



## PRATIQUE EN EDR SAISON 2018-2019

Suite à l'expérimentation mise en place lors de la saison 2017/2018, des retours très favorables ont été faits par un grand nombre de commissions territoriales d'écoles de rugby et une majorité d'éducateurs.

De façon à avoir une organisation cohérente par catégorie d'âge, la réussite de ces pratiques « avec contacts aménagés », nous incite pour la saison 2018/2019 à uniformiser la pratique sur le territoire national.

De plus nous profitons de cette évolution, liée essentiellement aux différentes consultations vers les clubs et techniciens, pour simplifier le dispositif pédagogique, en mettant en cohérence le nombre de joueurs avec les formes de pratique préconisées par la FFR et World Rugby.

**Pour les moins de 6 et les moins de 8 :** pratique à 5 joueurs

**Pour les moins de 10 et moins de 12 :** pratique à 5 joueurs et à 10 joueurs

**Pour les moins de 14 :** pratique à 7 joueurs et à 10 joueurs ou à 15 joueurs

Pour les joueurs débutants ou non confirmés, les règles du jeu du T+2 ou JCO doivent être mises en place lors des plateaux départementaux dans toutes les catégories.

**Le tableau ci-dessous propose un calendrier avec le type de pratique prescrit :**

T+2 = toucher + 2 secondes – Effectif 5 x 5

J CO = Jeu au contact – Effectif réduit 5 x 5 ou 7 x 7 (en fonction de la catégorie)

RE = Rugby Educatif – Effectif complet 10 x 10 ou 15 x 15

CAT	PRAT	Sept	Oct	Nov	Déc	Janv	Fév	Mars	Avril	Mai	Juin
<b>M6</b>	ATELIERS RUGBY : jeux de coordination motrice, d'habiletés, (lutttes, combat, courses, sauts, lancers) et jeux d'opposition (4x4 – 5x5)										
<b>M8</b>	5X5	T+2	T+2	T+2	T+2	T+2	T+2	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5	J CO 5x5
<b>M10</b>	5X5 10X10	J CO 5X5	J CO 5X5	J CO 5X5	J CO 5X5	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10
<b>M12</b>	5X5 10X10	J CO 5X5	J CO 5X5	J CO 5X5	J CO 5X5	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10
<b>M14</b>	7X7 10X10	J CO 7x7	J CO 7x7	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10	RE 10X10
<b>M14</b>	7X7 15X15	J CO 7x7	J CO 7x7	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15	RE 15X15



## ARGUMENTAIRE

### **M 6 et M8**

#### ***Jeu à 5 X 5***

Jouer une grosse partie de la saison (septembre à mars) en « *toucher + 2 secondes* » afin de dédramatiser le contact, de rendre l'activité très ludique et participative pour l'ensemble des joueurs.

**En complément**, durant cette période l'éducateur devra aussi travailler le contact avec le sol et avec l'adversaire ce qui permettra de terminer la saison (Mars à Juin) par du jeu au contact (tel que décrit dans les formes de « jeu à contacts aménagés »).

### **M10 et M12**

#### ***Jeu à 5 X 5***

#### ***Jeu à 10 X 10***

Première partie de saison, une pratique à 5 X 5 (septembre à décembre) en « *jeu au contact* ». Cette forme de pratique permettra de consolider les acquis en termes de lecture du jeu, de prises d'initiatives, de jeu dans les intervalles et enfin de continuité du jeu.

**Ensuite** pratique du jeu à 10 X 10 avec les règles du rugby éducatif (mêlée à 5 actuelle, des M12)

### **M14**

#### ***Jeu à 7 X 7***

#### ***Jeu à 10 X 10 ou 15 X 15***

Première partie de saison à 7 X 7 (septembre et octobre) pour tout le monde le temps de préparer les joueurs aux divers passeports (joueur de devant, arbitrage, sécurité). Durant cette période le jeu au contact sera utilisé.

Puis jeu à 15 X 15 avec les règles actuelles du rugby éducatif ou pour les collectifs ayant des problèmes d'effectifs (ou pour des équipes 2) jeu à 10 X 10 avec les règles du rugby éducatif

## DOCUMENTS D'APPUI

Cette proposition implique de créer les divers règlements liés à toutes ces pratiques définissant :

- Les dimensions de terrain
- L'organisation des rencontres
- Les temps de jeu (par période et totale)
- La forme d'arbitrage (l'arbitrage des jeunes par les jeunes étant toujours privilégié)



Février 2019			Mars 2019			Avril 2019			Mai 2019			Juin 2019		
M15F	M14 - M15F	M8-M10-M12	M15F	M14 - M15F	M8-M10-M12	M15F	M14 - M15F	M8-M10-M12	M15F	M14 - M15F	M8-M10-M12	M15F	M14 - M15F	M8-M10-M12
1 V			1 V			1 L			1 M			1 S		
2 S	PH2		2 S			2 M			2 J			2 D		
3 D			3 D			3 M			3 V			3 L		
4 L			4 L			4 J			4 S			4 M		
5 M			5 M	déterminer les équipes du CF et de DEV pour SCF		5 V			5 D	J1 SCF		5 M		
6 M			6 M			6 M			6 L	J1 CF AAC		6 J		
7 J			7 J			7 D			7 M			7 V		
8 V			8 V			8 L			8 M			8 S		
9 S	PH2	T-AVC	9 S	ORC	T-ZONE B	9 M			9 J			9 D		
10 D			10 D			10 M			10 V			10 L		
11 L			11 L			11 J			11 S			11 M		
12 M			12 M			12 M			12 D			12 M		
13 M			13 M			13 M			13 L			13 J		
14 J			14 J			14 D			14 M			14 V		
15 V			15 V			15 L			15 S			15 D		
16 S			16 S			16 M			16 J			16 M		
17 D	PH2		17 D			17 M			17 V			17 L		
18 L			18 L			18 J			18 S			18 M		
19 M			19 M			19 M			19 D	J1 ORC M15F		19 M		
20 M			20 M			20 M			20 L	J2 SCF		20 J		
21 J			21 J			21 J			21 M			21 V		
22 V			22 V			22 V			22 M			22 S		
23 S			23 S	FEM	T	23 M			23 J			23 D		
24 D			24 D			24 M			24 V			24 L		
25 L			25 L			25 J			25 S			25 M		
26 M			26 M			26 M			26 D			26 M		
27 M			27 M			27 J			27 L			27 J		
28 J			28 J			28 S			28 M			28 V		
29 V			29 V			29 L			29 M			29 S		
30 S			30 S			30 M			30 J			30 D		
31 D			31 D			31 J			31 V			31 M		

LEGENDE

CPA	Centre de Perfectionnement en Arbitrage
PASS	Journée passeport
JCO	Jeu au contact
ORC	Orange Rugby Challenge
SELECTION	Sélections départementales
J1 PH1	Journée Chail Fédéral et Super-Chail de France
J1 SCF	Super-Challenge de France
J1 CF B	Journée Challenge Fédéral Zone B
REPU	Journée de Repil
	Date club
FEM	Journée M15 Féminines
ATELIER	Atelier FFR
T	Tournois départementaux

*ORC : Les dates ORC sont des dates conseillées, la seule date ORC impérative, est celle du 1er avril, date limite pour donner le nom des équipes qualifiées. DL = Date Limite
* Phases 1 et 2 : Challenge Fédéral et Super Challenge de France sur les mêmes dates
* Phase 2 : sur 7 Journées faite entre 3 et 4 Journées
* Phases 3 : Challenge Fédéral et Super Challenge de France sur des dates différentes : possibilité d'organiser des tournois de clubs en même temps que la phase 3 du Super Challenge de France (pour les clubs non concernés)



Saison 2018/2019

# REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

## Toucher + 2 secondes

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	30m (en but non compris) X 20m	
<b>BALLON</b>	Taille 3	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.	
<b>REMISE EN JEU</b>	Où ?	Comment ?
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<p><b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b></p> <p><b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b>  - pour soi-même après avoir botté le ballon  <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b>  - en coup de pied tombé (drop) ou  - en coup de pied de volée</p>
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

### 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 1 demi-journée (maximum 50 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	8'	2'	5'	48'
4	6	3	2	8'	2'	5'	48'
5	10	4	2	6'	2'	5'	48'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'	48'
Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 2 demi-journées (maximum 75 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	8'	2'	5'	72'
5	10	4	2	9'	2'	5'	72'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	9'	2'	5'	72'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 90 minutes

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					



Saison 2018/2019

# REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

## Jouer au contact

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	30m (en but non compris) X 20m	
<b>BALLON</b>	Taille 3	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate.	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol : CPF - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant : CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai.	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b>  <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

### 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 1 demi-journée (maximum 50 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	8'	2'	5'	48'
4	6	3	2	8'	2'	5'	48'
5	10	4	2	6'	2'	5'	48'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'	48'

  

Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 2 demi-journées (maximum 75 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	8'	2'	5'	72'
5	10	4	2	9'	2'	5'	72'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	9'	2'	5'	72'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 90 minutes

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					





Saison 2018/2019

# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

## Toucher + 2 secondes

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	30m (en but non compris) X 25m	
<b>BALLON</b>	Taille 3	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.	
<b>REMISE EN JEU</b>	Où ?	Comment ?
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<p><b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b></p> <p><b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour soi-même après avoir botté le ballon</li> <li>(ballon au sol ou quittant les mains),</li> <li>- en coup de pied tombé (drop) ou</li> <li>- en coup de pied de volée</li> </ul>
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

### 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes

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					



Saison 2018/2019  
**REGLEMENT MOINS DE 10 ANS**  
**Jouer au contact**

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	30m (en but non compris) X 25m	
<b>BALLON</b>	Taille 3	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate.	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol : CPF - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant : CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai.	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

**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 ».**

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes

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					



Saison 2018 / 2019

# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

## Jeu à X

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 40 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans 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 <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture</b> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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 pied franc Adversaires à 5 mètres
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 <u>sans impact</u> : 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 <sup>ère</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 <sup>èmes</sup> 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 Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF. 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 <b>jamais</b> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : 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.	<b>Touche = Conquête disputée.</b> 1 lanceur, 2, 3 ou 4 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, <b>avec respect des lignes de hors jeu.</b> 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 10 contre 10							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes) Jeu à 10 contre 10							
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	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes

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					



Saison 2018/2019

# REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

## Toucher + 2 secondes

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	56m (en but non compris) X 30m	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.	
<b>REMISE EN JEU</b>	Où ?	Comment ?
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<p><b>CPF à 5m de toute ligne</b></p> <p><b>Adversaires à 5m</b></p> <p><b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pour soi-même après avoir botté le ballon</li> <li>(ballon au sol ou quittant les mains),</li> <li>- en coup de pied tombé (drop) ou</li> <li>- en coup de pied de volée</li> </ul>
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

### 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

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					





Saison 2018/2019

# REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

## Jouer au contact

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	56m (en but non compris) X 30m	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate.	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol : CPF - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant : CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai.	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

### 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 ».

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAJ du 04/07/18

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 5 contre 5							
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	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

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					



# Saison 2018 / 2019

## REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

### Jeu à X

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 45mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans 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 <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture.</b> <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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 <u>sans impact</u> : 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 <sup>ère</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 <sup>èmes</sup> 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 Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonage 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 <u>jamais</u> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : 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.	<b>Touche = Conquête disputée.</b> 1 lanceur, 2, 3 ou 4 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, <b>avec respect des lignes de hors jeu.</b> 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 REPETEEES) 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 ( <u>le jeu au pied est autorisé</u> )		

**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 ».

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAJ du 04/07/18

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 10 contre 10							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 10 contre 10							
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	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

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					



# Saison 2018/2019

## REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

### Toucher + 2 secondes

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	7 contre 7	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (10 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	56m (en but non compris) X 46m	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	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)	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter. Le ballon passé après le toucher ne doit pas tomber au sol avant d'être joué par un partenaire.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes ou le ballon touche le sol : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CPF - adversaires à 5m	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre ceinture et épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde)	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. Un joueur touché avant l'en-but à 2 secondes pour marquer ou passer.	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
<b>COUP DE RENVOI Après essai</b>	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT</b>	NON	

#### 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 7 contre 7							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 7 contre 7							
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	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

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					



# Saison 2018/2019

## REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

### Jouer au contact

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	7 contre 7	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (10 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	56m (en but non compris) X 45m	
<b>BALLON</b>	Taille 4	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	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)	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate.	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol : CPF - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant : CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai.	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

#### 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 ».

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 7 contre 7							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'

Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 7 contre 7							
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	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

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					





Saison 2018 / 2019

# REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

## Jeu à X

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> et/ou sur blessure (15 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
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 référént en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
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 <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture.</b> <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C	
COUP DE RENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI « 22m »		
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 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 <sup>ère</sup> ligne et de 2 <sup>ème</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de 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 : CPF. 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 <b>jamais</b> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Equipe à effectif incomplet : mêlée à 3 Contre 3
PENALITE	Rugby à XV catégorie C	
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV catégorie C sauf dispositions particulières ci-contre	<b>Touche = Conquête disputée.</b> 1 lanceur, 2, 3 ou 4 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.
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 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 ».

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAJ du 04/07/18

**Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :**

Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 10 contre 10							
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	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 14 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes) Jeu à 10 contre 10							
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	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

**Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes**

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					



Saison 2018 / 2019

## 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 <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué <b>au niveau de la ceinture</b> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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	<p><b>Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant.</b> Mêlée éducative <b>sans impact</b> 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 : CPF. Pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C. La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée. Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> : 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</p>
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) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. <b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</b></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'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes

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				



FORMATEUR ARBITRAGE

# RUGBY DIGEST

## LA MÊLÉE ÉDUCATIVE EN M12

Octobre 2017



# PROBLÉMATIQUE

- Lors de l'enquête réalisée auprès des éducateurs au sujet du Rugby Digest le positionnement des 2 joueurs debout derrière les piliers a semble t-il posé problème de par la pression qu'ils pouvaient imposer sur le demi de mêlée ou le demi d'ouverture adverse en se libérant rapidement dès la fin de la mêlée.
- Au vu de ce problème voilà la proposition retenue par la DTN



# PROTOCOLE

- Les deux joueurs supplémentaires se lient non **plus avec une seule main** sur leur pilier respectif **mais avec les deux mains**, la main intérieure au short, la main extérieure au maillot.



# PROTOCOLE

- Durant la mise en mêlée et la poussée ces deux joueurs doivent garder le buste droit et **ne pas pousser ou tirer le pilier** auquel ils sont liés





# COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

- 3 commandements verbaux :
  - « FLEXION »
  - « LIEZ »
  - « PLACEMENT »
- Le demi de mêlée introduit sans délai le ballon
- L'éducateur accompagnant annonce la fin de la poussée par un commandement verbal « Fin de la poussée »
- L'éducateur accompagnant intervient immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF



# PLACEMENT DU 9 ADVERSE



Soit derrière sa mêlée



Soit à côté de son opposant  
(sans suivre la progression du ballon)

# FIN DE LA MÊLÉE

- La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée décolle le ballon du sol



# LA MÊLÉE DES M12 EN IMAGE

