



M6

**REGLEMENTATION :**

Seuls les licenciés âgés de 5 ans révolus au 30 juin de la saison en cours peuvent participer à des plateaux EDR organisée par les comités départementaux en respectant les obligations ci-dessous :

- Participation à 1 rencontre par trimestre maximum pour le club.
- Temps de jeu maximum de 30 minutes par demi journée
- Respect des règles du jeu ci après.

LES PLATEAUX :

- Mise en place des situations du guide Baby Rugby
- Mise en place d'oppositions par niveau et sans classement.
- Organisation sous la forme de poules (brassage et de niveaux).
- Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite.
- Prêt de joueurs possible et recommandé pour pouvoir faire jouer tous les enfants (ou évolution de l'effectif ex : 5 contre 5 maximum)

**LE MATÉRIEL :**

Chasubles; ballons taille 3.

**RÔLE DES PARENTS :**

Les parents encouragent les enfants, peuvent participer à l'animation de l'atelier.

TEMPS DE JEU

Nb d'équipes	Nb tot de rencontres	Nb de rencontres/équipes	Nb de périodes	Temps/période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'



Remplacements	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
Arbitrage	1 éducateur-arbitre neutre	
Jeu déloyal	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 plateau ou du tournoi	
Droits et devoirs du joueur	<p>Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer, le botter.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu au pied est autorisé. Pour s'opposer au porteur du ballon il suffit de le saisir, de l'attraper des deux mains ou de le ceinturer (du bas du sternum à la taille). Toute forme de plaquage est INTERDITE Le défenseur ne peut pas disputer, arracher ou taper le ballon entre les mains du porteur de balle Le joueur ceinturé ou attrapé doit immédiatement passer, donner, botter ou lâcher le ballon. Un partenaire, du porteur du ballon qui a été saisi, peut venir lui prendre la balle dans les mains Les percussions sont interdites, le porteur du ballon doit chercher à éviter ses adversaires <u>PAS DE RAFFUT</u>. <u>Le passage en force est interdit</u>. Tout joueur attaquant ou défenseur se situant entre le ballon et la ligne de but adverse est potentiellement hors-jeu. <p>Les actions défensives brutales ("cravate", poussée violente, tacle, placage haut, croc en jambes) sont interdites et donneront lieu à une pénalité (expulsion temporaire possible avec remplacement du joueur fautif).</p> <p>Lorsque le porteur du ballon est saisi par un adversaire l'éducateur annonce « PRIS ». Le joueur doit alors passer le ballon</p>	
Remise en jeu	Où ?	Comment ?
Coup d'envoi	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> <u>Sans retarder le lancement de jeu</u>, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent le plus souvent possible. Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon que lui présente l'éducateur-arbitre <u>sans coup de sifflet de l'éducateur</u>. La remise en jeu rapide doit être privilégiée Les opposants sont à 3 mètres.
Coup de renvoi 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/ballon Injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
Pénalité	A l'endroit de la faute à 3 mètres de toute ligne	
Coup Franc		
Sortie en touche/touche indirecte	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
Touche directe	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe	
PDF Creator Trial		



REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

Jouer au contact

Saison 2020 – 2021

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 20m	
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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
UTILISATEURS	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre de lui : CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon au sol est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : Sanction : CF – adversaires à 5m	
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
CONSIGNES ARBITRAGE	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain – Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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					



REGLEMENT MOINS DE 8 ANS Toucher + 2 secondes

Saison 2020- 2021

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 20m	
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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille 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 est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille 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	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage - Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules) Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat	
MARQUE	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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain – Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai – Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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					



REGLEMENT MOINS DE 10 ANS JEU à X

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 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.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF - adversaires à 5 m	
	Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Le ballon doit franchir les 5 mètres - Possibilité de jouer rapidement
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but	Coup franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p>Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2</p> <p>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres.</p> <p>Les joueurs « +2 » sont en place des 3^{èmes} lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée.</p> <p>L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT</p> <p>Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF.</p> <p>Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon, soit derrière sa mêlée, dans l'axe.</p> <p>Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée.</p> <p>Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF</p> <p>Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Remplacée par le Coup franc
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres - Pas de choix de la mêlée - CF accordé à moins de 10 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais lancer à l'équipe adverse
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	<p>Touche = Conquête disputée.</p> <p>1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur.</p> <p>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.</p> <p>Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur).</p> <p>Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement.</p> <p>Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu. Non-participants à 5 mètres.</p>
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 DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (<u>le jeu au pied est autorisé</u>)		

Rappel : « 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					



REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

Jouer au contact

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
UTILISATEURS	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : Sanction : CF – adversaires à 5m	
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
CONSIGNES ARBITRAGE	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 CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
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)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
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					



REGLEMENT MOINS DE 10 ANS Toucher + 2 secondes

Saison 2020 -2021

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille 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 est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille 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	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage - Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat	
MARQUE	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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
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)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
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					



REGLEMENT MOINS DE 12 ANS JEU à X

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56m (en-but non compris) X 45m	
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	<p>Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF</p> <p>Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement entre la taille et les pieds Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m</p> <p>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</p>	
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 - Possibilité de jouer rapidement
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 franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p>Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3^{èmes} lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. 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 jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Remplacée par le Coup franc
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres - Pas de choix de la mêlée - CF accordé à moins de 10 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais lancer à l'équipe adverse
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	<p>Touche = Conquête disputée. 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, avec respect des lignes de hors-jeu. Non-participants à 5 mètres.</p>
TOUCHE DIRECTE	<p>Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe</p> <p>Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie</p>	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Rugby éducatif saison 2020/2021 MAJ du 14/06/20

Rappel : « 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 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	2 ou 3	15' ou 10'	5' si 2 X 15 2' si 3 X 10	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	2 ou 3	15 ou 10	5' si 2 X 15 2' si 3 X 10	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					



REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

Jouer au contact

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en but non compris) X 30m	
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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
UTILISATEURS	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) Sanction : CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : Sanction : CF – adversaires à 5m	
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
CONSIGNES ARBITRAGE	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 CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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					



REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

Toucher + 2 secondes

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en but non compris) X 30m	
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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille 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 est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille 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	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage - Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe = CF – adversaires à 5 m	
CONSIGNES ARBITRAGE	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules) : Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat	
MARQUE	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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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					



REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Jeu à X

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (15 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	Terrain normal	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 jeune-joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
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.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : P	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – Sanction : P adversaires à 10 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C – (Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m)	
COUP DE RENVOI Après essai	Rugby à XV catégorie C	
COUP DE RENVOI « 22m »	Rugby à XV catégorie C	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p>Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant. Mêlée éducative sans impact : 3 + 2 contre 3 + 2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1^{ère} ligne et de 2^{ème} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres.</p> <p>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 : CF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Équipe à effectif incomplet : mêlée à 3 Contre 3</p>
PENALITE	Rugby à XV catégorie C – Pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	
COUP FRANÇ	Rugby à XV catégorie C – Pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	
SORTIE EN TOUCHE	Règlement à XV catégorie C sauf dispositions particulières ci-contre	<p>Touche = Conquête disputée. 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.</p>
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CF 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 DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Rappel : « 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 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	2 ou 3	15' ou 10'	5' si 2 X 15 2' si 3 X 10	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	2 ou 3	15 ou 10	5' si 2 X 15 2' si 3 X 10	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					



REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Jeu à XV

Saison 2020-2021

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 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 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.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : P	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – Sanction : P adversaires à 10 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV catégorie C - (Précision : Le botteur doit attendre que tous les joueurs adverses soient derrière la ligne des 10 m)	
COUP D'ENVOI Après essai		
COUP DE RENVOI « 22m »	Rugby à XV catégorie C	
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Joueurs et Joueuses titulaires du passeport joueur de devant. Mêlée éducative sans impact en formation 3+4+1. Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé - Pas de possibilité de regagner le ballon. Le ballon doit être joué sans délai. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. Pour le 9 adverse, règlement à 15 Catégorie C. La mêlée n'est jamais rejouée. Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée Équipe à effectif incomplet : obligation d'égalité numérique : Mêlée à 7 = 3 – 4 Mêlée à 6 = 3 – 2 – 1 Mêlée à 5 = 3 – 2
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	Règlement à XV	Règlement à XV
TOUCHE DIRECTE	Catégorie C	Pas d'aide au sauteur
TIR AU BUT	Rugby à XV catégorie C	
PENALITE - COUP FRANC	Rugby à XV catégorie C	
DROP	Sur Pénalité et Coup Franc pas de choix de la mêlée quelle que soit la faute	
TRANSFORMATION (temps arrêté)	Rugby à XV catégorie C	
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (DU CF AU REMPLACEMENT) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p> <p>HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</p>		

Moins de 14 ans et Moins de 15 Féminines

Rappel : « 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				

5 EQUIPES = 10 MATCHES

	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					



REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Jouer au contact

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en but non compris) X 45m	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 joueurs arbitres formés et 1 éducateur accompagnant présent sur le terrain (chargé 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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
UTILISATEURS	Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF - adversaires à 5m	
	Si le ballon est injouable : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : Sanction : CF – adversaires à 5m	
	Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon	
CONSIGNES ARBITRAGE	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 CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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)							
<i>Jeu à 7 contre 7</i>							
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)							
<i>Jeu à 7 contre 7</i>							
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					



REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Toucher + 2 secondes

Saison 2020-2021

NOMBRE DE JOUEURS	7 contre 7	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (13 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en but non compris) X 45m	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	2 joueurs arbitres formés et 1 éducateur accompagnant présent sur le terrain (chargé 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 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.	
	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 : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la taille 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 est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la taille 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	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage - Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la taille et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la taille et les épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) puis coup de sifflet immédiat	
MARQUE	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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	CF à 5m de toute ligne Adversaires à 5m Un CF peut être joué de plusieurs façons : - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	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.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	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.	
TOUCHE DIRECTE	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.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « 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					