
RUGBY DIGEST



Fédération Française de Rugby

AVANT-PROPOS

L'évolution du jeu, du règlement et de la pédagogie nous amène à proposer un nouvel opuscule regroupant les règles du jeu à utiliser dans les milieux scolaires et les écoles de rugby de club.

A compter de la saison 2003/2004, les règlements de Rugby à VI, de Rugby à VIII, de Rugby à X, de Rugby à XII, de Rugby à VII, de Rugby SCRATCH et de Rugby BEACH sont les seuls reconnus et autorisés par la FFR et toute autre Fédération affinitaire pour toutes formes de rassemblements ou de compétitions.

La rédaction définitive des REGLES DE JEU a été réalisée de la façon suivante :

1. Satisfaire à des SUGGESTIONS LEGITIMES des éducateurs proposées dans l'enquête, suite à l'année d'expérimentation de ces nouvelles règles.
2. Sauvegarder les INTENTIONS affirmées dans le préambule.
3. Conserver l'ESPRIT du Stage de Pompadour.

NOMBRE DE JOUEURS	Du 6 contre 6 au Jeu à XV
TERRAIN	De l'espace REDUIT à l'espace REEL
DUREE	Des séquences d'effort CONTINUES vers deux MI-TEMPS
ARBITRAGE	De l'EDUCATEUR, à l'EDUCATEUR-CONSEIL vers le JOUEUR-ARBITRE

PHOTO
Equipe de france

REGLEMENT chez les JEUNES

« A partir de 15 ans :
je joue à XV »

Catégories	Scolarité	Jeu à	Temps total de jeu en TOURNOI
M7ans	GS CP	V ou VI	20mn
M9ans	CE1 CE2	VI	24 à 30mn
M11ans	CM1 CM2	VIII	28 à 36mn
M13ans	6° 5°	X	36 à 40mn
M15ans	4° 3°	XII	40 à 60mn
M17ans	2° 1 ^{ère}	XV	

PHOTO

Préambule

La remise en forme des règles du jeu des écoles de rugby s'inscrit dans la volonté de la Direction Technique Nationale de répondre aux besoins de formation et d'éducation des jeunes. Il s'agit en effet de les amener dans les meilleures conditions, à accéder progressivement au rugby à XV et aux nouvelles exigences du jeu actuel. Le slogan « le XV à 15 ans » n'est pas neutre, il correspond à l'aboutissement d'une démarche de formation qui va impliquer les formés et les formateurs, démarche qui place le joueur dans une dynamique de progression qui se réalise tout en même temps lors des entraînements et grâce à la «gestion pertinente» de la compétition.

Les «recommandations» de Jean DEVALUEZ qui suivent ce préambule justifient une logique de formation. Le document ci-joint tient compte des effets de formation que le dernier Rugby Digest a entraînés depuis quelques années, de l'expérimentation de la saison 2002-2003 et de l'enquête de satisfaction menée auprès de toutes les écoles de rugby français.

L'étape «école de rugby» n'est pas la dernière marche d'une formation, le joueur de demain se développe et se réalise certes dans les écoles de rugby où vont se construire les bases affectives, tactiques et techniques incontournables mais, la démarche choisie dépasse très largement ce seul cadre. Il convient de continuer le travail, jusqu'au plus haut niveau, dans le sens du courant pédagogique développé dans les formations fédérales, pour que le joueur tout au long de sa carrière, continue de rester «au centre de l'apprentissage».

NB : Très important : *Il est impératif et nécessaire, pour les organisateurs de tournois et directeurs de jeu, de bien s'imprégner des recommandations faites, qui sont un gage de sécurité, de formation, de respect du joueur et du travail réalisé par tous les éducateurs.*

Il convient également de respecter à la lettre les modalités d'organisation et de conduite des tournois, conditions essentielles à l'atteinte des objectifs éducatifs pédagogiques et de sécurité

**Pierre Villepreux
DTN**

PHOTO

L'utilisation de ces règles du jeu dans le cadre de l'éthique et des valeurs indispensables à la pratique du RUGBY dans un contexte de SECURITE affective et corporelle des enfants, correspond aux objectifs exposés ci-dessous :

1) L'INTERET DES ENFANTS et LEUR EDUCATION

1.1 Prendre en considération prioritairement les intérêts de ces derniers dans les différents domaines (Physique, Affectif, Social, Tactique, Gestuel) avec une importance particulière sur le plan affectif (émotions, plaisirs, frustrations, relations) dans le cadre des CONTRAINTES et des EXIGENCES de la compétition et du jeu particulier qu'est le RUGBY.

1.2 Etablir un climat favorable au déroulement positif de la compétition, est la condition prioritaire à l'atteinte des BUTS EDUCATIFS poursuivis.

Les rencontres ne sont qu'un TEST permettant d'apprécier les progrès accomplis, l'amélioration du niveau des joueurs et des équipes.

Les tournois devraient être l'occasion d'ECHANGES, les RELATIONS HUMAINES devraient faire de ces regroupements de véritables FETES du RUGBY.

La compétition est surtout une source d'acquisition de VALEURS qui participent à la construction des enfants mais aussi un lieu de lutte envers les CONTRE-VALEURS qui peuvent se manifester.

Sur le terrain, le jeu appartient aux enfants et pas aux éducateurs qui restent des CONSEILLERS.

Les enfants n'ont pas à être soumis à des pressions, des injonctions, des humiliations dévalorisantes ou génératrices de comportements négatifs (tricherie, dramatisation des défaites, sur valorisation des victoires, violences ..etc.).

Le COMPORTEMENT DES EDUCATEURS INDUIT CELUI DES ENFANTS.

Le jeu est, pour ces derniers, un moment de vie placé dans un cadre de REGLES, de LIMITES dont il est bon de les imprégner dès l'enfance et qui permettent l'expression du PLAISIR ressenti malgré les CONTRAINTES et les EFFORTS à faire.

2) LOGIQUE du REGLEMENT.

2.1 - L'EXIGENCE DE SECURITE

Le Rugby des enfants n'est pas celui de l'adulte. Très peu d'accidents surviennent dans les catégories correspondant aux écoles de rugby. Malgré cela, les auteurs de la réflexion sur l'amélioration des règles du jeu pour ces catégories d'âge, ont tenu le plus grand compte de cette préoccupation majeure.

Les remises en jeu collectives ont fait l'objet d'une attention particulière: mêlées à effectif réduit sans poussée, remises en jeu à la touche sans « soulevé » du preneur du ballon. L'obligation du plaquage bas, à l'exclusion de tout autre geste, ainsi que la diminution des contacts en face-à-face lors des pénétrations, complètent le dispositif.

2.2 - UNE IDEE du RUGBY :

Celui-ci est un sport collectif où l'engagement corporel voulu, organisé, réglementé est déterminant dans les luttes individuelles, collectives et dans le jeu avec ou sans ballon. L'intelligence du jeu ainsi que l'habileté gestuelle participent à l'efficacité de ce jeu ayant sa logique particulière.

Le jeu des adultes servant de REFERENCE (et non de modèle à copier par les enfants) évolue vers des exigences nouvelles, vers plus de dynamisme et vers l'accentuation d'une polyvalence parallèle à la spécialisation nécessaire.

2.3 - UNE PRISE EN COMPTE des NIVEAUX :

Les règles proposées tiennent compte des objectifs généralement définis pour les catégories concernées. Elles renforcent l'apprentissage de l'entraînement et vont dans le même sens. Elles favorisent d'abord le jeu instinctif, puis l'émergence et l'utilisation de PRINCIPES de REUSSITE cohérents (Logique du jeu, Pensée tactique).

Elles permettent de respecter le besoin de développer la polyvalence qui sera plus tard associée à la spécialisation nécessaire.

2.4 – L'INTERET des REMISES en JEU :

Les REMISES en JEU doivent dynamiser la progression vers l'avant à des âges où l'on recherche l'intégration du principe fondamental « AVANCER en étant ORGANISES AVEC ou SANS BALLON ».

La progression des utilisateurs est favorisée et impulsée par les 3 pas rapides de l'arbitre précédant la pose du ballon au sol et par son action vers l'avant pour faire reculer les opposants à 3 mètres.

Les opposants hors-jeu (à moins de 3m de la pose du ballon) ont à se REORGANISER en reculant et à enchaîner vers l'avant quand le ballon est posé au sol par l'éducateur-arbitre.

Cet enchaînement « réorganisation en reculant – progression » nous semble bien propre à préparer les enfants aux échéances futures.

Jean DEVALUEZ

PHOTO

LES PRINCIPES

- Ce **règlement s'inscrit dans le plan de formation du joueur** à court, moyen et long terme.
- **Les intérêts de l'ENFANT sont à prendre prioritairement en considération.**
- Il permet aux joueurs de pratiquer dans un **contexte sécurisé et sécurisant** .
- La pratique de la compétition est **un élément incontournable** de la FORMATION du joueur.
C'est un **moment d'évaluation**.
- Cette pratique doit respecter **la logique et les étapes d'apprentissage du jeu**. Elle doit **éviter le décalage** entre le discours pédagogique d'apprentissage et les configurations d'une compétition plaquée sur celle de l'adulte.
- Le **règlement, PROGRESSIF et ADAPTE**, répond aux nouvelles exigences du jeu.
- Le règlement propose des **lancements dynamiques favorisant la polyvalence**. Il doit retarder l'apparition d'un jeu pré établi en faisant appel le plus possible à l'intelligence des situations et à la capacité de lecture du jeu.
- Le **règlement est plus « lisible »** pour les joueurs, éducateurs, médias...

LES ELEMENTS DE SECURITE

- Faire reculer la défense doit permettre l'**utilisation des espaces** laissés libres et **d'éviter les chocs frontaux** qui sont souvent les plus violents.
- **L'alternance** sur une rencontre de plusieurs **séquences de jeu et de pauses** de récupération, entraîne une fatigue réduite, diminuant ainsi les risques d'accidents.
- Retarder la pratique du **XV à 15 ans** doit également permettre entre autre:
 - d'éviter une modélisation précoce du jeu de l'adulte.
 - de diminuer le nombre de joueurs participants aux luttes collectives.
- **L'apprentissage progressif** des compétences pour **les joueurs participants à la mêlée**, doit diminuer les risques de cette phase de jeu.
 - Pas de mêlée en M9 ans et M11 ans : « jouer vite »
 - Choix à partir des M13 ans entre : « jouer vite » et « mêlée » sur les en-avant (*apprentissages*: Placements, Gainage, Liaisons, Appuis...).
 - En M15 ans: mêlée « imposée » (*apprentissages*: Placements et lutte pour le gain de la balle au talonnage uniquement).
- Dans le même esprit, **l'aide au saut en touche** dans l'alignement fait l'objet d'un **apprentissage progressif** et n'apparaît qu'après 15 ans.
- **Le plaquage est précisément réglementé** afin d'éviter les accidents : « à partir de la zone de la ceinture », **interdiction** des « projections », des « cuillères », des « cathédrales » et des « prises judo ».
- Ce nouveau règlement induit des **apprentissages au niveau perceptif et décisionnel**, développant ainsi la capacité à **mieux gérer les affrontements** (source de traumatismes) dans les situations de mouvement, y compris lors des programmations stratégiques ultérieures.

LES ELEMENTS DE SECURITE

- « L'éducateur-arbitre » est le garant du respect des règles . Il doit également par **son action de régulation pédagogique**, diminuer les risques d'accidents liés à la pratique (vitesse, plaquages, percussions, déblayages, mêlées..).
- Il est **obligatoire** de respecter les «couloirs » entre les terrains de jeu lors des rencontres et tournois, et de « situer » le public hors des limites du terrain de jeu à XV.
- Ces « exigences » particulières dans l'organisation **DOIVENT ETRE OBLIGATOIREMENT** observées afin de **créer un climat favorisant** l'atteinte des objectifs éducatifs, pédagogiques et de sécurité.

RECOMMANDATIONS AUX DIRECTEURS de JEU

- La **SECURITE** des enfants est le souci premier des directeurs de jeu. Les règles ont été conçues pour assurer cette dernière de la meilleure façon possible.
- La **VIVACITE** de ceux qui arbitrent doit être une qualité indispensable pour appliquer des règles qui visent à dynamiser le jeu tout en préservant la dimension de lutte individuelle et collective.
- Les **ARBITRES** doivent connaître le SENS, l'INTERET, la LOGIQUE des propositions orientées vers :
 - La SECURITE.
 - L'EQUITE.
 - Le DYNAMISME.
 - La PRISE en COMPTE des DONNEES SPECIFIQUES FONDAMENTALES du RUGBY.

Ils doivent être particulièrement attentifs à la façon dont les enfants s'engagent dans la lutte individuelle ou collective du double point de vue, des REGLES et de l'ETAT d'ESPRIT.

Leur FERMETE n'exclut pas une relation sécurisante quand le comportement des enfants le permet.

RECOMMANDATIONS AUX ORGANISATEURS DE TOURNOIS

Ces derniers doivent prendre en compte les recommandations générales et celles qui concernent les arbitres pour créer les **CONDITIONS FAVORABLES** à l'atteinte des **OBJECTIFS EDUCATIFS**.

Le directeur de tournoi, les responsables de plateau doivent notamment veiller au respect de dispositions particulières :

- Tous les joueurs participants et leurs éducateurs doivent être licenciés FFR
- Application **OBLIGATOIRE** du règlement FFR Rugby Digest en vigueur.
- Présence de deux éducateurs au bord du terrain à l'exclusion de toute personne non autorisée.
- Droit d'intervention en cas de comportement non souhaitable des éducateurs.
- Procédures pour récompenser la bonne tenue des équipes et leur entourage.
- Maintien d'un cérémonial en fin de tournoi impliquant la remise de récompenses non seulement aux vainqueurs, mais également aux équipes qui se sont signalées par leur conduite exemplaire.

Conseils pratiques d'organisation :

- 1- Utiliser les lignes du terrain existantes.
- 2- Utilisation de la rubalise aux abords des terrains.
- 3- S'assurer les services d'un organisme de soins d'urgence.
- 4- Marquer les points importants du terrain avec balises souples.
- 5- Afficher les tableaux des rencontres.
- 6- Rassembler les éducateurs et les arbitres au début du tournoi pour rappeler les règles et insister sur le **respect de l'esprit du jeu**. La compétition doit rester un **moment de libre expression** du joueur.
- 7- S'assurer le concours des médias pour donner l'importance festive au rassemblement.

PHOTO

REGLEMENT chez les JEUNES

« A partir de 15 ans :
je joue à XV »

Moins de 7 ans Pratique à 5 ou à 6

Moins de 9 ans Rugby à VI

Moins de 11 ans Rugby à VIII

Moins de 13 ans Rugby à X

Moins de 15 ans Rugby à XII

A partir de 15 ans Rugby à XV

REGLES FONDAMENTALES

Les modifications présentées, dans le document qui suit, portent :

1. sur les REGLES COMPLEMENTAIRES
2. sur les MODALITES de certaines Règles Fondamentales qui seules peuvent être modifiées.

La MARQUE	ESSAI : Faire un toucher à terre dans l'En-but adverse (la ligne de but fait partie de l'En-but)
DROITS et DEVOIRS	<p>Tout joueur peut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - se saisir du ballon, courir en le portant, le passer ou le botter, - plaquer un adversaire porteur du ballon.
Le HORS-JEU et l'En-Avant	<p>Un joueur situé en avant d'un PARTENAIRE jouant le ballon, ne peut pas faire action de jeu. Il est en position de HORS-JEU.</p> <p>Le ballon ne peut pas être passé à un partenaire HORS-JEU.</p> <p>Il y a en-avant lorsque le ballon est passé ou projeté, avec la main, le bras ou l'avant-bras en direction de la ligne de ballon mort adverse.</p>
Le PLAQUAGE	<p>Tout joueur plaqué doit immédiatement lâcher ou passer le ballon et se relever ou s'éloigner du ballon.</p> <p>Les participants au PLAQUAGE doivent se remettre debout pour rejouer (rejouer=jouer le ballon ou plaquer un adversaire).</p> <p>Il y a PLAQUAGE lorsqu'un joueur porteur du ballon est tenu ET mis au sol par un adversaire.</p> <p>Un joueur n'ayant plus ses DEUX appuis au sol (debout) est considéré « mis au sol ».</p>

PRECISIONS ET COMPLEMENTS

	M7	M9	M11	M13	M15
Taille des ballons	Taille 3	Taille 3	Taille 4	Taille 4	Taille 5
Equipeement des joueurs	Insister au maximum pour que l'ensemble des joueurs utilisent des crampons moulés. Si certains utilisent des vissés, en vérifier l'état.				
Coups de pied	<p>Les coups de pied sont autorisés, avec les mêmes règles qu'à XV. En ce qui concerne le dégagement direct en touche, il ne sera autorisé que dans les 5m (qui correspondent aux 22m) et l'en-but. Si les lignes des 5m ne sont pas nettement visibles, n'autoriser le dégagement direct que depuis l'en-but.</p> <p>Attention pour une bonne application de la règle, il faut que les lignes de ballon mort soient tracées (cas du coup de pied en ballon mort).</p>				
Modalités du jeu au contact de l'adversaire et du sol (placages, percussions...)	<p>Les contacts avec la tête en avant (pour plaquer, percuter), la mise en contact de la tête avec le sol (attitudes du genre "bridging") sont interdits.</p> <p>A la suite d'un plaquage, le ballon étant libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1m autour du ballon maximum). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage ...etc.).</p> <p>En ce qui concerne les modalités du plaquage, nous devons tenir compte des capacités réelles des joueurs aux différents âges et moduler les exigences.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tolérance sur la cible: ce qui est important c'est que ce ne soit pas dangereux. On peut donc admettre que cette cible soit élargie en permettant d'aller au dessus de la taille: ventre toléré, interdiction sur la poitrine (rappel de ce qui est mis en valeur dans la cassette "sécurité du jeune joueur", plonger dans les jambes est dangereux, la cible "sécuritaire" va donc des cuisses au ventre). • Utiliser les deux bras pour plaquer (pour éviter principalement l'impact avec le bras, ce qui est dangereux pour le plaqué et les blessures au bras et à l'épaule pour le plaqueur). • Interdiction de projeter l'adversaire en le tirant par le maillot, de l'accrocher au col ... • Interdiction de ces actions qui sont considérées comme des plaquages dangereux: la "cuillère" - le plaquage par retournement - le plaquage "façon judoka" <p>Un partenaire du plaqueur peut venir arracher ou bloquer le ballon (en évitant les impacts, le seul objectif est la récupération ou le blocage du ballon), il ne vient pas pour faire tomber.</p> <p style="text-align: center;">Sanction coup de pied de pénalité</p>				
Précision sur le porteur du ballon	<p>Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué ou bloqué par un adversaire (sauf pour faire un touché à terre dans l'en-but)</p> <p style="text-align: center;">Sanction coup de pied de pénalité</p>				
Précisions concernant le lancement GNERIQUE ou "balle au sol"	<p>Celui qui ramasse le ballon peut réaliser toutes les actions possibles (passer, porter, botter). Le ballon ne peut pas être posé à moins de 5m de l'en-but.</p> <p>Il faut donc supprimer les 2 pas d'avancée mais il faut conserver la mise à 3m des défenseurs. Le ballon est disponible pour les utilisateurs comme pour les opposants non Hors-Jeu, dès qu'il est posé au sol par l'éducateur-arbitre.</p> <p>Les joueurs Hors-Jeu sont les joueurs qui ne se sont pas repliés à 3m ou plus.</p>				

PHOTO

Moins de 7 ans

Jeu à V ou VI

CATEGORIE MOINS DE 7 ANS		
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Plaisir de la découverte de la pratique "		
REGLEMENT		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 5 ou à 6	
REPLACEMENTS	illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	22 m X 10 m	
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	15 minutes : 6 X 2 mn 30 Pause de 3 mn entre les séquences	
DUREE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée :20 minutes Ex :2 renc. de 4 X 2 mn 30 - 3 renc. de 3 X 2 mn 30 - 4 renc. de 2 X 2 mn 30 5 renc. de 2 x 2mn - 6 renc. de 1 x 3mn - 5 mn entre 2 rencontres	
ARBITRAGE	1 Educateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.	
REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute 2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1er utilisateur (tous doivent être 1er utilisateur, plusieurs fois) 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol 4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain). Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon (différent des autres catégories). * A 5 m de la ligne de but : Pose du ballon - Et éloigne bras écartés les opposants à 3m.
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au Centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	5 m de la ligne de but	
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
COUP PIED DE PENALITE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie (5 m de toute ligne)	
SORTIE EN BALLON MORT - FAUTE DANS L'EN - BUT ET A MOINS DE 5 M DE LA LIGNE DE BUT	A 5 m de la ligne de but en face de la faute	
BALLON BOTTE DIRECTEMENT EN TOUCHE (Hors en but et 5m devant)	A l'endroit de la "Frappe" ballon pour l'équipe non fautive (5 m de toute ligne)	

CATEGORIE MOINS DE 7 ANS	
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Plaisir de la découverte de la pratique	
RECOMMANDATIONS - ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes * Choisir des "aires herbeuses" 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs * Faire participer tous les joueurs * Pas de "statut" de remplaçant * Favoriser les lutttes et les contacts
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule tournoi * 1/2 journée avec 1, 2, 3 rencontres maximum 	<ul style="list-style-type: none"> * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses
<ul style="list-style-type: none"> * Choisir un éducateur neutre 	<ul style="list-style-type: none"> * Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes * Conserver la dynamique du jeu
ARBITRAGE - SECURITE	<ul style="list-style-type: none"> * L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge étant de favoriser le plaisir en découvrant les notions fondamentales (contact et la notion d'avancer-s'opposer) * il est recommandé aux éducateurs-arbitres de laisser vivre les situations de lutttes collectives debout (construction de l'adversaire) et de ne pas sanctionner les fautes vénielles ("peu graves") * La chronologie des 4 actions doit permettre aux enfants de prendre des repères sur le lancement du jeu "générique" * 5 m de toute ligne : Doit permettre le choix des 2 côtés * Annonce de la faute : Identification de celle-ci par l'enfant * Avance de 2 "pas" et fait reculer à 3 m : Favoriser la mise en actions des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense * Eloigne les opposants "bras écartés": Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu * Le jeu démarre à la prise du ballon : donner le temps aux enfants après une action (utilisateurs et opposants) de "lire l'espace", leur "camp", le sens du jeu et de rejoindre l'éducateur comme 1er utilisateur
<p>Arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ces 4 actions doivent être réalisées précisément, particulièrement sur la désignation des 1er utilisateurs * Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu * Veiller au respect du positionnement des opposants à 3 m sur la largeur du terrain * Faire comprendre la règle du "plaqueur-plaqué" pour que le jeu continue. <p>Laisser vivre les "maladresses"</p> <p>Sécurité :</p> <p>Apporter de la vigilance sur les plaquages hauts, projections et "tacles".</p>	

PHOTO

Moins de 9 ans

Rugby à VI

CATEGORIE MOINS DE 9 ANS		
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Résolution des problèmes affectifs liés à l'affrontement "		
REGLEMENT		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 6	
REPLACEMENTS	illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	22 m X 15 m	
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	24 minutes : 8 X 3 mn - Pause de 3 mn entre les séquences	
DUREE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée : de 24 à 30 minutes Ex :2 renc. de 4 X 3 mn - 3 renc. de 3 X 3 mn - 4 renc. de 3 X 2 mn30 5renc. de 2 x 3mn – 6 renc. de 2 x 2mn30 - 5 mn entre 2 rencontres	
ARBITRAGE	1 Educateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.	
REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute 2 - Annonce la nature de la faute - en se positionnant 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol 4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain) Les utilisateurs , comme les opposants non-hors jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol. * A 5 m de la ligne de but : Pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3m.
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au Centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	5 m de la ligne de but	
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
COUP PIED DE PENALITE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la sortie (5 m de toute ligne)	
SORTIE EN BALLON MORT - FAUTE DANS L'EN - BUT ET A MOINS DE 5 M DE LA LIGNE DE BUT	A 5 m de la ligne de but en face de la faute	
BALLON BOTTE DIRECTEMENT EN TOUCHE (Hors en but et 5m devant)	A l'endroit de la "Frappe" ballon pour l'équipe non fautive (5 m de toute ligne)	

CATEGORIE MOINS DE 9 ANS	
OBJECTIF PRIORITAIRE : Résolution des problèmes affectifs liés à l'affrontement	
RECOMMANDATIONS - ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes * Choisir des "aires herbeuses" 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs * Faire participer tous les joueurs * Pas de "statut" de remplaçant * Favoriser les luttes et les contacts
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule tournoi * 1/2 journée avec 1, 2, 3 rencontres maximum 	<ul style="list-style-type: none"> * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses
<ul style="list-style-type: none"> * Choisir un éducateur neutre 	<ul style="list-style-type: none"> * Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes * Conserver la dynamique du jeu
ARBITRAGE - SECURITE	
<p>Arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Ces 4 actions doivent être réalisées précisément * Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu * Veiller au respect du positionnement des opposants à 3 m sur la largeur du terrain * Faire appliquer expressément la règle du "plaqueur-plaqué" <p>Sécurité :</p> <p>Apporter de la vigilance sur les plaquages hauts, projections et "tacles".</p>	<p>L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge étant de favoriser la maîtrise (affective, physique et gestuelle) du contact et la notion d'avancer</p> <ul style="list-style-type: none"> * il est recommandé aux éducateurs-arbitres de laisser vivre les situations de luttes collectives debout (construction de l'adversaire) et de ne pas sanctionner les fautes vénielles ("peu graves") * La chronologie des 4 actions doit permettre aux enfants de s'approprier la maîtrise du lancement du jeu "générique" * 5 m de toute ligne : Doit permettre le choix des 2 côtés * Annonce de la faute : Identification de celle-ci par l'enfant * Avance de 2 "pas" et fait reculer à 3 m : Favoriser la mise en actions des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense * Règle "Plaqueur-plaqué": Permettre la continuité du jeu * Eloigne les opposants "bras écartés": Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu * Utilisateurs et opposants non-hors jeu peuvent jouer le ballon : Incite les utilisateurs à jouer le ballon dès la pose de celui-ci

PHOTO

Moins de 11 ans

Rugby à VIII

CATEGORIE MOINS DE 11 ANS		
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Exploitation des situations de déséquilibre "		
REGLEMENT		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 8	
REPLACEMENTS	illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	30 m X 22 m	
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	28 minutes : 8 X 3mn30 - Pause de 3 mn entre les séquences	
DUREE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée : de 28 à 36 minutes 2 renc. de 4 X 3 mn30 - 3 renc. de 3 X 3 mn30 - 4 renc. de 3 X 3 mn 5 renc. de 2 x 3mn30 - 6 renc. de 2 X 3mn Pauses de 3 mn entre les séquences 5 mn entre 2 rencontres	
ARBITRAGE	1 Educateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.	
REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	Coup pied tombé Adversaires à 5 m Le ballon doit franchir les 5m
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au Centre du terrain Par l'équipe qui a concédé l'essai	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute 2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol 4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain) Les utilisateurs, comme les opposants non-hors jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol. * A 5 m de la ligne de but : Pose du ballon Et éloigne bras écartés les opposants à 3m
COUP DE RENVOI	5 m de la ligne de but	
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
COUP PIED DE PENALITE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	
SORTIE EN BALLON MORT - FAUTE DANS L'EN - BUT ET A MOINS DE 5 M DE LA LIGNE DE BUT	A 5 m de la ligne de but en face de la faute	
BALLON BOTTE DIRECTEMENT EN TOUCHE (Hors en but et 5m devant)	A l'endroit de la "Frappe" ballon pour l'équipe non fautive (5 m de toute ligne)	

CATEGORIE MOINS DE 11 ANS	
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Exploitation des situations de déséquilibre "	
RECOMMANDATIONS - ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes * Choisir des "aires herbeuses" 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs * Faire participer tous les joueurs - Pas de "statut" de remplaçant * Favoriser l'utilisation des espaces libres
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule tournoi * Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres 	<ul style="list-style-type: none"> * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses
<ul style="list-style-type: none"> * Choisir un éducateur neutre 	<ul style="list-style-type: none"> * Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes * Conserver la dynamique du jeu
ARBITRAGE - SECURITE	
<p>Arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Réaliser ces 4 actions rapidement et en continuité * Utiliser plusieurs ballon pour le lancement du jeu * Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu * Etre rigoureux quant au positionnement des opposants à 3 m sur la largeur du terrain lors de la remise en jeu * Faire appliquer expressément la règle du "plaqueur-plaqué" <p>Sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apporter de la vigilance sur les plaquages hauts, projections et "tacles" 	<ul style="list-style-type: none"> * L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de faire vivre un maximum de situations de déséquilibre favorisant la construction et la prise en compte du partenaire. * L'arbitrage rigoureux et dynamique de la séquence peut conduire à une succession de déséquilibres * 5 m de toutes lignes : Doit permettre le choix des 2 côtés * Annonce de la faute : Identification de celle-ci par l'enfant sans perdre le "rythme" du lancement * Règle "plaqueur-plaqué": Permettre la continuité du jeu * Avance de 2 "pas" et fait reculer à 3 m : Favoriser la mise en actions des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu * Utilisateurs et opposants non hors- jeu peuvent jouer le ballon : Incite les utilisateurs à jouer le ballon dès la pose de celui-ci

PHOTO

Moins de 13 ans

Rugby à X

CATEGORIE MOINS DE 13 ANS		
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Créer et exploiter des situations de déséquilibre, individuellement et collectivement "		
REGLEMENT		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	56 m X 40 m	
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	36 minutes : 6 X 6 mn - Pause de 3 mn 30 entre les séquences	
DUREE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée de 36 à 40 minutes 2 renc. de 3 X 6 mn - 3 renc. de 2 X 6 mn - 4 renc. de 2 X 5 mn 5 renc. de 2 x 4 mn - 6 renc. de 2 x 3mn30 Pauses de 3 mn 30 entre les séquences ET 5 mn entre chaque rencontre	
ARBITRAGE	1 Educateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.	
REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	Coup pied tombé - Adversaires à 5 m Le ballon doit franchir les 5 m
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au Centre du terrain	* Remise en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai * Coup pied tombé - Adversaires à 5 m - Le ballon doit franchir la ligne médiane
COUP DE RENVOI	5 m de la ligne de but	* Coup pied tombé
EN AVANT DANS LE CHAMP DE JEU	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	CHOIX IMMEDIAT : "Par le capitaine" <ul style="list-style-type: none"> • Mêlée à 5 joueurs "simulée" : 2ème ligne tête à l'intérieur, pas de poussée. Le n°9 reste derrière les pieds de ses 2ème lignes. OU <ul style="list-style-type: none"> • Lancement "générique" (voir ci-dessous)
EN AVANT DANS L'EN - BUT et A MOINS de 5 M DE LA LIGNE DE BUT	A 5 m de la ligne de but en face de la faute (5 m de toute ligne)	
SORTIES EN BALLON MORT	A 5 m de la ligne de but en face de la faute ou à l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	L'éducateur-arbitre : 1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute 2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant 3 - Avance de 2 pas, pose le ballon au sol 4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 m (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain). Les utilisateurs , comme les opposants non hors-jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol.
BALLON INJOUABLE		
COUP PIED DE PENALITE		
SORTIES EN TOUCHE	A l'endroit de la "Frappe" ballon pour l'équipe non fautive (5 m de toute ligne)	* A 5 m de la ligne de but : Pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3m.
BALLON BOTTE DIRECTEMENT EN TOUCHE (Hors en but et 5m devant)		

CATEGORIE MOINS DE 13 ANS	
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Créer et exploiter des situations de déséquilibre, individuellement et collectivement "	
RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes * Conserver une zone neutre entre 2 aires de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule tournoi * Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres 	<ul style="list-style-type: none"> * Faire participer tous les joueurs - Pas de "statut" de remplaçant * Favoriser l'utilisation des espaces libres * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses
<ul style="list-style-type: none"> * Choisir un éducateur neutre et un assistant jeune joueur "formé" 	<ul style="list-style-type: none"> * Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes * Initiation à l'arbitrage par les jeunes : reconnaissance de la faute - maîtrise de l'intervention.
ARBITRAGE - SECURITE	<ul style="list-style-type: none"> * L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de faire vivre un maximum de situations de déséquilibre aux plans offensif et défensif en utilisant les formes de jeu pour avancer en continuité. * Coup de pied tombé : acquisition d'une habileté spécifique * CHOIX : Donner une autre alternative de jeu et respecter la démarche pédagogique : du tactique vers le stratégique et du jeu spontané vers le jeu organisé * Mêlées : Concentration de joueurs pour libérer des espaces Initiation aux postures et liaisons - Ebauche de lancements stratégiques * L'arbitrage rigoureux et dynamique de la séquence peut conduire à une succession de déséquilibres * 5 m de toute ligne : Doit permettre le choix des 2 côtés * Annonce de la faute : Identification de celle-ci par l'enfant sans perdre le "rythme" du lancement Règle du "plaqueur-plaqué" et de l'intervention des soutiens : Doit permettre la continuité du jeu et éviter les "grattages" et les "déblayages" irréguliers * Avance de 2 "pas" et - fait reculer à 3 m : Favoriser la mise en actions des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu * Utilisateurs et opposants non-hors jeu peuvent jouer le ballon : Incite les utilisateurs à jouer le ballon dès la pose de celui-ci
<p>Arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Réaliser ces 4 actions rapidement et en continuité * Utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu * Contrôle de l'entrée en mêlée sans perte de temps * Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu * Etre rigoureux quant au positionnement des opposants à 3 m sur la largeur du terrain lors de la remise en jeu * Faire appliquer expressément la règle du "plaqueur-plaqué" et de l'intervention des soutiens <p>Sécurité :</p> <ul style="list-style-type: none"> Apporter de la vigilance: * sur les plaquages hauts, projections et "tacles" * les postures et des placements en mêlée 	

PHOTO

Moins de 15 ans

Rugby à XII

CATEGORIE MOINS DE 15 ANS		
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases du jeu "		
REGLEMENT		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12	
REPLACEMENTS	illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	Niveau A : 56m x 90m – Niveau B : 56m x 70m – Niveau C : 56 m X 48 ou 50 m	
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	40mn : 2x20 en match unique avec 1 temps mort de 1mn par équipe et par ½ temps	
DUREE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum en tournoi sur la journée : de 40 à 60 minutes Exemples : 2 rencontres de 2x15mn - 3 rencontres de 2x10mn, 4 rencontres de 2x7mn - 5 rencontres de 2x6mn – 6 rencontres de 1x10mn 5 mn entre chaque rencontre	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres ASSISTES par leur éducateur sur le bord du terrain.	
REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	Règles du XV Coup pied tombé - Adversaires à 10 m Le ballon doit franchir les 10 m
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au Centre du terrain	
COUP DE RENVOI	Niveau A et B : ligne 22m C : 5 m de la ligne de but	Règles du XV Coup de pied tombé
MÊLEE ORDONNEE	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	Mêlée à 5 ou 6 joueurs au choix de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu à 5 : les 2èmes lignes ont la tête à l'intérieur à 6 : structurée en 3- 2 – 1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon. "SIMULEE" pas de poussée. Le n° 9 opposant reste derrière la ligne de remise en jeu.
	A 5 m de la ligne de but en face de la faute (5 m de toute ligne)	
COUPS de PIEDS (Franc ou Pénalité)	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)	Règles du rugby à XV (pas de tir au but après Pénalité)
TOUCHE	A 5m de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon	Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend sur 10 m maxi. Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 pas du lanceur. 7 participants maximum (lanceur et relayeur compris) 4 participants minimum (lanceur et relayeur compris) Le nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui fait la remise en jeu (mini 2 – maxi 5). Les non-participants sont à 5m de la ligne de remise en jeu. Les « permutations » sont autorisées. L' « aide » au saut n'est pas autorisée.
TRANSFORMATIONS	Face aux poteaux	Tout de suite après essai, par des buteurs différents.
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV SONT APPLICABLES.		

CATEGORIE MOINS DE 15 ANS	
OBJECTIF PRIORITAIRE : " Créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre sur les différentes phases du jeu "	
RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes * Conserver une zone neutre entre 2 aires de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule tournoi * Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres 	<ul style="list-style-type: none"> * Faire participer tous les joueurs - Pas de "statuts" de remplaçants * Favoriser l'utilisation des espaces libres * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses
<ul style="list-style-type: none"> * Préparer les enfants à l'arbitrage * Nécessité d'accompagnement par un tuteur 	<ul style="list-style-type: none"> * Accéder aux responsabilités - Lutter contre la violence * Dédramatiser la compétition * Meilleure connaissance de la règle pour mieux jouer
ARBITRAGE - SECURITE	<ul style="list-style-type: none"> * L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de conserver et maintenir des situations de déséquilibre aux plans offensif et défensif en utilisant les formes de jeu pour avancer en continuité. * Coup de pied tombé : acquisition d'une habileté spécifique * CHOIX : Donner une autre alternative de jeu et respecter la démarche pédagogique : du tactique vers le stratégique et du jeu spontané vers le jeu organisé * Mêlées : Concentration de joueurs pour libérer des espaces . Initiation aux postures et liaisons - Ebauche de lancements stratégiques * Touches : Concentration de joueurs pour libérer des espaces. Approche des luttes aériennes – Coordination vitesse de démarquage, impulsion et saut (gainage). Perception des trajectoires, adresse du sauteur et du lanceur. Le lifting n'est pas autorisé pour des raisons de sécurité. Les qualités physiques des participants à la touche doivent être améliorées. Règle du "plaqueur-plaqué" et de l'intervention des soutiens : Doit permettre la continuité du jeu et éviter les "grattages" et les "déblayages" irréguliers et dangereux. A la suite d'un plaquage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de placage (1m autour du ballon maximum). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage ...etc).
<p>Arbitrage</p> <ul style="list-style-type: none"> * Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur. * Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention). * L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu ; l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement. * Faire appliquer expressément la règle du "plaqueur-plaqué" et de l'intervention des soutiens. <p>Sécurité : Apporter de la vigilance:</p> <ul style="list-style-type: none"> * sur les plaquages hauts, les projections et les "tacles" * les postures et les placements en mêlée (commandements) 	

PHOTO

Tableaux récapitulatifs

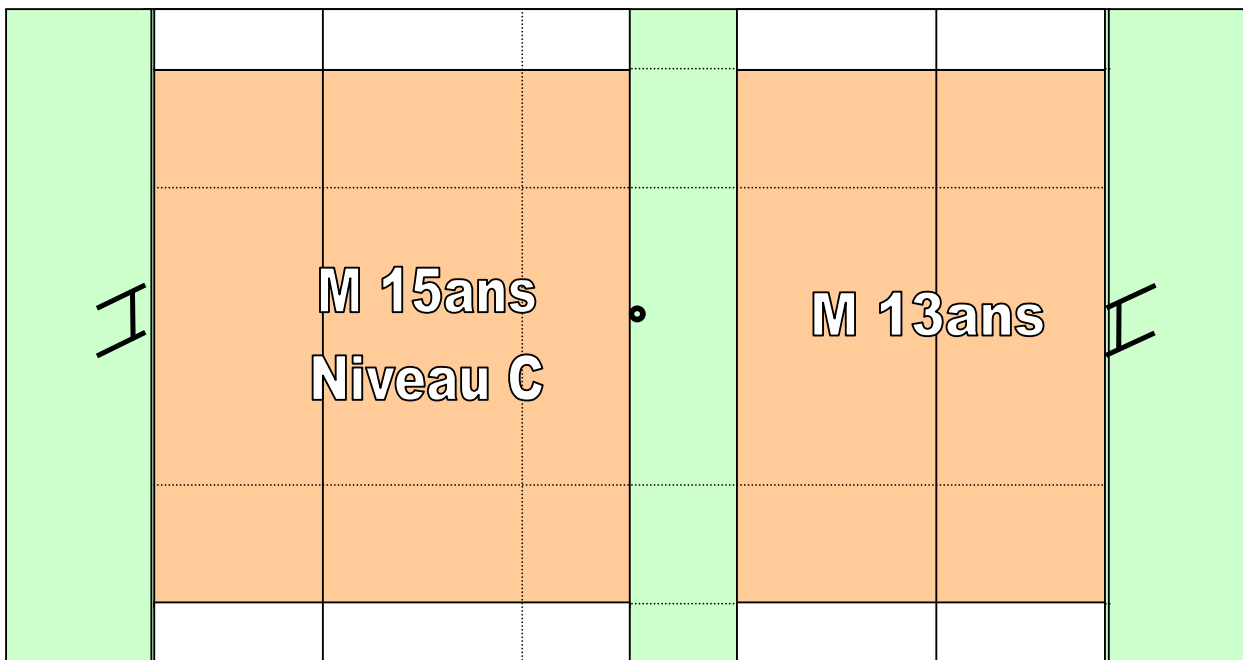
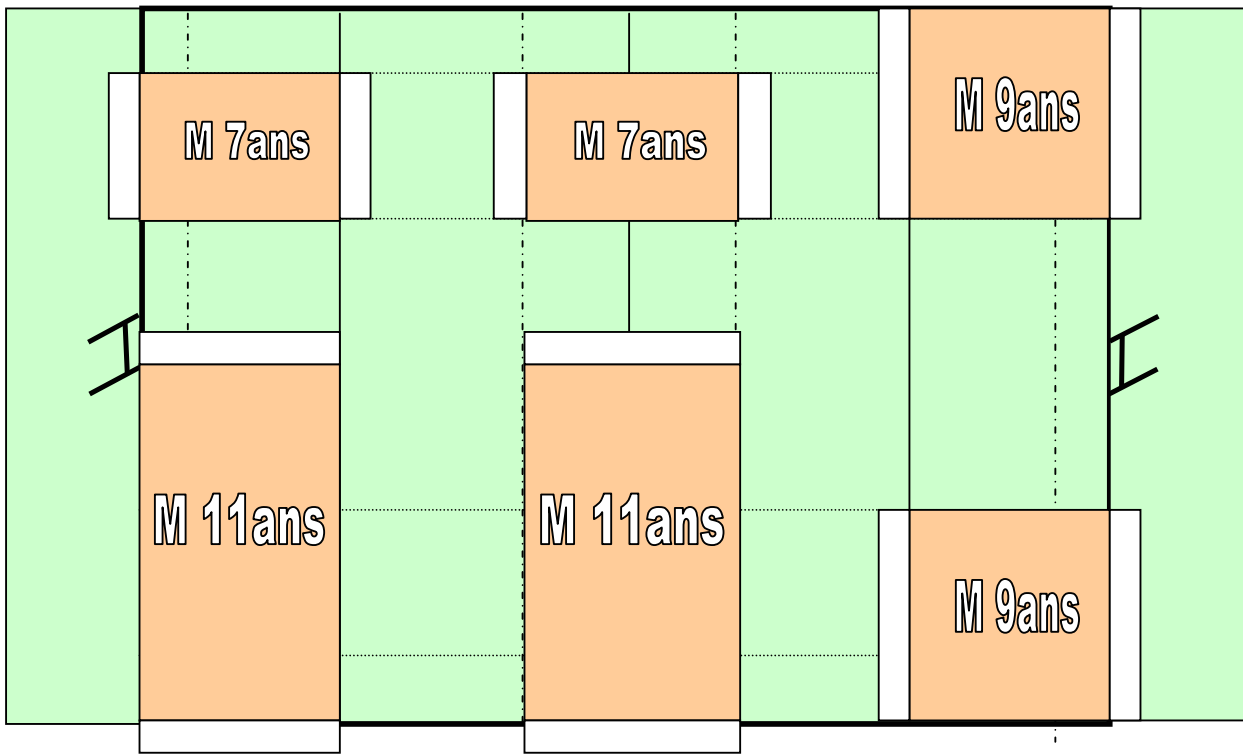
CATEGORIE	Moins de 7 Ans		Moins de 9 Ans		Moins de 11 Ans			
OBJECTIFS PRIORITAIRES	Plaisir de la découverte de la pratique		Résolution des problèmes affectifs liés à l'affrontement		Exploitation des situations de déséquilibre.			
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 5 à 6		Pratique à 6		Pratique à 8			
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure.		Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure.		Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure			
TERRAIN	22 m X 10 m		22 m X 15 m		30 m X 22 m			
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	6 X 2 mn 30 - Pause de 3 mn entre les séquences 5 mn entre 2 matches.		8 X 3mn - Pause de 3mn entre les séquences 5 mn entre 2 matches.		8 X 3,30mn - Pause de 3 mn entre les séquences 5 mn entre 2 matches.			
DUREE TOURNOI ½ journée avec 3 rencontres max.	Temps de jeu maxi sur un tournoi : 20mn Exemples : 2 rencontres de 4 X 2 mn30 3 renc. de 3 X 2 mn30 - 4 renc. de 2 X 2 mn30		Temps de jeu maxi sur un tournoi : Entre 24 et 30mn Exemples : 2 rencontres de 4 X 3 mn - 3 renc. de 3 X3mn 4renc. de 3x2 mn 30 – 5 renc. de 2x2mn30 – 6 renc de 2x 2mn30		Temps de jeu maxi sur un tournoi : Entre 28 et 36mn Exemples : 2 rencontres de 4x3 mn30 - 3 renc. de 3x3 mn30 4 renc. de 3x3mn – 5 renc. de 2x3mn30 – 6 renc. de 2x3mn			
ARBITRAGE	1 Educateur-arbitre avec 2 ballons.		1 Educateur-arbitre avec 2 ballons.		1 Educateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.			
Remises en Jeu Fautes	OU ?	COMMENT ?	OU ?	COMMENT ?	OU ?	COMMENT ?		
COUP D'ENVOI début de partie	Au Centre du terrain	L'éducateur – arbitre : 1-Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2-Annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1er utilisateur (tous doivent être 1er utilisateur, plusieurs fois). 3- Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4-Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain) Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon. A 5 mètres de la ligne de but : Pose du ballon – et éloigne bras écartés les opposants à 3 mètres.	Au Centre du terrain	L'éducateur – arbitre : 1-Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2-Annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1er utilisateur (tous doivent être 1er utilisateur, plusieurs fois). 3- Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4-Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain) Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon. A 5 mètres de la ligne de but : Pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 mètres.	Au Centre du terrain	Coup de pied tombé. Adversaire à 5mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres.		
COUP D'ENVOI après essai	Au Centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.		Au Centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.		Au Centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.	L'éducateur – arbitre : 1-Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2-Annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1er utilisateur (tous doivent être 1er utilisateur, plusieurs fois). 3- Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4-Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain) Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon.	Au Centre du terrain pour l'équipe qui concède l'essai.	L'éducateur – arbitre : 1-Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2-Annonce la nature de la faute en se positionnant et désigne l'enfant 1er utilisateur (tous doivent être 1er utilisateur, plusieurs fois). 3- Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4-Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain) Le jeu démarre dès que l'enfant s'est saisi du ballon.
COUP de RENVOI	5 m de la ligne de but		5 m de la ligne de but		5 m de la ligne de but			
En AVANT ou Ballon Injouable	A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)		A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)		A l'endroit de la faute (5 m de toute ligne)			
COUP PIED DE PENALITE								
SORTIE EN TOUCHE								
Sortie en ballon mort - Faute d'en l'en-but et à moins de 5mètres de la ligne de but.	5 m de ligne de but, en face de la faute.		5 m de ligne de but, en face de la faute.		5 m de ligne de but, en face de la faute.			
Ballon botté directement en touche.	A l'endroit de la «frappe»; 5m de toute ligne	A l'endroit de la «frappe»; 5m de toute ligne	A l'endroit de la «frappe»; 5m de toute ligne					

CATEGORIE	Moins de 13 Ans		Moins de 15 Ans		
OBJECTIFS PRIORITAIRES	Créer et exploiter des situations de déséquilibre individuellement et collectivement		Créer, exploiter et conserver les situations de déséquilibre à partir des différentes hases du jeu.		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10		Pratique à 12		
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure		Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure		
TERRAIN	56m X 35m		Niveau A : 56m X 90m - Niveau B : 56m X 70m – Niveau C : 56m X 48m ou 50m		
DUREE MATCH UNIQUE-PAUSES	36mn : 6 X 6mn – Pause de 3,30mn .		40mn : 2 X 20mn en match unique avec 1 temps mort de 1mn par équipe et par ½ temps.		
DUREE TOURNOI PAUSES	Temps de jeu maximum sur un tournoi : de 36mn à 40mn Ex :2 renc. de 3x6mn – 3 renc. de 2x6mn -4 renc. de 2 X 5mn 5 renc. de 2x4mn – 6 renc. de 2x 3mn30 Pauses de 3mn 30entre les séquences ET 5mn entre chaque rencontre.		Temps de jeu maximum sur un tournoi 60 mn Exemples: 2 rencontres de 2 X 15mn – 3 rencontres de 2 X 10mn 4 rencontres de 2 X 7mn – 5 rencontres de 2 X 6mn – 6 rencontres de 1 X 10mn ET 5mn entre chaque rencontre.		
ARBITRAGE	1 Educateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant jeune joueur.		2 Jeunes-arbitres ASSISTES par leur éducateur sur le bord du terrain.		
Remises en Jeu Fautes	OU ?	COMMENT ?	Remises en Jeu Fautes	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	Coup pied tombé. Adversaires à 5 m. Le ballon doit franchir les 5m.	COUP D'ENVOI DEBUT DE PARTIE	Au Centre du terrain	Règles du Jeu à XV Coup de pied tombé – Adversaires à 10m - Le ballon doit franchir les 10m.
COUP D'ENVOI APRES ESSAI	Au Centre du terrain	Remise en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai. Coup de pied tombé. Adversaire à 5m. Le ballon doit franchir la ligne médiane.	COUP D'ENVOI APRES ESSAI		
COUP de RENVOI	5 m de la ligne de but	Coup de pied tombé	COUP de RENVOI	Niveau A et B : ligne 22m C : 5m de la ligne de but	Règles du Jeu à XV
En AVANT DANS LE CHAMP DE JEU	A l'endroit de la faute (5m de toutes lignes)	CHOIX IMMEDIAT : « Par le capitaine » Mêlée à 5 joueurs « simulée » : 2ème ligne tête à l'intérieur, pas de poussée. Le N° 9 reste derrière les pieds de ses 2ème lignes. OU Lancement « générique » (voir ci-dessous)	MÊLEE ORDONNEE	A l'endroit de la faute (5m de toutes lignes)	Mêlée à 5 ou 6 joueurs au choix de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu. A 5 : Les 2èmes lignes ont la tête à l'intérieur. A 6 : Structurée en 3-2-1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon. La mêlée est, toujours, simulée : pas de poussée. Le n° 9 opposant reste derrière la ligne de remise en jeu.
EN AVANT DANS L'EN-BUT ET A MOINS DE 5 m DE LA LIGNE DE BUT	A 5m de la ligne de but en face de la faute (5m de toutes lignes)			A 5m de la ligne de but, en face de la faute (5m de toutes lignes)	
SORTIES EN BALLON MORT	A 5m de la ligne de but, en face de la faute, (5m de toutes lignes)	L'éducateur – arbitre : 1-Se positionne rapidement à l'endroit de la faute. 2-Annonce la nature de la faute en se position. 3- Avance de 2 pas, pose le ballon au sol. 4-Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3m (ligne de hors jeu sur toute la largeur du terrain). Les utilisateurs, comme les opposants non hors-jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol.	COUP DE PIEDS (Franc ou pénalité)	A l'endroit de la faute (5m de toutes lignes)	Règles du Jeu à XV (Pas de tir au but après Pénalité)
BALLON INJOUABLES					
COUP PIED DE PENALITE			A 5 mètres de la ligne de but : Pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 mètres	TOUCHES	A 5m de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon
SORTIES EN TOUCHE					

PHOTO

LES TERRAINS

LES TERRAINS



LES TERRAINS

En cas d'indisponibilité matérielle pour du niveau B, il est possible d'utiliser le terrain du niveau C qui présente les mêmes caractéristiques quant à la largeur et est réduit d'une dizaine de mètres en longueur.

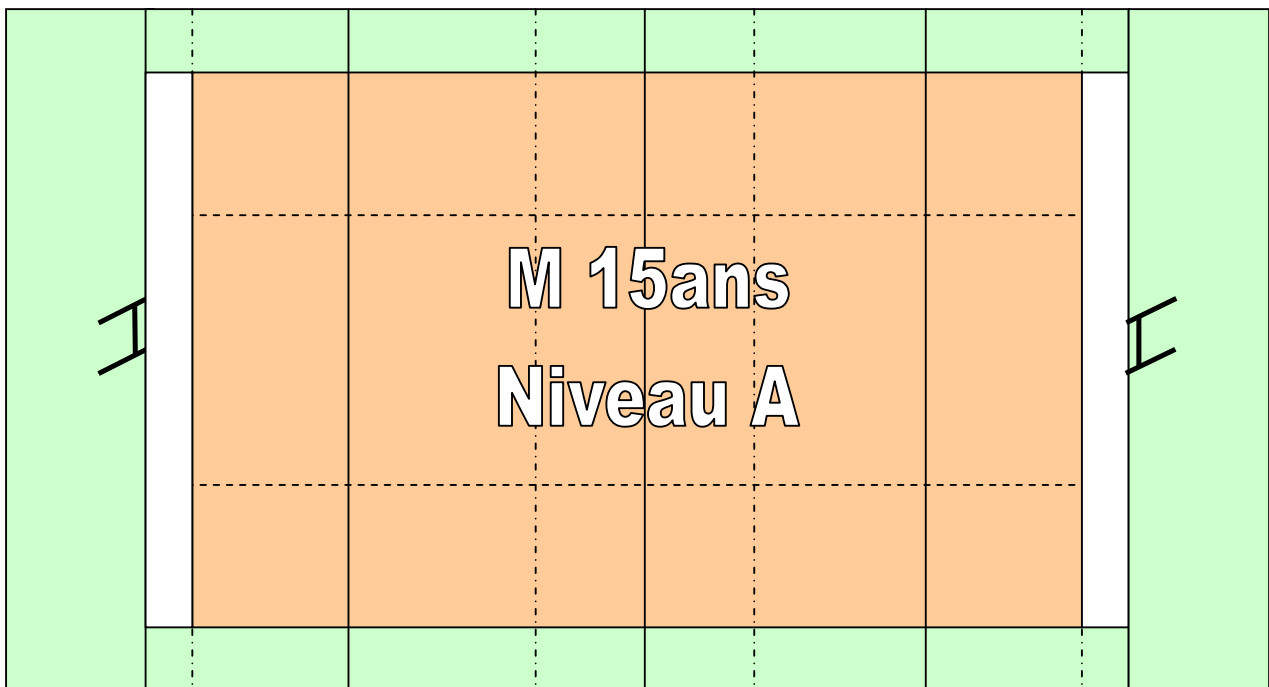
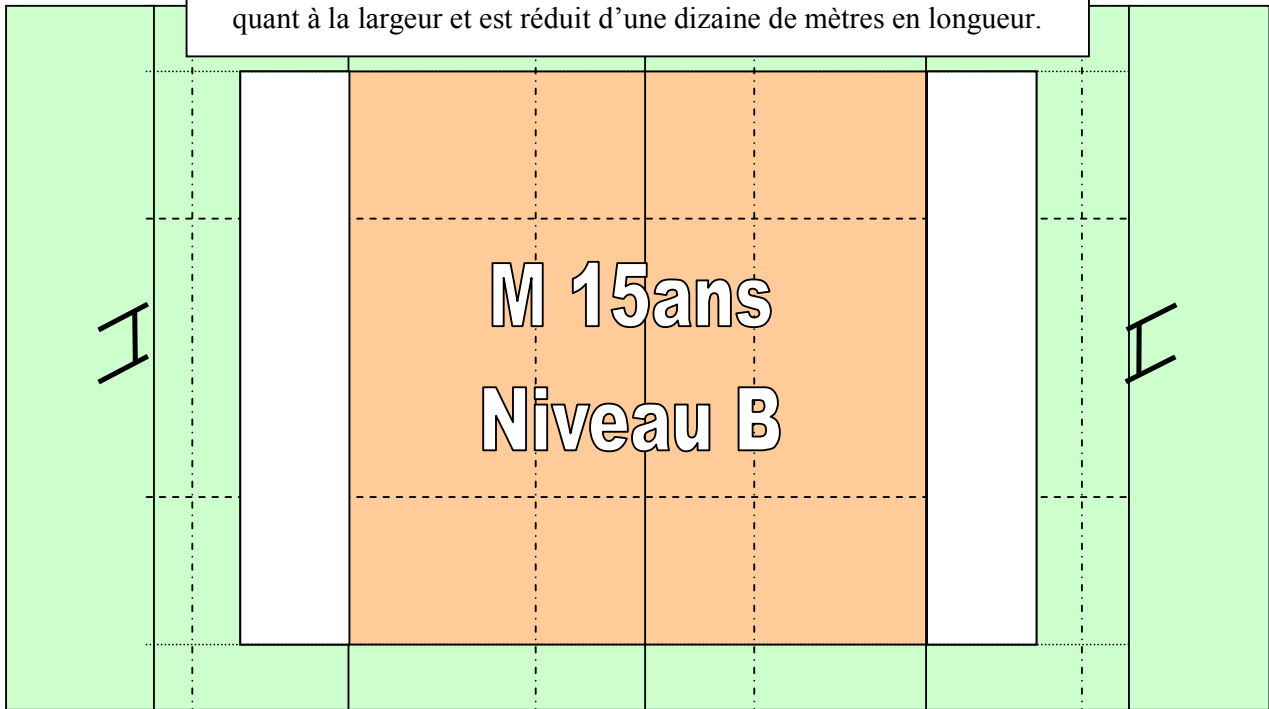


PHOTO
Rugby à 7

RUGBY à 7

RUGBY « SCRATCH »

RUGBY BEACH

RUGBY à 7

Les règles générales du jeu sont les mêmes que celles du Rugby à XV.
Seules les règles suivantes sont spécifiques à la pratique du Rugby à 7.

1. Nombre de joueurs

Chaque équipe : présente 7 joueurs dans l'aire de jeu.
est composée de 10 joueurs par match.
ne peut désigner plus de 3 joueurs pour des remplacements.
est constituée de 12 joueurs pour un tournoi.

Un joueur blessé qui a été remplacé, ne peut pas reprendre la partie.

2. Durée de la partie

Les matchs d'un tournoi sont de 2 X 7 minutes avec une mi-temps de 1 minute.
La finale du tournoi est de 2 X 10 minutes avec une mi-temps de 2 minutes.

Lorsqu'il y a match nul à la fin du temps réglementaire et qu'il est prévu de jouer une prolongation, celle-ci se composera de 2 mi-temps de 5 minutes. L'équipe qui marquera la première est, immédiatement déclarée : vainqueur (mort-subite).

3. Arbitrage

Un arbitre de champ, deux juges de touche et deux juges d'en-but seront désignés.
Les deux juges d'en-but sont positionnés dans la zone d'en-but, leur fonction est identique que celle des juges de touche, sauf que leur responsabilité est limitée à la zone d'en-but.

4. Coup d'envoi après des points marqués

L'équipe qui donne le coup d'envoi est l'équipe qui vient de marquer les points (essai, drop ou coup de pied de pénalité).

5. Transformations

Le botteur doit botter dans les 40 secondes qui suivent le moment où l'essai a été marqué.
Le coup de pied est annulé si ce délai n'est pas respecté.

6. Coup de pied de pénalité

Un coup de pied de pénalité peut être tenté, mais il sera exécuté uniquement en coup de pied tombé. Si le botteur indique à l'arbitre son intention de tenter le coup de pied au but, celui-ci devra être réalisé dans les 30 secondes suivant le moment où la pénalité a été accordée. Le coup de pied est annulé si ce délai n'est pas respecté.

7. Mêlée

Une mêlée est formée dans le champ de jeu, par 3 joueurs de chaque équipe, liés entre eux, sur une ligne pour chaque équipe.

Les 3 joueurs doivent rester liés jusqu'à que la mêlée ait pris fin. Sanction : CPP

Un joueur de la mêlée ne doit pas botter délibérément le ballon pour le faire sortir du tunnel ou de la mêlée, en direction de la ligne de but adverse. Sanction : CPP

8. Jeu déloyal

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

Tout joueur expulsé (carton rouge) du terrain est définitivement éliminé pour le tournoi (avec une sanction fédérale).

Règles spécifiques pour les moins de 17 ans

Terrain : Largeur : moins 5m de chaque côté
Longueur : moins 10m de chaque côté (zone des 22m devient zone d'en-but)

Particularités : Jeu au pied admis sur la totalité du terrain, cependant pas de coup de pied direct en touche (plus de zone des 22m).

Coup de pied direct en touche autorisé derrière la ligne de but (22m).

Pas de poussée en mêlée.

La progression du demi de mêlée n'est pas autorisée.

Les points ne peuvent être marqués que par des essais.

RUGBY « SCRATCH »

RUGBY au CHAUD

Justification :

L'objectif est d'aborder le rugby de manière simple, attractive et sans risque tout en conservant les règles fondamentales et les principes du rugby à XV.

Cette étape permet d'éviter les problèmes affectifs liés au contact, puisque le plaquage est remplacé par le « SCRATCH » qui consiste à arracher un des 2 rubans accrochés à une ceinture passée autour de la taille des joueurs.

Cette pratique peut se réaliser sur tous terrains et peut concerner tous les publics, garçons et filles, particulièrement les scolaires et les jeunes des quartiers quand les espaces gazonnés sont rares.

Il peut se pratiquer sous forme de jeu préparatoire au rugby et de tournois.

Sa pratique peut être étendue aux vétérans (rugby loisir) dans un cadre non compétitif.

Règlement :

Nombre de joueurs : 2 équipes respectivement composées de 4 à 10 joueurs.

Le terrain : il est adapté à l'effectif

Exemple en milieu scolaire

(Espace gymnase terrain de handball 20X40), 2 en-but de 2m

2 équipes de 5 contre 5

Matériel :

- un ballon de rugby,
- Une ceinture par joueur, dans laquelle s'emboîte au niveau de chaque hanche un bouchon prolongé d'une lanière plastifiée qui quand elle est saisie et tirée se libère de la ceinture, cet arrachage est l'action significative de l'acte de placage (on peut imaginer un système similaire avec une ceinture munie d'attaches « velcro »).

Le Jeu :

Les règles sont celles du rugby à XV avec les aménagements suivants :

- pas de jeu au pied, seul le jeu à la main est autorisé (règle de l'en-avant)
- pas de plaquage, ni accrochage au maillot ou partie du corps: il y a plaquage lorsque le ruban a été saisi et retiré de la ceinture (scratch). Cette action donne lieu à l'arrêt momentané du jeu (voir la règle reprise du jeu).
- pas de raffût.

NB : il n'y a pas arrêt du jeu si la balle a été passée avant ou pendant le scratch.

Reprise du jeu après scratch (plaquage réussi):

- le défenseur pose le ruban au sol, sur le lieu de l'arrachage.
- le porteur de balle vient se positionner dans cette zone,
- l'équipe en défense va se positionner à 5m du porteur de balle,

Le porteur de balle relance le jeu par une passe à l'un des ses partenaires placé en arrière, après avoir amené le ballon en contact avec le sol puis il remet son ruban en place ou, (variante), il sort sur la touche pour le remettre et est remplacé par un partenaire en attente sur la touche.

Précisions pour les Seniors, moins de 17ans et moins de 15ans :

L'équipe en possession du ballon a droit à 3 scratches. Au 3^{ème} scratch c'est le joueur plaqueur qui récupère le ballon pour, à son tour, avoir la possession du ballon et lancer le jeu au point où a été effectué le plaquage, (ruban posé au sol).

Lancement du jeu après en avant :

- l'équipe en attaque perd la possession du ballon, l'équipe défendant reprend la possession du ballon sur le point où a eu lieu l'en-avant. Le jeu est lancé par une passe à un partenaire situé en arrière après avoir amené la balle en contact avec le sol.
- Lancement du jeu après sorti en touche :
- l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie de la balle en touche joue la touche avec une passe en arrière, les défenseurs se placent à 5m du point de sortie de remise en jeu.

Lancement de jeu après sortie de but :

- l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie du ballon remet la balle en jeu du point où a été initié l'action précédente.

Lancement du jeu après pénalité: voir règle de l'en avant.

Décompte des points : 1 point par essai marqué.

NB: le joueur pour participer au jeu doit avoir les deux rubans accrochés.

RUGBY BEACH

Cette pratique rugbystique vise deux objectifs, d'une part répondre à des actions de développement et d'animation qui peut toucher tous les publics (garçons et filles), d'autre part à la mise en œuvre d'activité compétitive sous forme de tournois d'exhibition réservés à des équipes constituées de joueurs confirmés voire d'équipes nationales.

L'animation et la pratique compétitive relève du même règlement. Il a été élaboré par la DTN pour qu'il soit appliqué de manière identique sur tous les sites.

L'expérience réalisé sur l'animation Beach Rugby au stade de France (19 au 29 Juillet 2002) a permis de mettre en exergue le caractère attractif et promotionnel de cette pratique qui a touché une population hétérogène, de non initiés d'âges et de sexes confondus développant la dimension sportive (tactique- technique- dépense physique) et éducative traduite en termes de convivialité et de partage (dans et en dehors des temps de jeu), de respect et d'autonomie (possibilité d'auto arbitrage), de plaisir, en favorisant l'esprit d'initiative (l'erreur n'est pas une faute).

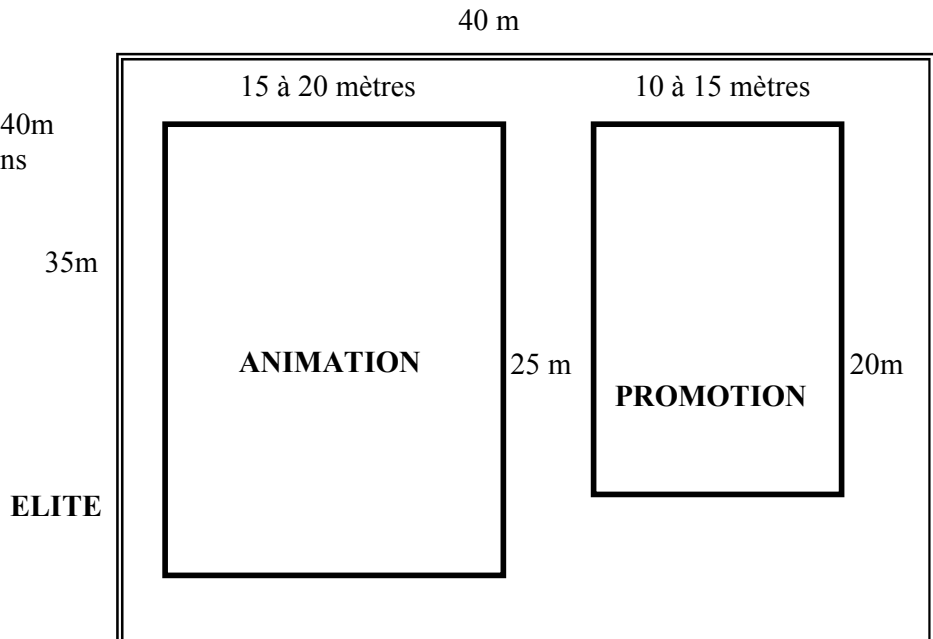
Règlement

Un règlement "ELITE" pour les joueurs confirmés à partir de 14 ans respectant le règlement DTN ELITE .

Un règlement "PROMOTION" pour les débutants et les moins de 14 ans respectant le règlement DTN sur un terrain aménagé : ballon toujours taille 4
Largeur de 15 à 20 mètres
Longueur de 25 mètres

Un règlement "ANIMATION" pour les moins de 10 ans. Ballon taille 3
Largeur 10 à 15 mètres
Longueur 20 mètres

Sur un terrain ELITE
Réglementaire de 35m X 40m
On installe les deux terrains
ANIMATION et
PROMOTION



En dessous de 14 ans, il est préférable d'adapter le règlement "Elite" en autorisant le plaquage. Ce choix est à la discrétion du responsable du tournoi et de l'animateur arbitre.

Dans les règlements **Promotion** et **Animation**, les oppositions peuvent varier de 6x6 à 10x10.

Règlement Elite:

Terrain: sable uniquement

Dimensions: 35 m de large , 40 m de long (modulable)

En but; 22 mètres environ

Joueurs: **5 sur le terrain**, remplacements hors des temps de jeu

Ballon: **taille 4** (ballon réglementaire senior taille 5)

Les règles sont celles du rugby à XV avec des aménagements concernant :

1. Le contact :

Le placage est interdit . Seul le **Touché à deux mains simultanément** par le même joueur sur la **partie habillée** (short- tee-shirt) est légal, ce qui exclut la tête, les bras, les jambes.

Chaque touché donne lieu à un arrêt de jeu sans perte de balle.

Au troisième touché, la possession du ballon change de main.

Après un touché ou un changement de possession, la **passe** est obligatoire

2. Les remises en jeu :

- Suite à un touché :

Elle doit se faire à l'endroit précis où a lieu le touché. Elle est effectuée par le joueur touché **après avoir amené le ballon en contact avec le sol.**

- Suite à une touche :

Elle est faite par l'équipe non responsable de la touche se fait à 5m sur la perpendiculaire au point de sortie en touche. Elle est réalisée selon les modalités du touché.

- Suite à une sortie de but ou toucher en but :

Elle se fait à 5m de la ligne de but. Elle est effectuée selon les modalités du touché.

- Suite à un en-avant :

Elle se fait sur le point de faute. Elle est effectuée selon les modalités du touché.

Sur toutes les remises en jeu, la ligne défensive doit se reculer à deux mètres du point de lancement (la sanction pour le non respect de cette règle sera: la remise à zéro de la comptabilité des touchés).

3. **Les pénalités :**

Sur pénalité **uniquement**, le porteur a le droit d'utiliser le ballon pour une action personnelle (après l'avoir amené en contact avec le sol).

La pénalité comme l'en avant annule la comptabilité des touchés.

4. **Coups d'envoi :**

Ils sont donnés au centre du terrain en coup de pied tombé. Le ballon doit effectuer au moins 5m en profondeur et rester dans l'aire de jeu (ligne de touche sortie de but). Si ce n'est pas le cas le jeu reprend par une pénalité pour l'équipe non fautive au centre du terrain selon la règle des pénalités.

Les remises en jeu après essai par l'équipe l'ayant concédé seront faites au centre du terrain en coup de pied tombé selon les modalités des coups d'envoi.

5. **Temps de jeu:**

Le temps de match est de 10 minutes (2X5)

Il doit être calculé en fonction du nombre de matches.

6. **Le jeu au pied :**

Le jeu au pied est interdit. Seul le jeu à la main est autorisé.

Précisions arbitrales :

L'arbitre doit :

- laisser le jeu s'enchaîner après interception et lorsque le ballon tombe au sol.
- accepter l'essai., suite à un touché en l'air (plongeon essai).
- Laisser le jeu s'enchaîner en cas de simultanéité « passe – touché ».
- accepter que le touché suite à un coup d'envoi quand celui –ci a lieu en même temps que la récupération du ballon, ne soit pas comptabilisée.
- Permettre à l'attaquant de jouer rapidement un touché ou une pénalité, et aux défenseurs qui n'ont pas eu le temps de se reculer à la distance légale de 2m, d'intervenir sur le porteur de balle lorsqu'il a effectué une passe ou un pas.

Le touché implique l'interdiction, pour le défenseur de plaquer, d'effectuer une « cuillère », tenir ou d'agripper son adversaire et toutes actions d'anti- jeu.

Décision de l'arbitre : pénalité ou essai de pénalité et avertissement au joueur fautif.

Les contestations envers l'arbitre sont sanctionnées par un avertissement.

Les avertissements ne se cumulent pas d'un match à l'autre; en revanche, deux avertissements dans le même match entraînent une exclusion d'1 minute 30.