

Règlement Saison 2016/2017

REGLEMENT MOIN DE 6 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VI	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	15 mètres (en but non compris) x 9 mètres (1.5 m par joueur)	
ORGANISATION TYPE	Rencontres + ateliers	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	30 minutes sur 1 demi-journée	
ARBITRAGE	1 éducateur---arbitre neutre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> • Sans retarder le lancement de jeu, • L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon, sans coup de sifflet de l'éducateur. • Les opposants sont à 3 mètres.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, À 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute, À 3 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but Au point de frappe	
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

20/10/16

Règlement Saison 2016/2017

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VIII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	27 mètres (en but non compris) X 16 mètres (2m par joueur)	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	40 minutes sur un demi-journée	
ARBITRAGE	1 éducateur---arbitre neutre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) a avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<p>Coup de pied franc</p> <p>Opposants à 5 mètres</p> <ul style="list-style-type: none"> Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc JEU à l'initiative du joueur sans coup de sifflet de l'éducateur.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	À 5 mètres de la ligne d'en-but	
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	À l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but: à l'endroit de la sortie (quelle que soit l'équipe qui a rentré le ballon dans l'en-but) Coup de pied hors de l'en-but: au point de frappe, à 5 mètres de toute ligne	
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute	<p>Mêlée éducative sans impact 1 contre 1: Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds de l'un des joueurs). Le gain du ballon se fait par la poussée. Pas de possibilité de regagner le ballon. Ligne de hors-jeu à 5 mètres l'éducateur pose le ballon au sol à l'endroit de la faute, les joueurs, les plus proches et de morphologie équivalente, se positionnent face à l'épaule droite de l'opposant (tête libre à gauche), l'éducateur-accompagnant annonce les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact :</p> <p>1.FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT</p> <p>Au signal « JEU » de l'éducateur-accompagnant, les 2 joueurs poussent pour le gain du ballon: ballon en arrière des pieds de l'un ou l'autre joueur = arrêt de la poussée. Les demis de mêlée sont placés derrière la mêlée. Ils ne poussent pas sur le partenaire et jouent le ballon dès sa sortie. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée.</p>
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY -19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

20/10/16

Règlement Saison 2016/2017

REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	42 mètres (en-but non compris) X 25 mètres (2.5m/ joueur)	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	48 minutes par un demi-journée	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionné. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) a avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
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	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3. Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu. Non-participants à 5 mètres.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY -19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

20/10/16

Règlement Saison 2016/2017

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	60 mètres (en but non compris) X 36 mètres, Minimum - Maximum 46m	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	60 minutes par un demi-journée	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , Doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionné. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) a avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé. Adversaires à 10 mètres. Le ballon doit franchir les 10 mètres.
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	À l'endroit de la faute, À 5 mètres de toute ligne.	<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 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3èmes 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 :</p> <p>1. FLEXION 2. LIEZ – 3. PLACEMENT</p> <p>Puis commandement non verbal pour l'introduction du ballon. Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement World Rugby -19 ans sauf adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement World Rugby -19 ans sauf adversaires à 5 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	À l'endroit de la sortie, à 10 mètres de toute ligne	<p>touche = Conquête disputée 1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur.</p> <p>Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu</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	
TRANSFORMATION	NON	
<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 SI FAUTES REPETEES)</p> <p>5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

20/10/16

Règlement Saison 2016/2017

REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Jeu a XII Septembre - Decembre

ORGANISATION TYPE Triangulaire (quadrangulaire ou match sec)

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII Si les effectifs sont moins, joue avec équilibre numérique. Si moins de 10 joueurs on joue à 7.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	Pitch normale - moins les 5m de chaque coté	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	60 minutes par demi-journée	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) OU « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 jeune-joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionné. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (5 minutes) a avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	à 10 mètres de l'en-but à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Talonnage Autorisé non poussée Mêlée éducative sans impact 3+2 (2eme lignes), contre 3+2 (2eme lignes) Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon ère Liaisons des joueurs de 1 ligne (cf règles du jeu à XV). Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, ou dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Règlement World Rugby -19 ans, adversaires à 10 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Règlement World Rugby -19 ans, adversaires à 10 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	À l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	touche = Conquête disputée 1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Début de l'alignement à 5 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 10 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.
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	
TRANSFORMATION – DROP TIR AU BUT	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE + OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

20/10/2016