

**Rugby à effectif réduit à VII**  
**MOINS DE 14 ANS et MOINS DE 15 ANS FEMININES**

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 joueurs (ses)																																	
REPLACEMENT	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure																																	
TERRAIN																																		
BALLON	Taille 4																																	
TEMPS DE JEU	<p align="center">Temps de jeu maximum sur une demi-journée : <b>40 minutes</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres</th> <th>Nb de rencontres /équipe</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>6'30</td> <td>2'</td> <td>10'</td> <td>39'</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>6'30</td> <td>2'</td> <td>10'</td> <td>39'</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>10'</td> <td>40'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	3	3	2	3	6'30	2'	10'	39'	4	6	3	2	6'30	2'	10'	39'	5	10	4	2	5'	2'	10'	40'
	Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																										
3	3	2	3	6'30	2'	10'	39'																											
4	6	3	2	6'30	2'	10'	39'																											
5	10	4	2	5'	2'	10'	40'																											
	<p align="center">Temps de jeu maximum sur une journée : <b>60 minutes</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres</th> <th>Nb de rencontres /équipe</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>10'</td> <td>60'</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>15</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>6'</td> <td>2'</td> <td>10'</td> <td>60'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	5	10	4	3	5'	2'	10'	60'	6	15	5	2	6'	2'	10'	60'								
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																											
5	10	4	3	5'	2'	10'	60'																											
6	15	5	2	6'	2'	10'	60'																											
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres en formation au passeport arbitrage et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)																																	
JEU DELOYAL	<p align="center">Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute.                      Le remplacement est obligatoire.                      Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.</p>																																	
PLAQUAGE	<p align="center">Le <b>plaquage</b>, exécuté <b>obligatoirement avec les 2 bras</b>, doit être <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture</b>.                      Toute prise au-dessus, ou sans engager les 2 bras, sera sanctionnée.</p>																																	
	<p align="center">Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux (projections, cravate, cuillère, croche-pied) doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</p>																																	
REMISE EN JEU	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>																																
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain et après un essai par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé, adversaires à 5 mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres.																																
RENVOI AU 22M	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé, à 10 m de l'en-but																																
PENALITE	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc, adversaire à 5 mètres. Possibilité de la jouer rapidement.																																
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne	Le choix de la mêlée est interdit.																																
TOUCHE	<p><b>Sortie ou touche indirecte :</b>                      Al'endroit de la sortie, à 5 m de la ligne d'en-but.</p> <p><b>Touche directe :</b>  <u>Frappe au delà des 10 mètres :</u>                      à l'endroit de la frappe.  <u>Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres :</u>                      à l'endroit de la sortie</p>	<p align="center"><b>Touche = Conquête disputée.</b></p> <p>1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur.</p> <p>Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur).</p> <p>Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Non-participants à 5 mètres. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.</p>																																



EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	<p>A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne</p> <p><b>ATTENTION :</b></p> <p>La mêlée n'est <b>JAMAIS</b> rejouée.</p> <p>Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige :</b></p> <p>CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>	<p>Mêlée éducative sans impact : <b>3 contre 3.</b></p> <p>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).</p> <p>Talonnage autorisé - Pas de possibilité de regagner le ballon.</p> <p>Lignes de hors-jeu à 5 mètres.</p>	
		<p>Liaisons des piliers sous l'épaule extérieure au niveau des aisselles, puis liaisons du talonneur par-dessus au niveau des aisselles des piliers.</p>	
		<p>1. Au commandement « <b>FLEXION</b> », les joueurs (ses) 1<sup>ères</sup> lignes fléchissent les jambes, dos placé (droit) et placent leurs têtes en quinconce sans s'engager, le regard est orienté vers l'avant.</p>	
		<p>2. Au commandement « <b>LIEZ</b> », les piliers se lient par-dessus au maillot de l'adversaire pour garder la stabilité à la mêlée, les têtes des 1<sup>ères</sup> lignes s'imbriquent.</p>	
		<p>3. Au commandement « <b>PLACEMENT</b> », les joueurs (ses) replacent leurs appuis pour la poussée puis ils (elles) ne bougent plus, (l'éducateur vérifie les postures).</p>	
		<p>Puis <b>commandement non verbal de l'arbitre</b> pour l'introduction du ballon : le ½ de mêlée introduit sans délai au milieu. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée dans l'axe, soit derrière la ligne de hors-jeu à 5 m.</p> <p><b>La mêlée prend fin quand le ½ de mêlée lève le ballon du sol.</b></p>	 <p>MÊLÉE TERMINÉE - UNE FOIS GAGNÉ PAR LA POUSSÉE, LE BALLON EST DÉCOLLÉ DU SOL PAR LE RELAYEUR. LES NON PARTICIPANTS PEUVENT JOUER.</p>
<p>Liaisons incorrectes, mauvaise posture, introduction du ballon non droite, suivi de la progression par le ½ de mêlée adverse ou défense du côté opposé du ½ de mêlée adverse : Coup de Pied Franc en faveur de l'équipe non fautive.</p>	 <p>Sur mêlée Interdiction de botter le ballon en direction de la ligne de but adverse Coup de pied de pression</p>		
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES)</p>			
<p><b>QUAND IL Y A 5 ESSAIS D'ECART ENTRE LES 2 EQUIPES, L'ARBITRE ARRETE MOMENTANEMENT LE MATCH POUR REEQUILIBRER LES 2 EQUIPES. LE SCORE EST ACQUIS DEFINITIVEMENT AU MOMENT DE L'ARRET. « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux). Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite »</b></p>			
GESTION DU RUCK (MELEE SPONTANEE)	<p>Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au ruck. Un joueur se joignant à un ruck doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras. Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à un ruck doivent être sur leurs pieds. Le gain du ballon se fait par la poussée dans l'axe du ballon en restant sur ses appuis.</p>	 <p>Sanctionner le hors-jeu au ruck comme au maul</p>	
GESTION DU MAUL	<p>Le maul est caractérisé par le porteur de balle et au moins un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul et sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul. Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans le maul. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.</p>	 <p>Sanctionner le hors-jeu au ruck comme au maul</p>	
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</p> <p><b>LE JEU AU PIED EST AUTORISE</b></p>			