



REGLEMENT MOINS DE 7 ANS

Objectif prioritaire : « plaisir de la découverte et de la pratique »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à V	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres x 10 mètres ou 22 mètres x 12	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	20 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	25 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	5 minutes	
TEMPS DE PAUSE	2 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
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 sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. Il se situe à côté du joueur désigné et fait face aux défenseurs en veillant au respect de la ligne de hors-jeu. Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon. L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres sans retarder le lancement de jeu.
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	Frappe au delà des 3 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 3 mètres : à l'endroit de la sortie	
<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 VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT</p>		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Moins de 7 ans

En « moins de 7 ans », le match ne doit pas être la pratique la plus courante.

Des jeux divers concourant à l'acquisition d'habiletés manuelles, aidant à régler les problèmes affectifs ou faisant appel à l'imaginaire sont à privilégier.

Jeu de mouvement	Porter le ballon vers l'avant	<ul style="list-style-type: none">• Marquer souvent• Attraper le ballon• Courir avec le ballon• Ramasser le ballon
	Avancer en défense	<ul style="list-style-type: none">• Défendre sa ligne de marque• S'opposer physiquement• Attraper le porteur du ballon
Gestion des contacts et des luttes	Conserver le ballon au contact ou le récupérer	<ul style="list-style-type: none">• Jouer en sécurité• Avancer au contact de l'adversaire• Lutter pour gagner le ballon• Accepter de tomber
Lancements de jeu	S'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none">• Repérer la ligne de marque• Se placer chacun dans son camp• Respecter les limites du terrain• L'éducateur se place à côté du joueur désigné, légèrement en retrait afin de ne pas le gêner dans son choix. Il veille au respect de la ligne de hors jeu à 3 mètres. Le jeu commence dès que l'utilisateur se saisit du ballon
Respecter les règles	Connaître la règle de la marque et du hors-jeu	<ul style="list-style-type: none">• Poser le ballon pour marquer• Se replacer pour faire avancer• Interdiction d'aller volontairement au sol• Squeeze ball interdit• S'engager dans le ruck/maul en se liant<ul style="list-style-type: none">– Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit



REGLEMENT MOINS DE 9 ANS

Objectif prioritaire : « résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 25 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	32 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	35 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	8 minutes	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
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 sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 5 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 5 mètres : à l'endroit de la sortie	
L'ARBITRE SIFFLE LA FAUTE MAIS LAISSE AU JOUEUR L'INITIATIVE DE LA REMISE EN JEU		
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Moins de 9 ans

Jeu de mouvement	Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition	<ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace de jeu • Avancer vers l'adversaire • Eviter l'adversaire • Arrêter le porteur du ballon • Bloquer et s'opposer au porteur du ballon • Reconnaître ses partenaires
Gestion des contacts et des luttes	Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants	<ul style="list-style-type: none"> • Lutter au cœur du regroupement • Entrer en contact avec l'adversaire • Eloigner le ballon de l'adversaire • Pousser en engageant les épaules
Lancements de jeu	Opposer le point fort au point faible adverse	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans l'espace laissé libre • Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner • Coup de pied franc : <ul style="list-style-type: none"> • Coup de pied visible. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque • Le botteur peut choisir un coup de pied de volée • L'arbitre siffle la faute mais laisse au joueur l'initiative de la remise en jeu
Respecter les règles	Respecter les 4 règles fondamentales Marque Droits et devoirs Hors jeu Plaquage	<ul style="list-style-type: none"> • Etre « utilisable » et « disponible » pour le jeu. • Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes. • Permettre au jeu de se dérouler. • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> – Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit



REGLEMENT MOINS DE 11 ANS

Objectif prioritaire : « créer et exploiter des situations de déséquilibre »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à IX	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 30 mètres OU 50 mètres X 30 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	40 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	45 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	10 minutes	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
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 sera sanctionnée. La culture est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	A 10 mètres du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	A 10 mètres du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	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 La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.	Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit. Lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Placement 3. Stop 4. Jeu Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe.
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
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.	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. Conquête disputée. 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 1,50 mètre de l'alignement (largeur et profondeur) Les relayeurs à 1,50 mètre 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 PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIES C ET D SONT APPLICABLES		

Moins de 11 ans

Jeu de mouvement	<ul style="list-style-type: none"> Assurer la continuité du jeu en évitant le blocage. Prendre en compte le partenaire. Arrêter le porteur du ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> Se placer dans l'axe du porteur du ballon Passer le ballon en relais. Soutenir le porteur du ballon sur le plan latéral Plaquer le porteur du ballon Défendre avec son partenaire proche
Gestion des contacts et des luttes	<ul style="list-style-type: none"> S'investir dans le regroupement Rendre le ballon disponible 	<ul style="list-style-type: none"> Assurer les différents rôles : arracher-protéger-pousser-ramasser Placer son buste Fléchir ses jambes, être équilibré Amener le ballon loin de la ligne de front et l'utiliser
Lancements de jeu	<ul style="list-style-type: none"> Se placer pour franchir la ligne d'avantage le plus vite 	<ul style="list-style-type: none"> Faire avancer le premier rideau Réagir vite à la mise en place Organiser les soutiens au porteur du ballon
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> Intégrer les règles fondamentales Respecter le Hors-jeu sur les phases de blocage Respecter les règles de la touche et de la mêlée 	<ul style="list-style-type: none"> S'engager dans le plaquage Placer son dos et sa tête, serrer les bras Se replacer pour soutenir ses partenaires Etre peu pénalisé Ne pas faire mal Ne pas se faire mal Veiller soigneusement à la bonne position du dos en mêlée <ul style="list-style-type: none"> 1^{er} commandement : les joueurs se mettent en flexion et imbriquent leur tête en quinconce 2^{ème} commandement : les joueurs se placent sans impact en se liant à leur vis à vis 3^{ème} commandement : après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt 4^{ème} commandement : le ½ de mêlée introduit sans délai Interdiction d'aller volontairement au sol Squeeze ball interdit S'engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit



REGLEMENT MOINS DE 13 ANS

Objectif prioritaire : « créer et exploiter des situations de déséquilibre individuellement et collectivement »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XI	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 46 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	48 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	55 minutes (sur 2 jours : 60 minutes, maximum 40 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	12 minutes	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres assistés par un éducateur-arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes 30 entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
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 sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP DE RENVOI	Au moins 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
FAUTE ou ballon jouable	Au lieu de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction.	Mêlée éducative en formation 3+2 Pas de poussée, non disputée , lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Placement 3. Stop 4. Jeu Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe. Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée.
PENALITE	Remplacé par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	Rugby à XV catégories C et D	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	1 lanceur, 2 à 4 sauteurs et 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur, touché disputé . Les opposants à la conquête se placent en miroir. Respect des distances identiques M11.
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	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	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIES C ET D SONT APPLICABLES		

Moins de 13 ans

<p style="text-align: center;">Jeu de mouvement</p>	<ul style="list-style-type: none"> Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage Réaliser le choix « passe ou perce » Utiliser le jeu déployé « court » S'opposer directement ou glisser 	<ul style="list-style-type: none"> Avancer dans les intervalles Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses Choisir le meilleur soutien Soutenir dans l'axe : « retard » pour meilleure vitesse et plus de puissance Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace S'opposer collectivement sur l'espace Menace Conserver une réserve défensive
<p style="text-align: center;">Gestion des contacts et des luttes</p>	<ul style="list-style-type: none"> S'organiser dans le blocage Sortir des axes de poussée des attaquants / Opposants 	<ul style="list-style-type: none"> Entrer en contact en protégeant son ballon Faire le choix : Rester debout ou aller au sol Extraire le ballon du regroupement Combattre collectivement Respecter son rôle Contourner la pression adverse Se lier et repousser les attaquants Retourner le porteur du ballon
<p style="text-align: center;">Lancements de jeu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Lancer le jeu « loin » ou « près » (approche des stratégies) 	<ul style="list-style-type: none"> Se démarquer Changer les trajectoires de courses Avancer et provoquer l'adversaire Reconnaître les points faibles et les utiliser
<p style="text-align: center;">Respecter les règles</p>	<ul style="list-style-type: none"> Respecter la règle du Hors jeu sur le jeu au pied Respecter les Règles de la mêlée et de la touche Respecter les règles de sécurité 	<ul style="list-style-type: none"> Etre peu pénalisé Se positionner correctement : Liaisons-placements dos-flexion Regarder à l'entrée en mêlée Talonner et conduire le ballon Apprendre la mêlée collectivement <ul style="list-style-type: none"> 1^{er} commandement : les joueurs se mettent en flexion et imbriquent leur tête en quinconce 2^{ème} commandement : les joueurs se placent sans impact en se liant à leur vis à vis 3^{ème} commandement : après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt 4^{ème} commandement : le 1/2 de mêlée introduit sans retard Interdiction d'aller volontairement au sol Squeeze ball interdit S'engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit



REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XII niveaux A, B, C

Objectif prioritaire : « créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases de jeu »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause (20 joueurs maxi par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	90 mètres X 56 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	60 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	60 minutes (sur 2 jours : 75 minutes - maximum 50 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	15 minutes	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres ASSISTES par leur éducateur	
TEMPS DE PAUSE	4 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
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 récurrence, 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 sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégories C et D	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN ARRIERE ou ballon jouable	<p>A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc.</p> <p>Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe qui bénéficiait de l'introduction</p>	<p>Mêlée éducative en formation 3+2+1 Pas de poussée, non disputée, lignes de hors jeu à 5 mètres.</p> <p>4 temps :</p> <ol style="list-style-type: none"> Flexion Placement Stop Jeu <p>Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe.</p>
PENALITE	Règlement du XV sauf tir au but non autorisé	
COUP DE PIED FRANC	Rugby à XV catégories C et D	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Rugby à XV catégories C et D	Rugby à XV catégories C et D Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE		
DROP	NON	
TRANSFORMATION	En face de la marque	Aussitôt après la marque par des joueurs différents. Le temps est arrêté.
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CFP AU REPLACEMENT)</p> <p>5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT</p>		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIES C ET D SONT APPLICABLES		

TABLEAU RECAPITULATIF POUR LA SAISON 2010 – 2011 ECOLES DE RUGBY

Catégorie	Mêlée : décomposition des temps	Mêlée : particularités liées à la catégorie
Moins de 11 ans à IX	<ul style="list-style-type: none"> Au 1^{er} commandement « flexion » les joueurs de première ligne fléchissent les jambes (et non le dos), imbriquent leur tête en quinconce sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis), les joueurs de 2^{ème} ligne (en moins de 13 et en moins de 15) et les joueurs de 3^{ème} ligne (en moins de 15) mettent un genou au sol 	<ul style="list-style-type: none"> Mêlée à 3, non poussée et non disputée Le ½ de mêlée introduit sans délai Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée dans l'axe
Moins de 13 ans à XI		<ul style="list-style-type: none"> Mêlée en 3+2, non poussée non disputée Le ½ de mêlée introduit sans délai Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée dans l'axe Pas de possibilité pour un avant de prendre le ballon dans la mêlée Les joueurs de 2^{ème} ligne ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement »
Moins de 15 ans à XII	<ul style="list-style-type: none"> Au 2^{ème} commandement « Placement » les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} ligne (en moins de 13 et moins de 15) et les joueurs de 3^{ème} ligne (en moins de 15) se placent en se relevant 	<ul style="list-style-type: none"> Mêlée en 3+2+1, non poussée non disputée Le ½ de mêlée introduit sans délai Son adversaire se place à ses côtés, ne suit pas la progression et peut rester derrière la mêlée, dans l'axe Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement »
Moins de 15 ans à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)	<ul style="list-style-type: none"> Au 3^{ème} commandement « stop », après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) l'arbitre exige des joueurs un maintien de leur position et une stabilité de la mêlée Au 4^{ème} commandement « jeu » le ½ de mêlée introduit sans délai 	<ul style="list-style-type: none"> Mêlée en 3+4+1 sans impact en formation : 3+4+1 (règlement C et D) Poussée au gain du ballon autorisée dans l'axe Pas de mêlée tournée Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilité de regagner le ballon Lignes de hors jeu à 5 mètres Le ½ de mêlée introduit sans délai Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement » Chaque 8 au complet L'arbitre doit ordonner une mêlée simulée lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer devant, ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.
TOUTES CATEGORIES	<ul style="list-style-type: none"> Interdiction d'aller volontairement au sol Squeeze ball interdit S'engager dans le ruck/maul en se liant. Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit 	



REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XV NIVEAUX A ET B

Objectif prioritaire : « préparation aux compétitions »

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XV sous réserve que l'équipe soit titulaire du « passeport pour le XV » et remplisse les « conditions pour jouer à XV »	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause (23 joueurs maximum par équipe) et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	60 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	60 minutes (sur 2 jours : 75 minutes, maximum 50 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	15 minutes	
ARBITRAGE	<p>2 jeunes-joueurs arbitres titulaires du passeport « arbitrage » ASSISTES par un référent arbitrage* présent sur le terrain.</p> <p>OU</p> <p>2 arbitres en cours de formation</p>	<p>*En match comme en tournoi, si un référent en arbitrage n'a pas été désigné par le DTA, Pratique à XII OBLIGATOIRE</p>
TEMPS DE PAUSE	4 minutes entre les séquences – 5 minutes entre deux rencontres	
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 avérée, 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 sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégories C et D	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	<p>A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc.</p> <p>Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe bénéficiait de l'introduction</p>	<p>Mêlée éducative sans impact en formation : 3+4+1, poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe.</p> <p>Pas de mêlée tournée.</p> <p>Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilité de regagner le ballon, lignes de hors jeu à 5 mètres.</p> <p>4 temps :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Flexion 2. Placement 3. Stop 4. Jeu <p>Le ½ de mêlée introduit sans délai.</p>
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Rugby à XV catégories C et D	Rugby à XV catégories C et D Pas d'aide au sauteur
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV catégories C et D	
PENALITE		
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 VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT</p> <p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIES C ET D SONT APPLICABLES</p>		

TABLEAU RECAPITULATIF POUR LA SAISON 2010 – 2011 ECOLES DE RUGBY

Catégorie	Mêlée : décomposition des temps	Mêlée : particularités liées à la catégorie
<p>Moins de 15 ans à XV (Apprentissage collectif de la mêlée à 8)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Au 1^{er} commandement « flexion » les joueurs de première ligne fléchissent les jambes (et non le dos), imbriquent leur tête en quinconce sans s'engager (pas de contact avec l'épaule du vis-à-vis), les joueurs de 2^{ème} ligne et les joueurs de 3^{ème} ligne mettent un genou au sol. • Au 2^{ème} commandement « Placement » les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} ligne et les joueurs de 3^{ème} ligne se placent en se relevant. • Au 3^{ème} commandement « stop », après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) l'arbitre exige des joueurs un maintien de leur position et une stabilité de la mêlée. • Au 4^{ème} commandement « jeu » le ½ de mêlée introduit sans délai. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mêlée éducative sans impact en formation : 3+4+1 (règlement C et D) • Poussée limitée au gain du ballon autorisée dans l'axe • Pas de mêlée tournée • Après gain du ballon (derrière les derniers pieds de la première ligne), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilité de regagner le ballon • Lignes de hors jeu à 5 mètres • Le ½ de mêlée introduit sans délai • Les joueurs de 2^{ème} et 3^{ème} lignes ont un genou au sol et le décollent à l'annonce « placement » • Chaque 8 au complet • <u>L'arbitre doit ordonner une mêlée simulée lorsqu'un joueur ne possède plus la capacité de jouer devant, ou lorsque la lutte en mêlée est trop déséquilibrée du fait de la faiblesse d'une équipe.</u>
<p>REGLES DE SECURITE (TOUTES CATEGORIES)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant. Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit 	
<p>Conditions d'obtention par une équipe du « Passeport pour le XV »</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Au moins deux éducateurs diplômés ayant suivi la journée de formation à la sécurité (délivrance d'un « passeport éducateur ») • Au moins deux joueurs titulaires du « passeport joueur-arbitre » • Au moins dix joueurs titulaires du passeport « joueur de devant » 	
<p>Conditions à remplir pour pratiquer à XV</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présence d'au moins 1 éducateur titulaire du « passeport éducateur » • Présence d'au moins 2 joueurs titulaires du « passeport joueur-arbitre » • Présence <u>en mêlée</u> de 8 joueurs titulaires du passeport joueur de devant • <u>Présence d'un « REFERENT EN ARBITRAGE » désigné par le DTA</u> 	









