



Règlements Sportifs

De Rugby

Sport Adapté

Règlements applicables jusqu'au 31/08/2013

Définition:

Le but du jeu est que deux équipes de quinze, dix ou sept joueurs chacune - jouant loyalement en respectant les Règles et l'esprit sportif, marquent le plus de points possibles en portant, passant, bottant et touchant le ballon à terre, l'équipe marquant le plus grand nombre de points étant le vainqueur du match.

***Le rugby est un sport qui implique un contact physique. Tout sport comportant un contact physique comporte des dangers inhérents. Il est très important que les joueurs respectent les Règles du Jeu et veillent à leur sécurité et à celle des autres.
Il incombe aux joueurs de s'assurer qu'ils sont physiquement et techniquement préparés pour pouvoir jouer au Rugby, respecter les Règles du jeu et respecter dans le cadre de leur participation à ce sport des pratiques de sécurité.
Les personnes qui assurent l'entraînement ou la formation des joueurs ont pour responsabilité de veiller à ce que les joueurs soient préparés selon une méthode garantissant le respect des Règles du jeu et des pratiques de sécurité.***

Les personnes handicapées mentales ont leur place autour du ballon ovale. Loin de les dévaloriser, il les « authentifie » en tant que sujets vivant leur culture et leur patrimoine.

La personne handicapée mentale, sans aucun doute a accès à ce créneau, tellement les possibilités de participation et d'expression sont multiples et variées. Qu'il s'agisse de réaliser les tout premiers apprentissages, ou bien de maîtriser des situations réelles de jeu, l'éventail des situations pédagogiques et les objectifs spécifiques est suffisamment important pour être adapté aux différents types de population dont nous avons la charge en institution spécialisée, et au sein des associations sportives.

Il favorise la communication des sportifs. Il reste un excellent trait d'union avec l'environnement physique et social.

Le rugby, comme toute autre APS, est un moyen d'éducation, de socialisation et d'intégration sociale. Si quelques difficultés peuvent apparaître dans l'approche de ce qui peut être considéré comme étant un sport collectif de combat, avec toutes les particularités inhérentes à celui-ci, il s'agit d'en avoir conscience pour mieux les maîtriser.

Alors les exigences deviennent des atouts éducatifs intéressants et valables pour tous. Ainsi la psychologie du Sport Adapté peut être avec le jeu de rugby parfaitement sauvegardée.

Des mieux équipés sur le plan psychomoteur aux plus défavorisés, les possibilités de s'exprimer, de réussir, de s'affirmer sont multiples.

Il nous semble effectivement que telle que nous avons conçu l'approche du rugby, chacun peut s'exprimer, découvrir, réussir en agissant avec plaisir.

Que le rugby soit pratiqué dans le cadre de l'éducation physique et sportive au sein des institutions spécialisées.

Ou qu'il soit l'objet de rencontre inter-associations, c'est sa dimension éducative et intégrative qui est visée en priorité.

Il est temps qu'il dépasse la zone de ses ancrages culturels et qu'il s'étende petit à petit au Mouvement Sportif Adapté Français dans son entier.

Parmi tous les objectifs le rugby répond à la nécessité de :

Mettre en œuvre avec une précision croissante le geste de la motricité humaine :

- courir facilement en maîtrisant l'allure, l'accélération, le changement de rythme, le temps.
- lancer en ajustant en fonction de l'objet et des intentions (distance à franchir, cible à

atteindre,

- le mode de lancer, la trajectoire, la direction, le rythme, les appuis, la force).

Coordonner, d'enchaîner ces types d'actions de façon à mieux maîtriser son comportement dans le milieu et à rendre ses conduites motrices plus efficaces. Aussi maîtriser en les coordonnant les actions de courir, sauter, lancer, réceptionner selon les besoins de la situation.

De choisir la conduite la mieux adaptée à une situation donnée donc de percevoir, comprendre, mieux maîtriser les notions en cause : temps, rythmes, vitesse, équilibre, énergie, masse, pesanteur, espace.

Parmi toutes les capacités visées, un certain nombre peuvent être prises en compte par l'APS rugby :

Se faire connaître et s'accepter (par exemple, évoluer avec ou sans préparation, sans gêne et sans ostentation, devant les camarades); l'aisance corporelle fondée sur une bonne connaissance de soi est le signe et le moyen d'une affirmation plus authentique de l'individu dans la communication.

Chercher à mieux connaître, à accepter et à respecter les autres.

Participer à des activités à dominante « opposition » ou à dominante « coopération », accepter les échecs et relativiser les réussites (sportivité).

Règlements Sportifs Rugby FFSA

Comprendre et accepter les règles, participer à leur élaboration, les remettre utilement en question.

S'intégrer, avec efficacité et plaisir, à l'action et à la vie d'un groupe (prendre part à l'organisation du groupe, à l'élaboration collective d'un projet et à son exécution, en combinant initiative et discipline).

Y jouer un rôle, mais aussi en changer.

Prendre des responsabilités, et savoir en changer (de sa propre initiative en fonction des besoins du groupe).

Analyser les motifs de réussite et d'échec.

Participer à un jeu d'équipe ou à un sport collectif en agissant efficacement au sein de l'équipe par action personnelle comme par le soutien aux partenaires (compétence de l'équipier).

En conclusion

✓ Objectif de l'activité rugby

Le rugby activité corporelle d'opposition permet à l'enfant de développer sa capacité à coopérer, se socialiser, vaincre l'appréhension du contact, s'investir dans un jeu de combat où la loyauté est la notion fondamentale.

Dans la définition du rugby, comme étant à la fois un sport collectif et de combat, et de circulation de balle,

Apparaît le double intérêt de ce jeu qui se caractérise par l'alternance permanente d'un affrontement collectif et des courses de contournement ou d'évitement.

Le choix des formes de jeu découlant de la perception de la position de l'adversaire et de la prise en compte des forces de son équipe, font du rugby un sport richement éducatif sur le plan cognitif : l'enfant doit constamment agir et s'adapter.

Se pratiquant à l'extérieur sur un terrain aux larges espaces, cette APS nécessite une forte dépense énergétique et développe ainsi les qualités de vitesse et des capacités aérobies. La forme originale du ballon améliore l'adresse de ses pratiquants.

REGLEMENT SPORTIF RUGBY FFSA

SOMMAIRE

➤ Préambule	
✓ Définition	P2
✓ Présentation	P2
✓ Argumentaire pour développer l'activité Rugby en milieu spécialisé 4	P2
➤ Epreuves officielles par catégories et par divisions	P5
➤ Règles du jeu Rugby FFR et Division I FFSA toutes catégories	P 6
✓ - 19	P8
✓ - 17	P9
✓ - 15 joueurs à XV	P10
✓ - 15 à XII	P 11
✓ - 13	P12
✓ - 11	P13
✓ - 9	P14
✓ - 7	P15
➤ Dimension des terrains toutes catégories	P16
➤ Rugby a VII	P17
➤ Règles du jeu Rugby FFR et Division 2 FFSA toutes catégories	P 22
✓ Catégories +19, -19, -17, -15, -13	P23, 24,25
✓ Catégories – 11, -9, -7	P26
➤ Règles du jeu Rugby FFR et Division 3 FFSA toutes catégories	P 28
✓ Catégories +19, -19, -17, -15	P29
✓ Catégories -13, -11, -9, -7	P30



Le Rugby :

Pour les Compétitions de rugby FFSA les « Règles Officielles » éditées par la FFR sont la référence. Pour le Règlement c'est le Règlement Général des Compétitions de la FFR qui est appliqué avec quelques aménagements.

Les trois divisions représentent des niveaux de jeu de plus en plus élaborés depuis la division III jusqu'à la division I.

Afin de repérer plus facilement le niveau des compétiteurs, des critères précis sont décrits dans chaque division en ce qui concerne les exigences minimales sur le plan moteur qui sont indiquées, pour chaque division (voir tableau ci-dessous)

Epreuves officielles par catégorie et par division

Les catégories d'âge sont celles arrêtées par la FFR :

	Division 1	Division 2	Division 3 (Introduction du Rugby Flag)
Moins de 7 ans	Rugby à V	Rugby à V	Rugby à V
Moins de 9 ans	Rugby à VIII	Rugby à VII	Rugby à V
Moins de 11 ans	Rugby à X	Rugby à VII	Rugby à V
Moins de 13 ans	Rugby à XII	Rugby à VII	Rugby à V
Moins de 15 ans	Rugby à XV (si conditions FFR remplies si non Rugby à XII) ou VII	Rugby à VII	Rugby à VII
Moins de 17 ans	Rugby à XV ou VII	Rugby à VII	Rugby à VII
Moins de 19 ans	Rugby à XV ou VII	Rugby à VII	Rugby à VII
Plus de 19 ans	Rugby à XV ou VII	Rugby à VII	Rugby à VII

Pour l'intégration de sportif dans un club valide le sous classement d'une catégorie est autorisé sous condition (**physique, adresse, agressivité**).



Règles du jeu

Division 1

FFSA

Catégories seniors (+19 ans)

AVANT LE MATCH

- Règle 1 : Le terrain
- Règle 2 : Le ballon
- Règle 3 : Nombre de joueurs / L'Equipe
- Règle 4 : Equipement des joueurs
- Règle 5 : Durée du match
- Règle 6 : Officiels du match

PENDANT LE MATCH / DEROULEMENT DU MATCH

- Règle 7 : Manière de jouer
- Règle 8 : Avantage
- Règle 9 : Etablissement du score
- Règle 10 : Jeu déloyal
- Règle 11 : Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant
- Règle 12 : En-avant et passe en-avant

PENDANT LE MATCH / SUR LE CHAMP DE JEU

- Règle 13 : Coup d'envoi et coups de pied de renvoi
- Règle 14 : Ballon au sol / Pas de plaquage
- Règle 15 : Plaquage / Porteur du ballon mis au sol
- Règle 16 : Mêlée spontanée "Ruck"
- Règle 17 : Maul
- Règle 18 : Marque : Arrêt de volée

PENDANT LE MATCH / REPRISE DU JEU

- Règle 19 : Touche et alignement
- Règle 20 : Mêlée ordonnée
- Règle 21 : Coup de pied de pénalité / Coup de pied franc
- Règle 22 : L'En-but

Voir ci-joint sur le lien FFR

<http://www.ffr.fr/var/corporate/storage/original/application/37a48870eb36e9db8b5c56d52374b5c8.pdf>

REGLEMENT MOINS DE 19 ANS A XV

NOMBRE DE JOUEURS	Rugby à XV	
REPLACEMENTS	7 changements, (si 22 joueurs, 5 aptes en 1 ^{ère} ligne. Si 23 joueurs, 6 aptes en 1 ^{ère} ligne) . illimités pour les 1 ^{ère} ligne (Respect du poste marqué sur la feuille de match) . Si blessure sur saignement changement temporel possible.	
TERRAIN	Terrain normal	
TEMPS DE JEU	2 x 35 min	
ARBITRAGE	Arbitre officiel (Sinon L.C.A)	
TEMPS DE PAUSE	5 min	
JEU DELOYAL	De l'exclusion temporaire de 10 min à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV	
COUP D'ENVOI après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne. . Sanction: CP Franc . Cas exceptionnel, pas de faute de l'équipe défendante.	Mêlée en formation 3+2+3, même nombre de joueurs durant tout le match quelle qu'en soit la raison. Poussée autorisée pour le gain du ballon et d'1m50 maximum. Le demi de mêlée peut suivre la progression du ballon. Ligne de hors jeu à 5 mètres. 4 temps: Flexion- Liez- Stop - Entrez
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
PENALITE		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION	Rugby à XV	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. Sinon sanction (CPF, ou pénalité)	

REGLEMENT MOINS DE 17 ANS A XV

NOMBRE DE JOUEURS	Rugby à XV	
REPLACEMENTS	7 changements, (si 22 joueurs, 5 aptes en 1ère ligne. Si 23 joueurs, 6 aptes en 1ère ligne) . illimités pour les 1ère ligne (Respect du poste marqué sur la feuille de match) . Si blessure sur saignement changement temporaire possible.	
TERRAIN	Terrain normal	
TEMPS DE JEU	2 x 35 min	
ARBITRAGE	Arbitre officiel (Sinon L.C.A)	
TEMPS DE PAUSE	5 min	
JEU DELOYAL	De l'exclusion temporaire de 10 min à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV	
COUP D'ENVOI après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne. . Sanction: CP Franc . Cas exceptionnel, pas de faute de l'équipe défendant.	Mêlée en formation 3+2+3, même nombre de joueurs durant tout le match quelle qu'en soit la raison. Poussée autorisée pour le gain du ballon et d'1m50 maximum, pas de mêlée tournée volontairement au delà de 45°. Le demi de mêlée peut suivre la progression du ballon. Ligne de hors jeu à 5 mètres. 4 temps: Flexion- Liez- Stop - Entrez
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
PENALITE		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION	Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. Sinon sanction (CPF, ou pénalité)	

REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XV

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique a XV sous réserve que l'équipe soit titulaire du « passeport pour le XV » et remplisse les conditions pour jouer a XV	
REPLACEMENTS	Illimite pendant les temps de pause (23joueurs maximum par équipe) et /ou hors blessure	
TERRAIN	Terrain normal	
TEMPS DE JEU	½ journée 60 min Journée 60min (sur de 2 jours :75 min, soit 50 min max. par jours 15 min maximum par périodes	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs arbitre formes et valides ASSISTES par leur éducateur et / ou un arbitre	
TEMPS DE PAUSE	4 min entre les périodes – 5 min entre 2 rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaires de 5 min à l'exclusion définitive, selon la gravite de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV	
COUP D'ENVOI après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne. Sanction: CP Franc . Cas exceptionnel, pas de faute, CP franc en faveur de l'équipe défendant.	Melee educative sans impact en formation :3+2+3, poussee limitee au gain du ballon autorise dans l'axe. Pas de melee tournee. Après gain du ballon (derriere les derniers pieds de la premiere lignes), pas de transport vers l'avant. Pas de possibilite de regagner le ballon, lignes de hors a jeu a 5 metres. 4 temps : 1. FLEXION 2.TOUCHE (la main reste posee) 3.REGARD 4.PLACEMENT Le ½ de melee introduit directement
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
PENALITE		
COUP DE PIED FRANC		
DROP		
TRANSFORMATION	Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. Sinon sanction (CPF, ou pénalité) 5 essais ou plus a la mi temps :score acquis pour l'équipe vainqueur et re-équilibre pour la fin de la rencontre. Hormis ces modifications, les règles du rugby a XV sont applicables	

REGLEMENT MOINS DE 15 ANS A XII

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique a XII	
REPLACEMENTS	Illimité pendant les temps de pause (20 joueurs maximum par équipe) et /ou hors blessure	
TERRAIN	90 mètres X 56 mètres	
TEMPS DE JEU	½ journée 60 min Journée 60min (sur de 2 jours :75 min, soit 50 min Max par jours 15 min maximum par périodes	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs arbitre formes et valides ASSISTES par leur éducateur et / ou un arbitre	
TEMPS DE PAUSE	4 min entre les périodes – 5 min entre 2 rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaires de 5 min à l'exclusion définitive, selon la gravite de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Rugby à XV	
COUP D'ENVOI après essai		
COUP DE RENVOI		
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne. La mêlée n'est JAMAIS rejouée Sanction: CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP franc en faveur de l'équipe défendant.	Mêlée éducative sans impact en formation :3+2+1, pas de pousse, non dispute, lignes de hors a jeu a 5 metres. 4 temps : 1. FLEXION 2.TOUCHE (la main reste posee) 3.REGARD 4.PLACEMENT Le ½ de mêlée introduit directement Son adversaire reste derriere sa mêlée
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE DIRECTE	Rugby à XV	
TOUCHE DIRECTE		
PENALITE	Remplace par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	Règlement du rugby a XV	
DROP	Pas de drop	
TRANSFORMATION	En face de la marque	Aussitôt après la marques par des joueurs différents. Le temps est arrêté
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. Sinon sanction (CPF, ou pénalité) 5 essais ou plus a la mi temps :score acquis pour l'équipe vainqueur et re-équilibre pour la fin de la rencontre. Hormis ces modifications, les règles du rugby a XV sont applicables	

REGLEMENT MOINS DE 13 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique a XII	
REPLACEMENTS	Illimité pendant les temps de pause et /ou hors blessure	
TERRAIN	56 mètres X 46 mètres	
TEMPS DE JEU	½ journée 48 min Journée 55min (sur de 2 jours :60 min, soit 40 min Max par jours 12 min maximum par périodes	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs arbitre ASSISTES par un éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 min 30 entre les périodes – 5 min entre 2 rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaires de 5 min à l'exclusion définitive, selon la gravite de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	En coup de pied retombe
COUP D'ENVOI après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédée l'essais	
COUP DE RENVOI	A 10m de la ligne d'en but	
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne. La mêlée n'est JAMAIS rejouée Sanction: CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP franc en faveur de l'équipe défendant.	Mêlée éducative sans impact en formation :3+2+1, pas de pousse, non dispute, lignes de hors a jeu a 5 metres. 4 temps : 1. FLEXION 2.TOUCHE (la main reste posee) 3.REGARD 4.PLACEMENT Le ½ de mêlée introduit directement Son adversaire reste derriere sa mêlée
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie et a 5 mètres de toutes les lignes	1 lanceur, 2 a 5 sauteurs et 1 relayeur pas d'aide au sauteur, DISPUTEES ligne de hors jeu a 5 mètres remise en jeu rapide autorisée
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : a l'endroit de la frappe. Frappe dans l'en-but ou a moins de 10 mètres : a l'endroit de la sortie	
PENALITE	Remplace par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	Règlement du rugby a XV	
DROP	Pas de drop	
TRANSFORMATION	NON	
Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. sinon sanction (CPF, ou pénalité) 5 essais ou plus a la mi temps :score acquis pour l'équipe vainqueur et re-équilibre pour la fin de la rencontre. Hormis ces modifications, les règles du rugby a XV sont applicables		

REGLEMENT MOINS DE 11 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique a X	
REPLACEMENTS	Illimité pendant les temps de pause et /ou hors blessure	
TERRAIN	56 mètres X 35 mètres	
TEMPS DE JEU	½ journée 40 min Journée 45min 10 min maximum par périodes	
ARBITRAGE	1 éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 min entre les périodes – 5 min entre 2 rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaires de 2 min à l'exclusion définitive, selon la gravite de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	En coup de pied retombe
COUP D'ENVOI après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédée l'essais	
COUP DE RENVOI	A 10m de la ligne d'en but	Coup de pied franc adversaire a 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne. La mêlée n'est JAMAIS rejouée Sanction: CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP franc en faveur de l'équipe défendant.	Mêlée éducative sans impact 3 contre 3 sans pousses. le ballon revient à l'équipe qui introduit. 4 temps : 1. FLEXION 2.TOUCHE (la main reste posee) 3.REGARD 4.PLACEMENT Le ½ de mêlée introduit directement Son adversaire reste derriere sa mêlée
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie et a 5 mètres minimun de la ligne d'en-but Alignement a 3 et pas de ligne de touche	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur touche sans aide au sauteur, non disputées le lancer est effectue au dessus de l'alignement le jeu commence lorsqu'un sauteur a tente de capter le ballon
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : a l'endroit de la frappe. Frappe dans l'en-but ou a moins de 10 mètres : a l'endroit de la sortie	ligne de hors jeu a 5 mètres remise en jeu rapide autorisée
PENALITE	Remplace par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute et a 5 mètres de toutes les lignes	Adversaire a 5 mètres Pas le choix d'une mêlée
DROP	Pas de drop	
TRANSFORMATION	NON	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. sinon sanction (CPF, ou pénalité) 5 essais ou plus a la mi temps :score acquis pour l'équipe vainqueur et re-équilibre pour la fin de la rencontre. Hormis ces modifications, les règles du rugby a XV sont applicables	

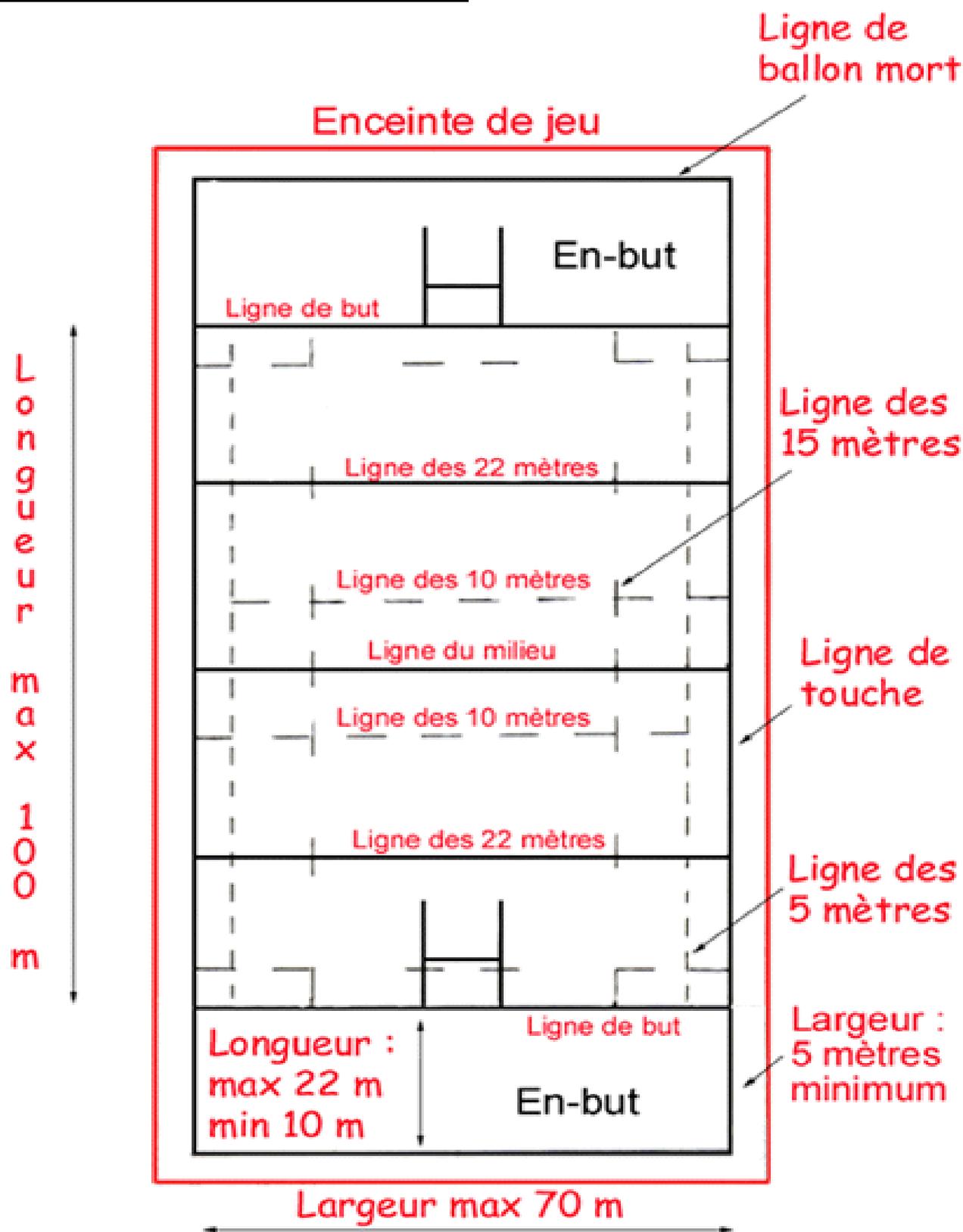
REGLEMENT MOINS DE 9 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique a VIII	
REPLACEMENTS	Illimité pendant les temps de pause et /ou hors blessure	
TERRAIN	35 mètres X 30 mètres	
TEMPS DE JEU	½ journée 32 min Journée 35 min 8 min maximum par périodes	
ARBITRAGE	1 éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 min entre les périodes – 5 min entre 2 rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaires de 2 min à l'exclusion définitive, selon la gravite de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc adversaire a 5 mètres
COUP D'ENVOI après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédée l'essai	
COUP DE RENVOI	A 5m de la ligne d'en but	
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 5 mètres de toute ligne.	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie et a 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	Coup de pied franc adversaire a 5 mètres
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 5 mètres : a l'endroit de la frappe. Frappe dans l'en-but ou a moins de 5 mètres : a l'endroit de la sortie	
PENALITE	Remplace par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute et a 5 mètres de toutes les lignes	Coup de pied franc adversaire a 5 mètres
DROP	Pas de drop	
TRANSFORMATION	NON	
<p>Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. sinon sanction (CPF, ou pénalité)</p> <p>5 essais ou plus a la mi temps : score acquis pour l'équipe vainqueur et re-équilibre pour la fin de la rencontre.</p> <p>Hormis ces modifications, les règles du rugby a XV sont applicables</p>		

REGLEMENT MOINS DE 7 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique a V	
REPLACEMENTS	Illimité pendant les temps de pause et /ou hors blessure	
TERRAIN	22 mètres X 15 mètres	
TEMPS DE JEU	½ journée 20 min Journée 25 min 5 min maximum par périodes	
ARBITRAGE	1 éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 min entre les périodes – 5 min entre 2 rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaires de 2 min à l'exclusion définitive, selon la gravite de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où?	Comment?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	L'éducateur présente le ballon a un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeux située a 3 metres
COUP D'ENVOI après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédée l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 m de la ligne d'en but	
EN AVANT ou ballon injouable	Mêlée à l'endroit de la faute et à 3 mètres de toute ligne.	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie et a 3 mètres minimum de la ligne d'en-but	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 3 mètres : a l'endroit de la frappe. Frappe dans l'en-but ou a moins de 3 mètres : a l'endroit de la sortie	
PENALITE	A l'endroit de la faute et a 3 mètres de toutes les lignes	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute et a 3 mètres de toutes les lignes	
DROP	Pas de drop	
TRANSFORMATION	NON	
	<p style="text-align: center;">Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur le pose immédiatement au point de faute. sinon sanction (CPF, ou pénalité)</p> <p style="text-align: center;">5 essais ou plus a la mi temps :score acquis pour l'équipe vainqueur et rééquilibrage pour la fin de la rencontre.</p> <p style="text-align: center;">Hormis ces modifications, les règles du rugby a XV sont applicables</p>	

LES TERRAINS +19 -19 -17 ans :



LES TERRAINS -15, -13, -11, -9, -7 ans :

<http://www.ffr.fr/var/corporate/storage/original/application/fab4d6665f5474a89c33f02d3998666e.pdf>



LES RÈGLES

DU RUGBY A

7

Les Règles du Jeu sont les mêmes que celles du Rugby à XV, à l'exception des variantes qui suivent :

RÈGLE 3 : NOMBRE DE JOUEURS - EQUIPE

RÈGLE 5 : DURÉE DU MATCH

RÈGLE 6 : OFFICIELS DU MATCH

RÈGLE 9 : ETABLISSEMENT DU SCORE

RÈGLE 10 : JEU DÉLOYAL

**RÈGLE 13 : COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED
DE RENVOI**

RÈGLE 20 : MÊLÉE ORDONNÉE

**RÈGLE 21 : COUP DE PIED DE PÉNALITÉ ET
COUP DE PIED FRANC**

RÈGLE 3 NOMBRE DE JOUEURS - ÉQUIPE

3.1 NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR L'AIRE DE JEU

Maximum : Une équipe ne peut pas avoir plus de 7 joueurs sur l'aire de jeu.

3.4 JOUEURS DÉSIGNÉS COMME REMPLAÇANTS TACTIQUES

Une équipe peut désigner jusqu'à 5 remplaçants ou remplaçants tactiques.

Une équipe peut remplacer tactiquement ou remplacer jusqu'à 3 joueurs.

3.12 JOUEURS REMPLACÉS TACTIQUEMENT REVENANT EN JEU

Si un joueur est remplacé tactiquement, il ne doit pas revenir en jeu, même pour remplacer un joueur blessé.

Exception : un joueur remplacé tactiquement peut remplacer un joueur ayant une blessure ouverte ou qui saigne.

RÈGLE 5 DURÉE DE LA PARTIE

5.1 DURÉE

Une partie dure au maximum quatorze (14) minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de sept (7) minutes de jeu chacune.

Exception : la finale d'une compétition ne peut avoir une durée supérieure à vingt (20) minutes plus le temps perdu et les prolongations. Elle est divisée en deux mi-temps d'un maximum de dix (10) minutes de jeu chacune.

5.2 MI-TEMPS

A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum d'une minute. Lors de la finale d'une compétition, le temps de repos maximum est de deux (2) minutes.

5.6 PROLONGATIONS - DURÉE

En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, les équipes peuvent disputer des prolongations qui se jouent par périodes de cinq (5) minutes. Après chaque période, les équipes changent de côté sans temps de repos.

RÈGLE 6 OFFICIELS DE MATCH

6. A - ARBITRE

6. A.12 RESPONSABILITÉS DE L'ARBITRE APRÈS LE MATCH

Ajouter le paragraphe supplémentaire ci-dessous :

Prolongations - Tirage au sort (toss)

Avant le début des prolongations, l'arbitre organisera le tirage au sort. L'un des capitaines choisit un côté de la pièce, la lance puis l'autre s'approche pour connaître le résultat. Le vainqueur du tirage au sort choisit soit le coup d'envoi, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires doivent effectuer le coup d'envoi, et vice versa.

6. B - JUGES DE TOUCHE

PENDANT LE MATCH

6. B.8 JUGES D'EN-BUT

(a) Il y a deux juges d'en-but pour chaque match.

(b) L'arbitre a le même contrôle sur les deux juges d'en-but que celui qu'il a sur les juges de touche.

(c) Il n'y a qu'un seul juge d'en-but par en-but.

(d) Indication du résultat d'une tentative de but. Lors d'un coup de pied de transformation ou d'un coup de pénalité en but, un juge d'en-but doit assister l'arbitre en indiquant le résultat du coup de pied. Un juge de touche se tient au pied ou en arrière d'un poteau de but et un juge d'en-but se tient au pied ou en arrière de l'autre poteau de but. Si le ballon passe au-dessus de la barre transversale et entre les poteaux, le juge de touche et le juge d'en-but lèvent leur drapeau pour indiquer un but.

(e) Indication d'une sortie en touche de but. Lorsque le ballon ou celui qui le porte est allé en touche de but, le juge d'en-but doit lever son drapeau.

(f) Indication d'essai. Le juge d'en-but doit assister l'arbitre dans les décisions relatives à des touchés en but ou à des essais en cas de doute de la part de l'arbitre.

(g) Indication d'un acte de jeu déloyal. Un organisateur de match peut autoriser le juge d'en-but à signaler tout acte de jeu déloyal dans l'en-but.

RÈGLE 9 ETABLISSEMENT DU SCORE

9. B - COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

9. B.1 TENTATIVE DE COUP DE PIED DE TRANSFORMATION

Amender

(c) Si l'équipe qui a marqué choisit de tenter le coup de pied de transformation, celui-ci doit se faire en coup de pied tombé (drop-goal).

Supprimer (d)

Ajouter

(e) Le botteur doit botter dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé.

9. B.3 L'EQUIPE ADVERSE

Amender

(a) Toute l'équipe adverse doit immédiatement se regrouper vers sa ligne des 10 mètres.

Supprimer (b)

(c) *Supprimer le 3ème paragraphe : « Lorsqu'une nouvelle tentative de but est autorisée, le botteur... »*

9. B.4 PROLONGATIONS - LE VAINQUEUR

Pendant les prolongations, l'équipe qui marque en premier est immédiatement

Déclarée vainqueur du match et le jeu devra s'arrêter.

RÈGLE 10 - JEU DÉLOYAL

Toutes les références à l'exclusion temporaire :

Lorsqu'un joueur est temporairement exclu, sa période d'exclusion temporaire sera de 2 minutes.

RÈGLE 13 COUP D'ENVOI ET COUPS DE PIED DE RENVOI

13.2 COMMENT EST DONNÉ LE COUP DE PIED DE RENVOI ?

Amender

(c) Après obtention de points, le coup de pied de renvoi est donné par l'équipe qui vient de marquer sous la forme d'un coup de pied tombé (drop-goal) qui doit être effectué au centre de la ligne médiane ou en arrière du centre de cette ligne.

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.3 POSITION DE L'ÉQUIPE DU BOTTEUR LORS DU COUP D'ENVOI OU D'UN COUP DE PIED DE RENVOI

Amender

Tous les coéquipiers du botteur, à l'exception du placeur, doivent se placer en arrière du ballon lorsqu'il est botté. Dans le cas contraire, un coup de pied franc sera accordé à l'équipe non fautive au centre de la ligne médiane.

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.7 BALLON BOTTÉ A MOINS DE 10 MÈTRES ET NON JOUÉ PAR UN ADVERSAIRE LORS DU COUP D'ENVOI OU D'UN COUP DE PIED DE RENVOI

Amender

Si le ballon n'atteint pas la ligne des 10 mètres de l'adversaire, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.8 BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE

Amender

Le ballon doit tomber dans le champ de jeu. S'il est botté directement en touche, l'équipe adverse bénéficie d'un coup de pied franc au centre de la ligne médiane.

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

13.9 BALLON ALLANT DANS L'EN-BUT

Amender

(b) Si l'équipe adverse fait un touché à terre ou rend le ballon mort ou si le ballon devient mort en allant en touche de but ou sur la ligne de ballon mort ou au-delà, un coup de pied franc sera accordé au centre de la ligne médiane à l'équipe non fautive.

SANCTION : coup de pied franc au centre de la ligne médiane

RÈGLE 20 MÊLÉE ORDONNÉE

DÉFINITIONS

Amender le 2ème paragraphe

Une mêlée est formée dans le champ de jeu quand trois joueurs de chaque équipe, liés entre eux sur une ligne se joignent à leurs adversaires de façon que les têtes des joueurs soient imbriquées. Cela

crée un tunnel dans lequel un demi de mêlée introduit le ballon afin que les joueurs puissent lutter pour la possession du ballon en le talonnant avec un de leurs pieds.

Amender le 4ème paragraphe

Le tunnel est l'espace entre les deux lignes de joueurs.

Amender le 6ème paragraphe

La ligne médiane est une ligne imaginaire au sol dans le tunnel, à la verticale de la ligne formée par les épaules des joueurs des deux lignes au contact.

Amender le 7ème paragraphe

Le joueur situé au milieu de chaque ligne est le talonneur.

Supprimer les paragraphes 9,10 et 11.

20.1 FORMATION D'UNE MÊLÉE

(f) Nombre de joueurs : trois. Une mêlée doit comprendre trois joueurs de chaque équipe. Ces trois joueurs doivent tous rester liés à la mêlée jusqu'à ce qu'elle ait pris fin.

SANCTION : coup de pied de pénalité

Supprimer : Exception

(h) L'arbitre donnera les instructions suivantes : « flexion » puis « touchez ».

Chaque première ligne sera en flexion et chaque pilier touchera avec le bras extérieur la pointe de l'épaule de son opposant. Les piliers retirent ensuite leur bras. L'arbitre donne l'instruction « pause ». Après une pause, l'arbitre donnera l'instruction « entrez ». Les deux premières lignes pourront alors entrer en contact. Cette instruction « entrez » n'est pas un ordre mais une indication que les premières lignes peuvent entrer au contact lorsqu'elles sont prêtes.

SANCTION : coup de pied franc

Nota : le processus d'engagement ci-dessus est dorénavant identique à celui des Règles du jeu pour les seniors.

20.8 JOUEURS DE PREMIÈRE LIGNE

(c) Botter à l'extérieur. Un joueur de première ligne ne doit pas botter délibérément le ballon hors du tunnel ou de la mêlée en direction de la ligne de but adverse.

SANCTION : coup de pied de pénalité

RÈGLE 21 COUP DE PIED DE PÉNALTÉ ET COUP DE PIED FRANC

21.3 COMMENT SONT DONNÉS LES COUPS DE PIED DE PÉNALTÉ ET LES COUPS DE PIED FRANCS

Amender

(a) Un joueur peut donner un coup de pied de pénalité ou un coup de pied franc accordé suite à une faute sous la forme d'un coup de pied tombé ou de volée, mais pas sous la forme d'un coup de pied placé. Le ballon peut être botté avec toute la partie inférieure de la jambe ou du pied, à l'exclusion du genou et du talon.

21.4 COUPS DE PIED DE PÉNALTÉ ET COUPS DE PIED FRANCS OPTIONS ET OBLIGATIONS

Amender

(b) Pas de retard. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter un coup de pied de pénalité au but, ce coup de pied doit être donné dans les 30 secondes à compter de l'instant où il a été accordé. Si ce laps de temps est dépassé, le coup de pied sera annulé, et l'équipe adverse bénéficiera d'une mêlée ordonnée à l'emplacement du coup de pied.



Règles du jeu

Division 2

FFSA

Catégorie, +19, -19, -17, -15, -13 ans - Division II

Joueurs :

— 7 joueurs (remplacements illimités).Ballon réglementaire.

Terrain :

— Minimes et cadets : 40 m x 30 m + en-but en fonction de l'espace disponible

— Juniors et seniors : 50 m x 30 m

La largeur est limitée afin d'éviter les contournements et créer des situations de contact.

Durée du jeu :

— Tournoi :

Minimes = 40 minutes

Cadets = 50 minutes Temps total de jeu

Juniors = 70 minutes

Seniors = 70 minutes

— **Match unique:**

Minimes = 2 x 15 minutes

Cadets = 2 x 20 minutes

Juniors = 2 x 30 minutes

Seniors = 2 x 30 minutes

— L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.

Marque :

— Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.

— La ligne de but fait partie de l'en-but.

Devoirs et droits des joueurs :

— Tout joueur en jeu peut :

Se saisir du ballon, courir en le portant.

Plaquer un adversaire porteur du ballon.

— Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché.

Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)

— Tout jeu au pied est interdit mis à part dans l'en-but (coup de pied défensif).

Hors-jeu et en-avant :

— Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.

— Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (situé en avant).

— Ne pas sanctionner les maladroites minimes (légers en-avants).

Avantage :

— L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant (même important si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant intervention d'un partenaire de celui qui a effectué l'en avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se trouve pas en difficulté (perte de terrain ou du ballon).

Score :

— valeur de l'essai = 4 points

Arbitrage :

— S'il doit être intransigeant pour le jeu dangereux, il doit par contre être très souple pour les légères fautes de mains survenues à l'occasion de réceptions de mauvaises passes, ou de balles aériennes.

— Pour permettre la continuité du jeu, l'arbitre ne sifflera pas ces fautes légères. Il tolérera les légers en-avants sur passe (inférieurs à 1 m). Il sifflera lorsque le ballon est lancé franchement en direction de la ligne de but adverse, si l'équipe adverse ne tire pas avantage de la situation.

— L'arbitrage se voudra pédagogique et cherchera à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu, l'intelligence des pratiquants.

Coup d'envoi (début de partie ou 2ème mi-temps)

— Coup de pied placé. Le ballon doit parcourir au moins 5 m en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 m.

— Lieu : au centre du terrain

Coup d'envoi (après essai) :

Coup de pied tombé (drop), le ballon devant franchir la ligne médiane. Equipe adverse à 5 m.

L'équipe qui a concédé l'essai peut garder le bénéfice du ballon (récupération du ballon après léger coup de pied ayant franchi la ligne médiane).

Lieu

— au centre du terrain.

Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but)

— Défenseurs bénéficiaires : si le ballon est en en-but après action des attaquants, 2 possibilités :

Coup de pied tombé (drop) (adversaire à 5 m).

récupération du ballon après léger coup de pied (adversaire à 5 m).

— Attaquants bénéficiaires : si le ballon est en en-but après action des défenseurs (depuis le champ de jeu), 1 seule possibilité :

L'arbitre pose la balle au sol (défenseurs à 5 m sur la ligne de but). Le jeu débute dès qu'un joueur-attaquant remet en jeu en talonnant le ballon récupéré par un partenaire situé immédiatement derrière lui. Le joueur situé derrière le talonneur devra être capable de ramasser le ballon au sol et d'orienter le jeu.

Lieu :

— à l'endroit qui parait le mieux situé à celui qui remet en jeu pour le cas des défenseurs bénéficiaires.

En face de l'endroit où le toucher en en-but a eu lieu.

À 5 m de la ligne de but quels que soient les bénéficiaires.

En-avant / ballon injouable :

— Idem que précédemment (voir remise en jeu après toucher dans son en-but), effectuée par attaquants bénéficiaires. 1 seule possibilité : l'arbitre pose la balle au sol (défenseurs à 5 m: sur la

ligne de but). Le jeu débute dès qu'un joueur-attaquant remet en jeu en talonnant le ballon récupéré par un partenaire situé immédiatement derrière lui.

— Le joueur situé derrière le talonneur devra être capable de ramasser le ballon et d'orienter le jeu (l'arbitre pose la balle au sol, adversaires à 5 m).

Lieu :

— à l'endroit de la faute.

Pénalité (après hors-jeu ou jeu dangereux)

— 2 possibilités :

Balle au sol à 5 m en avant de la faute dans le camp de l'équipe adverse et à 5 m minimum de sa ligne de but (léger coup de pied récupéré).

Coup de pied franc botté à 5 m en avant de la faute en direction de la touche ou dans le champ de jeu.

— Lieu : à 5 m en avant de la faute

— L'équipe fautive devra reculer de 5 m.

— A 5 m minimum de toute ligne.

Sortie en touche :

— L'arbitre lancera le ballon à la verticale au-dessus de 3 joueurs de chaque équipe disposés en alignement face à lui (3 contre 3, côte à côte).

— L'arbitre imposera un couloir de 50 cm entre les deux alignements et un écart de 1 m entre les partenaires dans l'alignement ; le premier joueur de chaque alignement se situant à 3 m de l'arbitre. Un relayer destiné à recevoir le ballon gagné en touche orientera le jeu. Les autres joueurs de chaque équipe seront à 5 m en retrait. Le dernier joueur de l'équipe qui lance (le verrouilleur) détermine par sa position la fin de l'alignement; le verrouilleur adverse ne doit pas se situer en arrière de son vis-à-vis.

Lieu :

— en face de l'endroit où le porteur du ballon est sorti, ou bien en face de l'endroit où le ballon est sorti.

Lancé involontairement de la main.

Coup de pied indirect (sortant en touche après rebond à l'intérieur du champ de jeu).

Frappe directe depuis l'en-but.

En face du point de frappe (si un coup de pied botté directement en touche depuis le champ de jeu).

Catégorie, -11ans, -9 ans -7 ans Division II

Règles et remarques pédagogiques Joueurs :

— 7 joueurs (remplacements illimités).Ballon de type initiation.

Terrain :

— 30 m x 20 m (+ en-but dimensions en fonction de l'espace disponible).
— la largeur est limitée afin d'éviter les contournements et créer des situations de contact.

Durée du jeu :

— Tournoi :
Mini-poussins = 15 minutes.
Poussins = 20 minutes.
Benjamins = 30 minutes. (Temps total du jeu)
— Match unique :
Mini-poussins = 2 x 6 minutes.
Poussins = 2 x 8 minutes
Benjamins = 2 x 12 minutes
— L'éducateur-arbitre profitera des arrêts de jeu pour donner des conseils.

Marque :

— Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.
— La ligne de but fait partie de l'en-but.

Devoirs et droits des joueurs :

— Tout joueur en jeu peut :

Se saisir du ballon, courir en le portant.

Plaquer un adversaire porteur du ballon.

— Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché.

— Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...)

— Tout jeu au pied est interdit mis à part dans l'en-but (coup de pied défensif).

Hors-jeu et en-avant :

— Tout joueur en avant d'un partenaire jouant le ballon ne peut faire action de jeu.

— Le ballon ne peut être passé à un partenaire hors-jeu (situé en avant).

— Ne pas sanctionner les maladresses minimales (légers en-avants).

Avantage :

— L'éducateur-arbitre ne sifflera pas l'en-avant (même important si un adversaire a pu s'approprier le ballon avant intervention d'un partenaire de celui qui a effectué l'en-avant, et à condition que l'équipe qui a récupéré le ballon ne se trouve pas en difficulté (perte de terrain ou du ballon).

Score :

— valeur de l'essai = 4 points

Arbitrage :

- S'il doit être intransigeant pour le jeu dangereux, il doit par contre être très souple pour les légères fautes de mains survenues à l'occasion de réceptions de mauvaises passes, ou de balles aériennes.
- Pour permettre la continuité du jeu, l'arbitre ne sifflera pas ces fautes légères. Il tolérera les légers en-avants sur passe (inférieurs à 1 m). Il sifflera lorsque le ballon est lancé franchement en direction de la ligne de but adverse, si l'équipe adverse ne tire pas avantage de la situation.
- L'arbitrage se voudra pédagogique et cherchera à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu, l'intelligence des pratiquants.

Coup d'envoi (début de partie ou 2ème mi-temps) :

- Coup de pied placé. Le ballon doit parcourir au moins 5 m en direction de la ligne de but adverse. Equipe adverse à 5 m.
- Lieu : au centre du terrain

Coup d'envoi (après essai) :

- Lieu : au centre du terrain.

Lancement du jeu :

- L'éducateur-arbitre présente le ballon d'une main, à l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi ou de la remise en jeu. Equipe adverse à 3 m.
- Le jeu débute dès qu'un joueur se saisit du ballon.
- Pourquoi présentation du ballon à une main ?

Moyen facilitant la perception visuelle de la situation.

- Pourquoi 3 m ?

Pour limiter l'intensité du contact.

- 5 m de la ligne de touche la plus proche pour permettre le choix d'un côté d'attaque.
- Ce type de remise en jeu ne pose pas de problème de contrôle au joueur qui se saisit du ballon, et lui permet une meilleure perception de la situation. Il est utilisé également pour les 4 situations suivantes :

1. Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but) :

- Lieu à 5 mètres de la ligne de but
- Défenseur bénéficiaire : Si le ballon est touché en en-but par les défenseurs après action des attaquants.
- Attaquant bénéficiaire : Si le ballon est touché en en-but par les défenseurs après action des défenseurs eux-mêmes : transport ou lancer du ballon depuis le champ de jeu jusque dans son propre en-but.

2. En-avant (ballon injouable)

- Lieu : à l'endroit de la faute (minimum à 5 mètres de la ligne de touche).

3. Pénalité (après hors-jeu, jeu au pied ou jeu dangereux) :

- Lieu : à l'endroit de la faute (minimum à 5 mètres de la ligne de touche).
- Sortie en touche : à l'endroit de la sortie (du ballon ou du porteur du ballon), et à 5 mètres de la ligne de touche.

4. Sanctions :

- Exclusion temporaire : sur jeu dangereux, anti-jeu, énervement...
- Exclusion définitive : actes de brutalité, manifestations incorrectes, récidives après exclusion temporaire



Règles du jeu

Division 3

FFSA

Article 6 : Rugby à VII

A. Catégorie, Minime, Cadet, Junior et Senior - Division III

Règles et remarques pédagogiques

Joueurs :

— 7 joueurs (remplacements illimités) .Ballon de type junior.

Terrain :

— 22 x 8 m : délimité par des cônes (un tous les 3 ou 4 m) et des bandes de chantiers colorées, placées à 30 cm du sol pour les touches, des tapis de gymnastique en guise d'en-but.

— Les tapis d'en-but auront des housses correspondantes aux couleurs des maillots de joueurs qui doivent les atteindre.

Durée du jeu :

— Tournoi :

Minimes et Cadets : 30 minutes

Juniors et Seniors : 40 minutes.

— **Match unique :**

Minimes et Cadets : 2 x 10 minutes.

Juniors et Seniors : 2 x 15 minutes

Marque :

— Essai : faire un toucher dans l'en-but adverse.

Devoirs et droits des joueurs :

— Tout joueur en jeu peut :

Se saisir du ballon, courir en le portant.

Plaquer un adversaire porteur du ballon.

— Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher le ballon. Obligation pour tous d'être debout pour rejouer. Interdiction d'empêcher un joueur tenu au sol de lâcher le ballon, ou de se relever après l'avoir lâché. Tout geste pouvant faire mal est interdit (plaquage au-dessus des épaules, croche-pieds, coups au visage, etc...).

— Tout coup jeu au pied est interdit y compris dans l'en-but.

En-avant et hors-jeu

— Non sifflés si le porteur du ballon (quoique situé en avant du porteur du ballon) est entouré d'adversaires.

— sanctionnés si le réceptionneur du ballon est isolé du porteur de balle et des autres joueurs dans L'axe profond du terrain (situé seul, par exemple, à proximité de la cible).

Coup d'envoi (en début de mi-temps ou après essai) :

— L'éducateur-arbitre situé au centre du terrain, présente le ballon à une main à l'équipe qui bénéficie du coup d'envoi. Equipe adverse à 3 m. Le jeu débute dès qu'un attaquant se saisit du ballon.

Coup de renvoi (après toucher dans son propre en-but) :

— Ballon tendu par l'arbitre aux défenseurs à 1 m de l'en-but. Equipe adverse à 3 m.

- Si le toucher en but est consécutif à un transport ou un lancer du ballon des défenseurs depuis le champ de jeu, l'arbitre tendra le ballon aux attaquants, les positions de ces derniers et des défenseurs étant les mêmes que précédemment (1 m de la ligne pour les défenseurs; 3 m pour les attaquants). Remises en jeu après faute ou sortie en touche
- Effectuées toutes par l'arbitre sur l'axe médian du terrain, à hauteur de la faute ou de la sortie en touche. Le bénéficiaire du ballon venant de prendre le ballon, tendu d'une main par l'arbitre.
- Equipe adverse à 3 m.

Arbitrage :

- Il se voudra sécurisant et pédagogique en cherchant à éveiller et à activer à chaque arrêt de jeu L'intelligence des pratiquants.

Score :

- Valeur à l'essai : 1 point

A. Catégorie Poussin et Benjamin - Division III

Règles et remarques pédagogiques

Joueurs :

5 joueurs (remplacements illimités). Ballon de type initiation.

Terrain :

- 15 x 5 m : délimité par des cônes (un tous les 3 ou 4 m) et des bandes de chantier colorées, placées à 30 cm du sol pour les touches, des tapis de gymnastique en guise d'en-but.
- Les tapis d'en-but auront des hausses de couleurs correspondantes aux couleurs des maillots de joueurs qui doivent les atteindre.

Durée de jeu :

- Tournoi : 20 minutes réparties sur l'ensemble des matchs.
- Match unique : 2 x 8 minutes.