



# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

## Toucher + 2 secondes

*Saison 2022 -2023*

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
UTILISATEURS	Lorsque le porteur de balle est touché à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules, l'arbitre annonce : "Toucher", "1", "2"	
	Le porteur de balle "touché" a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter.	
	Le ballon est transmis au-delà des 2 secondes : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
	Le joueur "touché" n'a plus le droit de jouer le ballon au pied : ballon à l'opposant = CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules	
	Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon dans les mains du porteur de balle	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer	
	Le toucher + 2 secondes = un plaquage - <b>Le toucheur ne doit plus intervenir avant d'être revenu dans son camp, les soutiens défensifs ne doivent pas interférer avec le jeu tant que le touché n'a pas fait sa passe</b> = CF – adversaires à 5 m	
	Si l'action de "toucher" l'opposant n'est pas faite à 2 mains simultanément entre la <b>taille</b> et les épaules, le jeu continue. L'arbitre peut annoncer "Jouez" en cas de litige	
CONSIGNES ARBITRAGE	Valider le toucher = les deux mains simultanément + hauteur du toucher (entre la <b>taille</b> et les épaules): Communication verbale de l'arbitre : "Toucher", "1", "2" (audible pour tout le monde) <b>puis coup de sifflet immédiat</b>	
MARQUE	Essai = 5 points. Un joueur touché dans l'en-but peut marquer. <b>Un joueur touché avant l'en-but ne peut pas marquer. Soit il passe le ballon (avant de pénétrer dans l'en-but) soit l'arbitre arrêtera le jeu qui reprendra par un CF à 5 mètres de la ligne de but (face au point où le joueur est entré dans l'en-but) pour l'équipe qui était en possession du ballon.</b>	
REMISE EN JEU	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - Possibilité de jouer rapidement	<b>CF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon (ballon au sol ou quittant les mains), - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu (cf) à l'équipe adverse
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - Possibilité de jouer rapidement	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en-but.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. **HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES**

**Rappel : « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).**

**Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».**

**Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :**

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	3	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

**Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes**

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					



## REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

### Jouer au contact

Saison 2022-2023

NOMBRE DE JOUEURS	5 contre 5 Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (9 joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	30m (en but non compris) X 25m	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
	<b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – <b>Sanction</b> : CF	
UTILISATEURS	<b>Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m</b>	
	Le porteur de balle plaqué doit immédiatement, transmettre son ballon ou libérer celui-ci à plus d'un mètre : CF - adversaires à 5m	
	<b>Si le ballon est injouable</b> : ballon à l'opposant : CF - adversaires à 5m	
OPPOSANTS	<b>L'opposant peut plaquer le porteur de balle mais il n'a pas le droit de le bloquer par une prise au-dessus de la taille ni de lui arracher le ballon dans les mains et/ou les bras</b>	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la <b>taille</b> et les pieds (attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire) : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon une fois qu'il a été libéré mais ils ne doivent pas le jouer dans les mains du porteur : Sanction : CF – adversaires à 5m	
	<b>Les soutiens défensifs doivent arriver par leur camp avant de jouer le ballon</b>	
CONSIGNES ARBITRAGE	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
MARQUE	Essai = 5 points. <b>Un joueur plaqué à proximité de la ligne de but peut marquer un essai si son action se fait dans le même mouvement</b>	
REMISE EN JEU	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain - <b>Possibilité de jouer rapidement</b>	<b>CF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b> <b>Un CF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée <b>CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but</b> <b>possibilité de taper directement en touche = gain de terrain</b> <b>mais remise en jeu à l'équipe adverse</b>
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai - <b>Possibilité de jouer rapidement</b>	
COUP DE RENVOI DES 22 METRES	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
EN-AVANT	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	

5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. **HORMIS CES DISPOSITIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES**

**Rappel : « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).**

**Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».**

**Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :**

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes)							
<i>Jeu à 5 contre 5</i>							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	3	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

**Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes**

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					



# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

## JEU à 7

Saison 2022-2023

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7/ Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> et/ou sur blessure	
TERRAIN	40 mètres (en-but non compris) X 30 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
	<b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – <b>Sanction</b> : CF	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être <b>impérativement effectué entre la taille et les pieds</b> . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. <b>Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur)</b> – CF - adversaires à 5 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres - <b>Possibilité de jouer rapidement</b>
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres <b>Possibilité de jouer rapidement</b>
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	<b>CF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b> <b>Un CF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée <b>CF accordé à moins de 5 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais remise en jeu à l'équipe adverse</b> <b>L'équipe qui bénéficie d'un CF a 5 secondes pour le jouer sinon CF à l'équipe adverse</b>
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
TOUCHE DIRECTE	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
TRANSFORMATION DROP TIR AU BUT	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETÉES) - 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES ( <u>le jeu au pied est autorisé</u> )		

**Rappel : « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).**

**Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».**

**Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :**

**Temps de jeu en Moins de 10 ans  
sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)**

*Jeu à 7 contre 7*

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'

**Temps de jeu en Moins de 10 ans  
sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes)**

*Jeu à 7 contre 7*

Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	3	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

**Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes**

3 EQUIPES = 3 MATCHES

	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES

	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES

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