



REGLEMENTS UNSS RUGBY

Mis à jour en CMN le 18 Sept 2014





RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS MINIMES ET CADETS GARCONS FILLES ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT

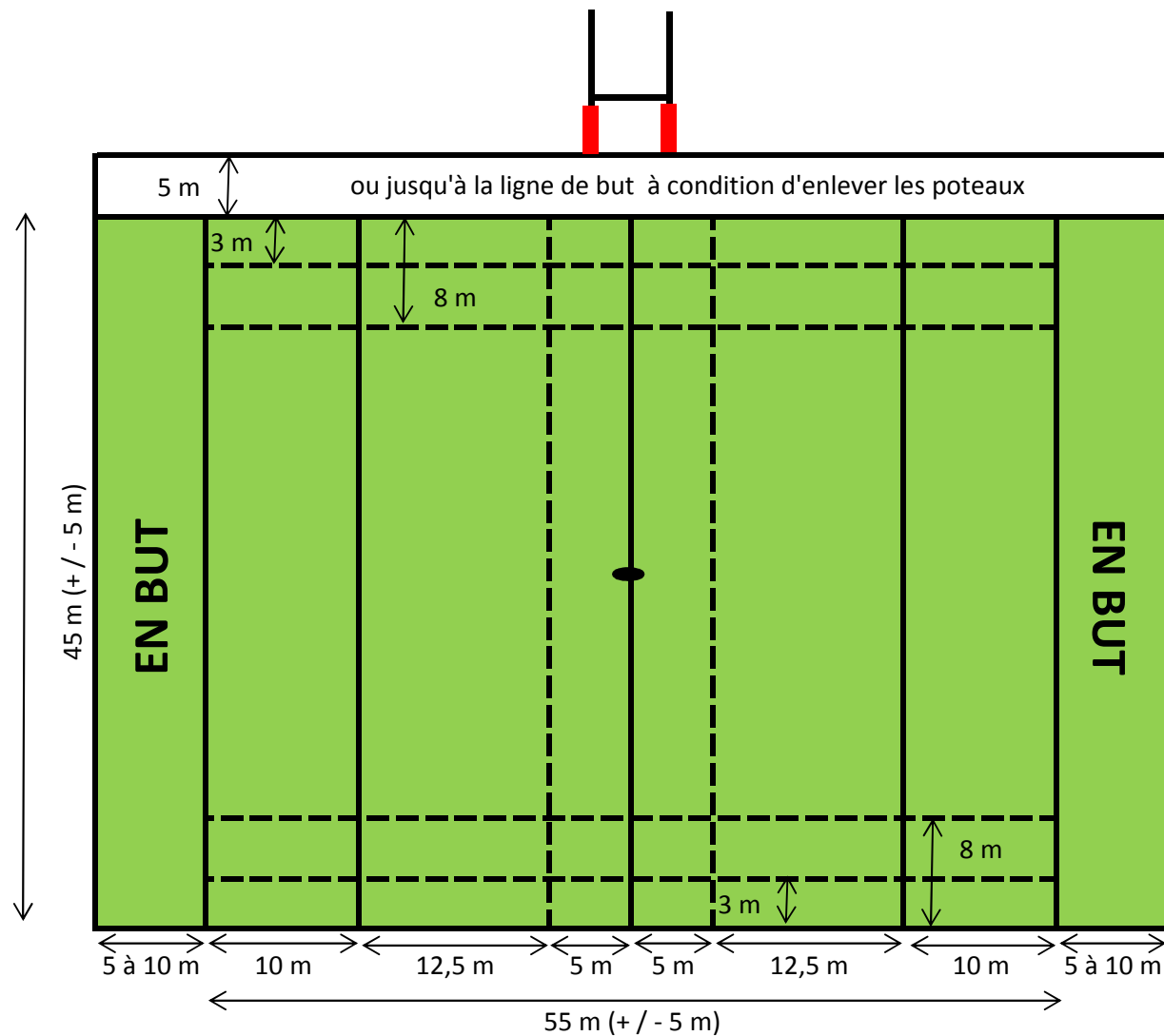
(Mis à jour SEPTEMBRE 2014)



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7– 6 remplaçants – minimum 6 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure • Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). • Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. • Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). • Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	1/2 Terrain dans le sens de la largeur soit 55m (+ ou – 5m) de long et 45m (+ ou – 5m) de large (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains) En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m Utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existantes	
	MINIMES	CADETS
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes	70 minutes
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE	4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)	4 x 12 minutes
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)	2 x 12 minutes (2 matchs par équipe)
CHAMPIONNAT DE FRANCE DURÉE TOTALE DE JEU	72 minutes (6 matchs de 2 x 6 minutes)	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu lorsqu'une équipe se retrouve à 5.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a concédé un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.	
RENOVI AUX 22 M	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
MÊLÉE ORDONNÉE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
TOUCHE	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. La conquête est disputée. Le début de l'alignement est à 3 mètres. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Les non-participants sont à 5m. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Officiels à tous les niveaux: - 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 Sécurité : Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRÊT »	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 À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre 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..) Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré au sol, pas de ligne de hors jeu donc un joueur se repliant peut jouer la balle, à la condition de passer par son camp, avant de toucher le ballon. Par contre un contre un joueur aux contacts, position de poussée, avec ballon au sol entre-eux : existence des lignes de hors jeux.
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "Rugby à effectif réduit à VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines" EST APPLICABLE		

TERRAIN RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS MINIMES ET CADETS GARCONS FILLES EQUIPE D'ETABLISSEMENT

(Mis à jour Septembre 2014)



RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS JUNIORES/SENIORES FILLES EQUIPE D'ETABLISSEMENT

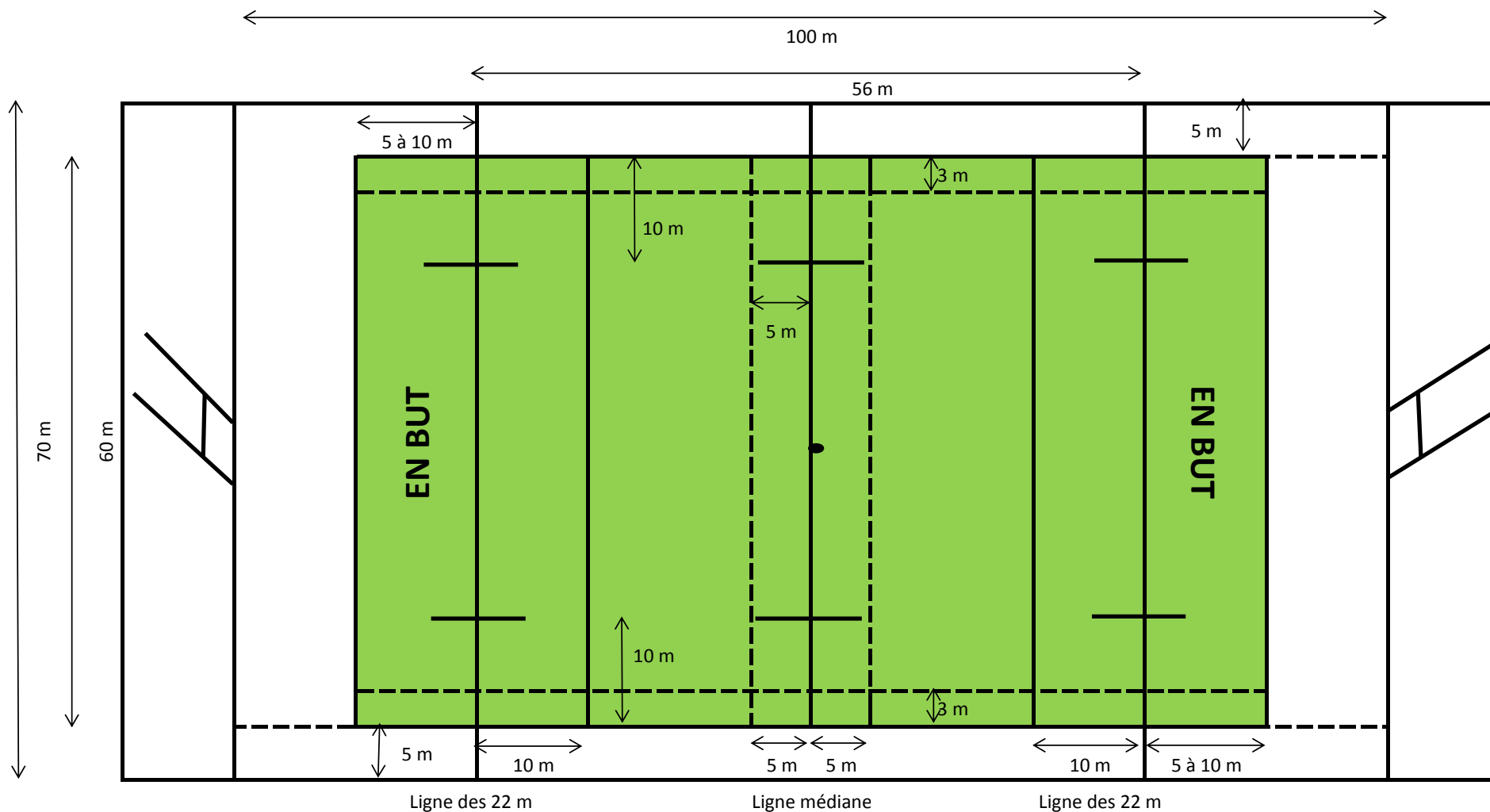
(Mis à jour Septembre 2014)



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7– 6 remplaçants – minimum 6 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure - Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). - Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. - Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). - Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	Terrain normal moins les 5 mètres en largeur de chaque côté, des 22 mètres aux 22 mètres dans le sens de la longueur. En-but : minimum 5 mètres.	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes	
DURÉE D'UN MATCH EN TOURNOI	2 x 7 minutes	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif - Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). - Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu lorsqu'une équipe se retrouve à 5.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a concédé un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.	
RENOVI AUX 22 M	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
MÊLÉE ORDONNÉE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	- Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). - Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (zone délimitée par une ligne à 10 m de la ligne de la ligne de but)	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
TOUCHE	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. La conquête est disputée. Les non-participants sont à 5m. Début de l'alignement à 3 mètres. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Officiels à tous les niveaux : - 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 Sécurité : Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET »	Squeeze ball interdit - 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. - À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre 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.). - Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré au sol, pas de ligne de hors jeu donc un joueur se repliant peut jouer la balle, à la condition de passer par son camp, avant de toucher le ballon. - Par contre un contre un joueur aux contacts, position de poussée, avec ballon au sol entre-eux : existence des lignes de hors jeux.
HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU "RUGBY À VII A EFFECTIF REDUIT CATEGORIE E AMENAGEE" SONT APPLICABLES		



(Mis à jour Septembre 2014)



REGLEMENT RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS JUNIORS/SENIORS GARÇONS EQUIPE D'ETABLISSEMENT

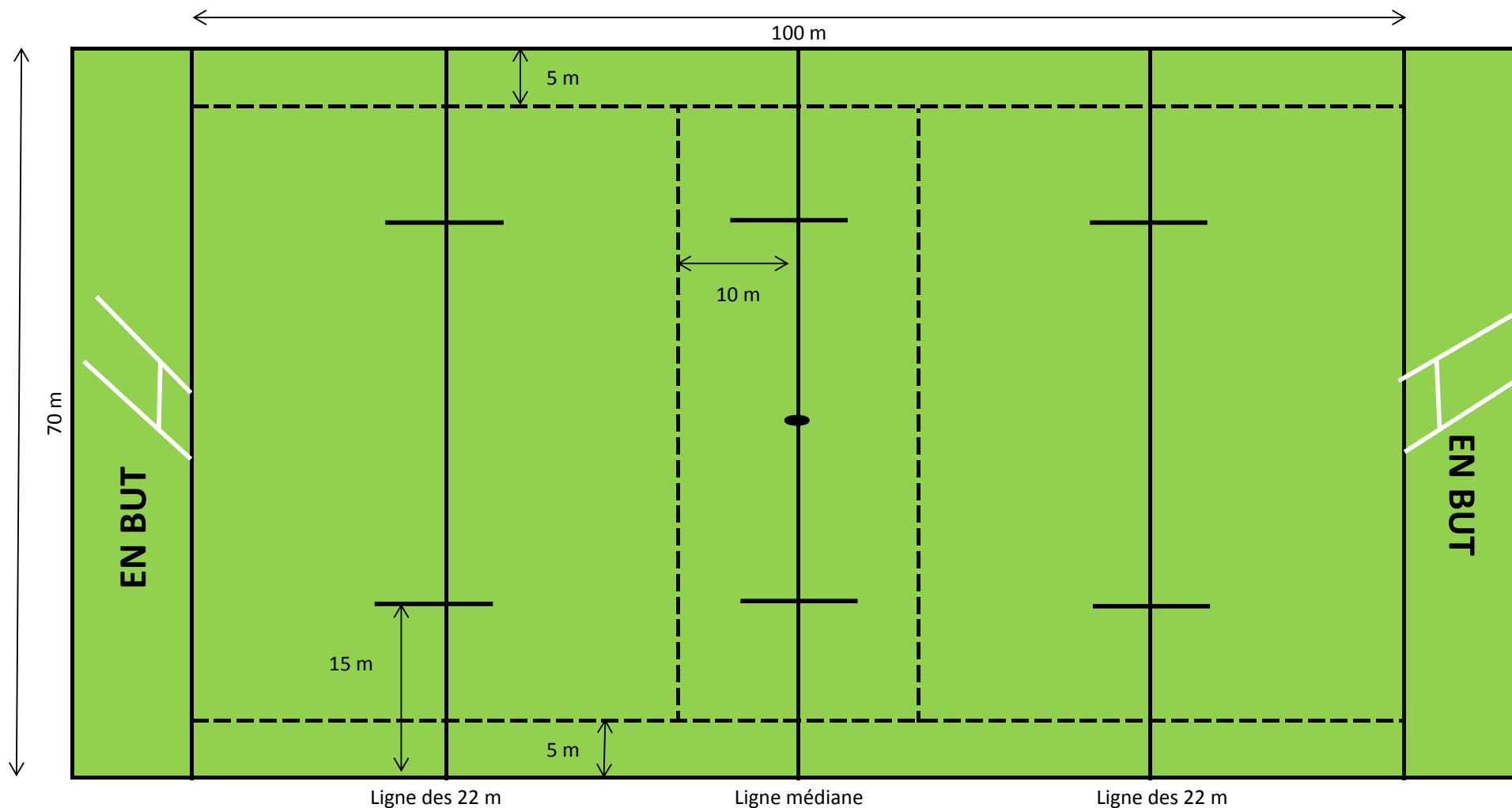
(Mis à jour Septembre 2014)



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 – 6 remplaçants – minimum 6 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure • Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). • Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. • Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu), • Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	Terrain normal	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes	
DURÉE D'UN MATCH EN TOURNOI	2 x 7 minutes	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énerverment). Le joueur pénalisé est exclu, son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu lorsqu'une équipe se retrouve à 5.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
		L'équipe qui a concédé un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.
RENOVI AUX 22 M	Ligne 22 mètres	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
MÊLÉE ORDONNÉE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 10 m (adversaires à 10 m)	
TOUCHE	L'alignement est de 2 joueurs. Même nombre de joueurs en touche, 4 de chaque côté (1 lanceur, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe bénéficiant du lancé et 1 joueur dans le couloir, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe en défense).	
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Officiels à tous les niveaux: • 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 Sécurité : Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET »	• Squeeze ball interdit • 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. • À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre 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.). • Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré au sol, pas de ligne de hors jeu donc un joueur se repliant peut jouer la balle, à la condition de passer par son camp, avant de toucher le ballon. • Par contre un contre un joueur aux contacts, position de poussée, avec ballon au sol entre-eux: existence des lignes de hors jeux.
HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU RUGBY À 7 MOINS 18 ANS "CATEGORIE E" AMENAGEE SONT APPLICABLES		

TERRAIN RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS JUNIORS/SENIORS GARCONS EQUIPE D'ETABLISSEMENT

(Mis à jour Septembre 2014)





RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS MINIMES FILLES EXCELLENCE

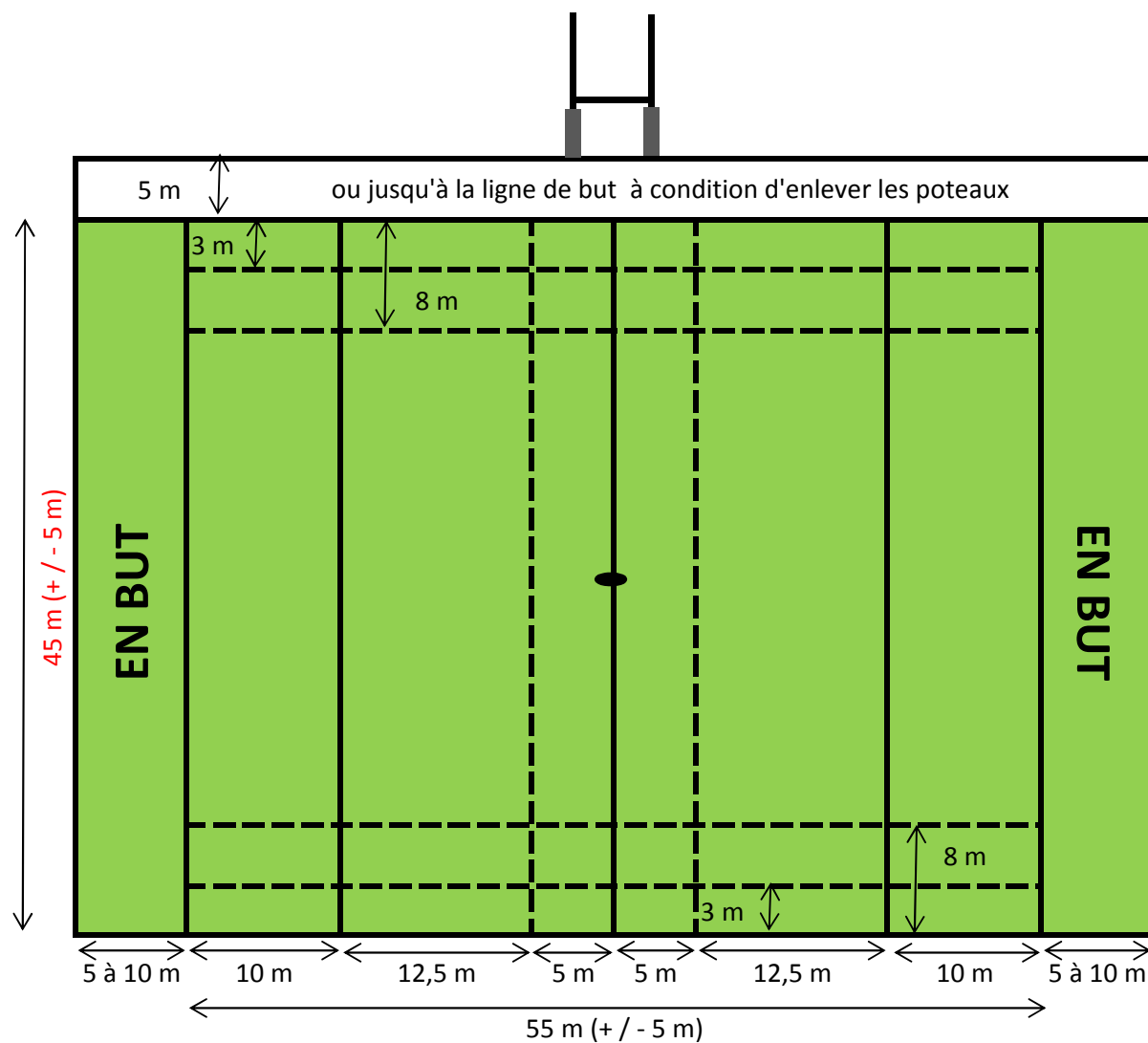
(Mis à jour SEPT 2014)



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 – 6 remplaçants – minimum 6 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure • Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). • Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. • Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). • Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	1/2 Terrain dans le sens de la largeur soit 55m (+ ou – 5m) de long et 45m (+ ou – 5m) de large (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains) En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m Utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existantes	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes	
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE	4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)	
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)	
CHAMPIONNAT DE FRANCE DURÉE TOTALE DE JEU	72 minutes (6 matchs de 2 x 6 minutes)	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps) . • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu lorsqu'une équipe se retrouve à 5.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a concédé un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.	
RENVOI AUX 22 M	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
MÊLÉE ORDONNÉE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
TOUCHE	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. La conquête est disputée. Le début de l'alignement est à 3 mètres. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Les non-participants sont à 5m. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Officiels à tous les niveaux : - 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 Sécurité : Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET »	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 À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage , le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre 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..) Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré au sol, pas de ligne de hors jeu donc un joueur se repliant peut jouer la balle, à la condition de passer par son camp, avant de toucher le ballon. Par contre un contre un joueur aux contacts, position de poussée, avec ballon au sol entre-eux : existence des lignes de hors jeux.
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "Rugby à effectif réduit à VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines" EST APPLICABLE		

TERRAIN RUGBY À 7 UNSS MINIMES FILLES EXCELLENCE

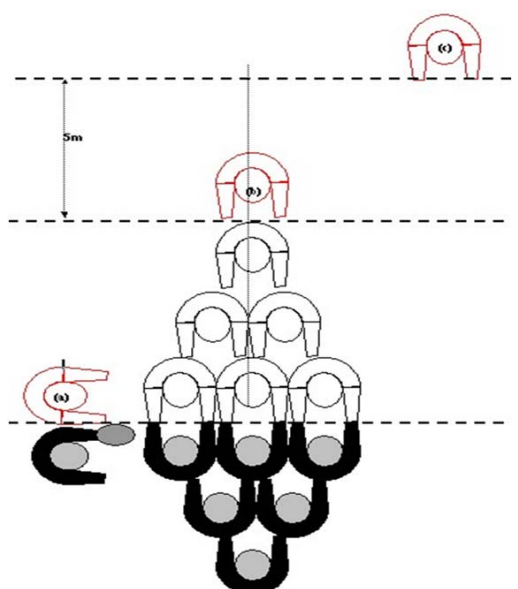
(Mis à jour Septembre 2014)



REGLEMENT RUGBY À 12 UNSS MINIMES GARÇONS EXCELLENCE

(Mis à jour SEPT 2014)

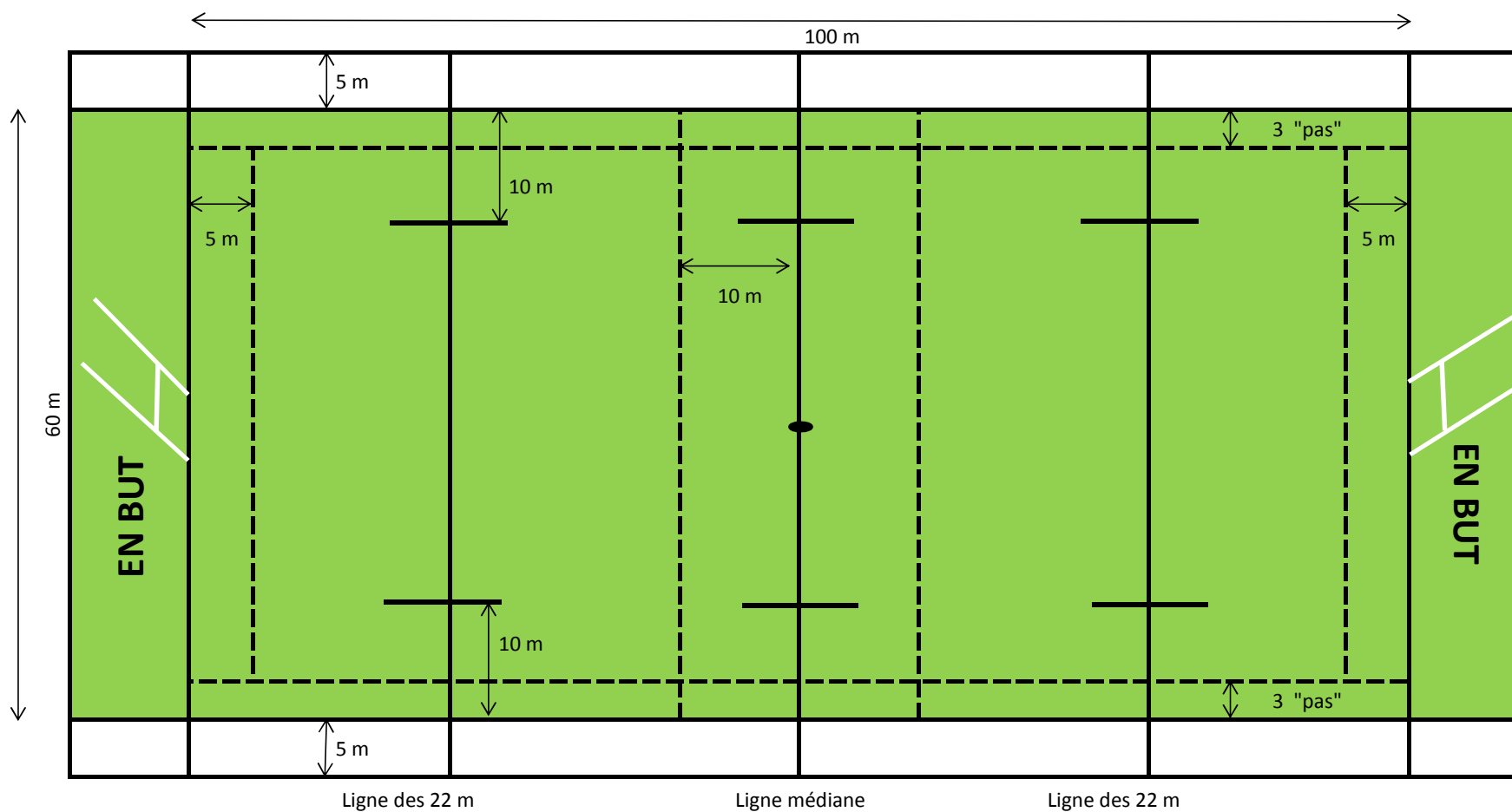


REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure. Les changements ne peuvent se faire après une pénalité, sauf blessure définitive	
TERRAIN	Terrain moins 5 mètres de chaque côté En-but : minimum 7 mètres	
DURÉE MATCH UNIQUE PAUSES	40 minutes : 4 x 10' en match unique avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI TRIANGULAIRE	2 x 10' avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI PAUSES	2 x 10 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps Temps de jeu maximum en tournoi sur deux journées (Championnats de France) : 100 minutes par joueur (50 minutes par journée) Chaque joueur doit jouer et débiter au moins une mi-temps par jour. Un remplacement compte pour une mi-temps	
ARBITRAGE	2 Jeunes Officiels ASSISTÉS par un enseignant EPS sur le bord du terrain	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Règles du XV
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain	Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP DE RENVOI	Ligne 22 mètres	Règles du XV Coup de pied tombé
MÊLÉE ORDONNÉE	MÊLÉE ORDONNÉE À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne) 	MÊLÉE SIMULÉE : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit - Mêlée à 6 joueurs - Mêlée structurée en 3-2-1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon. Le dernier joueur de la mêlée doit être lié aux deux 2èmes lignes. La liaison (jusqu'à l'épaule) doit se faire jusqu'à la fin de la mêlée. - Quand pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation sera en 3-2. - Préconisations sécuritaires : dos plat, jambes fléchies. - Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (6c6, 5c5) - Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET » - L'introduction par le demi de mêlée doit se faire sans délai Identification des lignes de hors jeu pour les demis de mêlée : <i>Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction</i> Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités : - Rester du côté de l'introduction sans dépasser le couloir. Il est à moins de 1 mètre de sa mêlée - Aller derrière les pieds du dernier coéquipier de la mêlée sans dépasser l'axe de cette dernière Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer entre les positions a et b - Se retirer jusqu'à la ligne de hors-jeu située à 5 mètres en arrière des pieds du dernier coéquipier dans la mêlée. Placé à cet endroit, il doit y rester jusqu'à la fin de la mêlée Pour les joueurs qui ne participent pas à la mêlée (hors le demi de mêlée si celui-ci reste proche de la mêlée), la ligne de hors-jeu se situe à 5 mètres derrière le dernier participant de la mêlée.

COUPS DE PIEDS (francs ou pénalités)	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	● Adversaires à 10 mètres ● Tentaive de pénalité en coup de pied tombé ● Coup de pied en touche après un coup de pied de pénalité, l'équipe du botteur ne bénéficie pas du lancer en touche
COUPS DE PIEDS	• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)	
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Autorisé
TOUCHE	À 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon ou à l'endroit où le ballon a été botté si la touche est directe	● Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 « pas » du lanceur ● Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend sur 10 mètres maximum ● 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 effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 5) ● Les non-participants sont à 10 mètres de la ligne de remise en jeu ● Les « démarquages » sont autorisés ● L' « aide au saut » n'est pas autorisée ● Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but
TRANSFORMATIONS	En face de la réalisation de l'essai.	Tout de suite après l'essai en coup de pied tombé uniquement. Le temps utilisé pour la tentative de but ne doit pas être décompté
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
MAUL	Les joueurs ne sont pas autorisés à défendre lors d'un maul en l'écroulant	
SQUEEZE BALL	Cette action consiste pour le porteur de ballon : _ à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires Cette pratique est INTERDITE, les arbitres veilleront à la stricte application de cette règle	
POTEAUX DE COIN	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau	
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "CATEGORIE D" EST APPLICABLE		

TERRAIN RUGBY À 12 UNSS MINIMES GARCONS EXCELLENCE

(Mis à jour Septembre 2014)



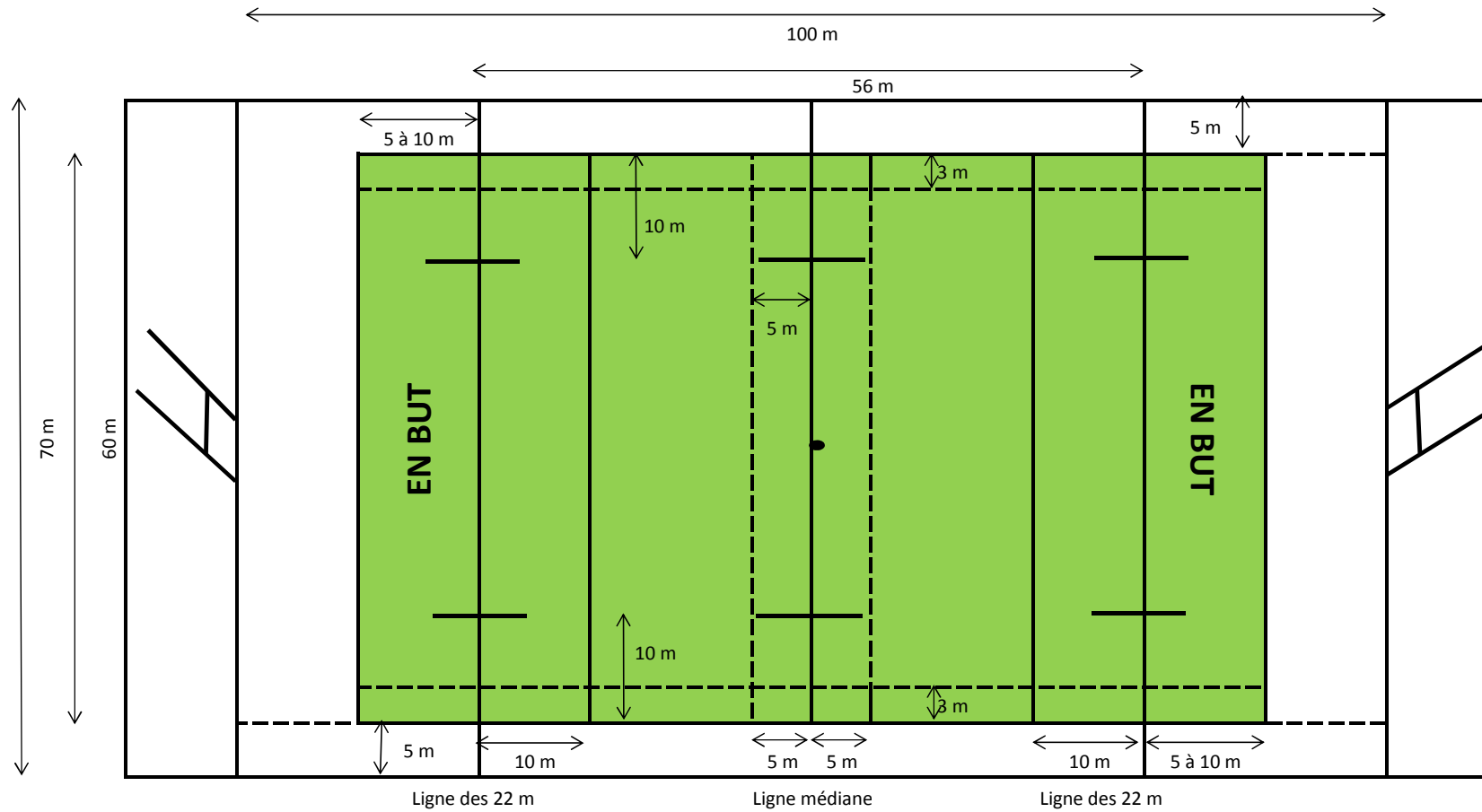


RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS LYCEES FILLES EXCELLENCE

(Mis à jour SEPT 2014)



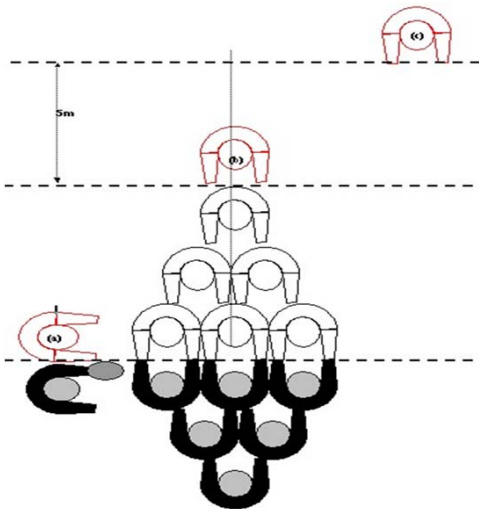
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 – 6 remplaçants – minimum 6 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure • Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). • Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. • Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). • Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	Terrain normal moins les 5 mètres en largeur de chaque côté, des 22 mètres aux 22 mètres dans le sens de la longueur. En-but : minimum 5 mètres.	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes	
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE	4 x 12 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)	
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 12 minutes (2 matchs par équipe)	
CHAMPIONNAT DE FRANCE DURÉE TOTALE DE JEU	84 minutes (6 matchs de 2 x 7 minutes)	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu lorsqu'une équipe se retrouve à 5.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a concédé un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.	
RENOI AUX 22 M	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
MÊLÉE ORDONNÉE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (zone délimitée par une ligne à 10 m de la ligne de la ligne de but)	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
TOUCHE	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. La conquête est disputée. Les non-participants sont à 5m. Début de l'alignement à 3 mètres. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Officiels à tous les niveaux: • 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 Sécurité : Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET »	• Squeeze ball interdit • 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. • À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre 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...). • Un contre un, joueurs au sol et ballon libéré au sol, pas de ligne de hors jeu donc un joueur se repliant peut jouer la balle, à la condition de passer par son camp, avant de toucher le ballon. • Par contre un contre un joueur aux contacts, position de poussée, avec ballon au sol entre-eux : existence des lignes de hors jeux.
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "Rugby à effectif réduit à VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines" EST APPLICABLE		



REGLEMENT RUGBY À 12 UNSS LYCEES GARÇONS EXCELLENCE

(Mis à jour SEPT 2014)



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12 - 8 remplaçants - 12 joueurs valides sur le terrain Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 20 joueurs valides lors du championnat de France et des inter-académies	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure. Les changements ne peuvent se faire après une pénalité, sauf blessure définitive	
TERRAIN	Terrain normal	
DURÉE MATCH UNIQUE PAUSES	60 minutes : 4 x 15 minutes en match unique avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI TRIANGULAIRE	2 x 15 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI PAUSES	2 x 10 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps Temps de jeu maximum en tournoi sur deux journées (Championnats de France) : 100 minutes par joueur (50 minutes par journée) Chaque joueur doit jouer et débiter au moins une mi-temps par jour. Un remplacement compte pour une mi-temps	
ARBITRAGE	2 Jeunes Officiels ASSISTÉS par un enseignant EPS sur le bord du terrain	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Règles du XV Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain	Règles du XV Coup de pied tombé
COUP DE RENVOI	Ligne 22 mètres	MÊLÉE SIMULÉE : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit ● Mêlée à 6 joueurs ● Mêlée structurée en 3-2-1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon. Le dernier joueur de la mêlée doit être lié aux deux 2èmes lignes. La liaison (jusqu'à l'épaule) doit se faire jusqu'à la fin de la mêlée. ● Quand pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation sera en 3-2. ● Préconisations sécuritaires : dos plat, jambes fléchies. ● Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (6c6, 5c5) ● Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET » ● L'introduction par le demi de mêlée doit se faire sans délai Identification des lignes de hors jeu pour les demis de mêlée : <i>Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction</i> <i>Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités :</i> a) Rester du côté de l'introduction sans dépasser le couloir. Il est à moins de 1 mètre de sa mêlée b) Aller derrière les pieds du dernier coéquipier de la mêlée sans dépasser l'axe de cette dernière Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer entre les positions a et b c) Se retirer jusqu'à la ligne de hors-jeu située à 5 mètres en arrière des pieds du dernier coéquipier dans la mêlée. Placé à cet endroit, il doit y rester jusqu'à la fin de la mêlée Pour les joueurs qui ne participent pas à la mêlée (hors le demi de mêlée si celui-ci reste proche de la mêlée), la ligne de hors-jeu se situe à 5 mètres derrière le dernier participant de la mêlée.
MÊLÉE ORDONNÉE	MÊLÉE ORDONNÉE À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne) 	

COUPS DE PIEDS (francs ou pénalités)	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	● Adversaires à 10 mètres ● Tentaive de pénalité en coup de pied tombé ● Coup de pied en touche après un coup de pied de pénalité, l'équipe du botteur ne bénéficie pas du lancer en touche
COUPS DE PIEDS	• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)	
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Autorisé
TOUCHE	À 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon ou à l'endroit où le ballon a été botté si la touche est directe	● Tous les joueurs de l'alignement se situent entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres ● 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 effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 5) ● Les non-participants sont à 10 mètres de la ligne de remise en jeu ● Les « démarquages » sont autorisés. ● Le relayeur doit se tenir à 2 mètres de l'alignement. Sa présence n'est pas obligatoire ● Le joueur opposé au lanceur doit se tenir dans la zone comprise entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche, mais doit se tenir à 2 mètres de la ligne des 5 mètres L'aide au saut est autorisée (au-dessus du genou) Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de « pré-gripping » sur un sauteur avant le lancement du ballon Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but
TRANSFORMATIONS	En face de la réalisation de l'essai.	Tout de suite après l'essai en coup de pied tombé uniquement. Le temps utilisé pour la tentative de but ne doit pas être décompté
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au sol) avec les deux bras, sans soulever Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à lépaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionnée sans faiblesse Interdiction de plaquer au-dessus de la ceinture Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)	
MAUL	Les joueurs ne sont pas autorisés à défendre lors d'un maul en l'écroulant	
SQUEEZE BALL	Cette action consiste pour le porteur de ballon à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires Cette pratique est INTERDITE, les arbitres veilleront à la stricte application de cette règle	
POTEAUX DE COIN	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau	
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "CATEGORIE D" EST APPLICABLE		

TERRAIN RUGBY À 12 UNSS LYCEES GARCONS EXCELLENCE

(Mis à jour Septembre 2014)

