XV Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV catégorie C	
TIR AU BUT		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION (temps arrêté)		
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)</p> <p>5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p> <p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</p>		

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 60 minutes)
Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)**

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres/équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
2	1	1	3	20'	5'	néant	60'
3	3	2	2	15'	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)
Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)**

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontre/équipe/ 1demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	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'

**Temps de jeu en MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES – Rugby à XV
sur 3 demi-journées (maximum 110 minutes)
Jeu à 15 contre 15 (ou à effectif incomplet)**

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontres /équipe / demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	1	18'	néant	15'	3 X 36' 108'

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				



QUINZE FILS, SANS COMPTER LES REMPLAÇANTS.

LE RUGBY SE JOUE À 66 MILLIONS

