

REGLEMENT SAISON 2026 - 2027

MOINS DE 6 ANS/ UNDER 6

NOMBRE DE JOUEURS	6	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	15 mètres (en but non compris) x 9 mètres (1.5 m par joueur)	
ORGANISATION TYPE	Rencontres + ateliers	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	30 minutes sur 1 demi-journée	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Sans retarder le lancement de jeu, • L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon, sans coup de sifflet de l'éducateur. • Les opposants sont à 3 mètres.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE		
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but Au point de frappe	
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 REPETEES) LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19ans SONT APPLICABLES		

REGLEMENT SAISON 2026 - 2027

MOINS DE 8 ANS/ UNDER 8

NOMBRE DE JOUEURS	6	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	27 mètres (en but non compris) X 16 mètres (2m par joueur)	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	50 minutes sur un demi-journée.Match sans mi-temps	
ARBITRAGE	1 éducateur---arbitre neutre	
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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <u>obligatoirement avec les 2 bras</u> , doit être impérativement effectué <u>à la ceinture.</u> <u>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</u> 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc • Opposants à 5 mètres • Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc • JEU à l'initiative du joueur sans coup de sifflet de l'éducateur.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE		
EN AVANT BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la sortie en touche , à 5 mètres de toute ligne	
TOUCHE		
JEU AU PIED	Interdit	
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)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19ans SONT APPLICABLES		

REGLEMENT SAISON 2026 – 2027

MOINS DE 10 ANS/ UNDER 10

NOMBRE DE JOUEURS	8	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	42 mètres (en but non compris) X 25 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	60 minutes sur un demi-journée. Match sans mi-temps	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <u>obligatoirement avec les 2 bras</u> , doit être impérativement effectué <u>à la ceinture</u> . <u>Toute prise au--dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</u> 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc • Opposants à 5 mètres • Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc • JEU à l'initiative du joueur sans coup de sifflet de l'éducateur.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE		
EN AVANT BALLON INJOUABLE		
TOUCHE	A l'endroit de la sortie en touche, à 5 mètres de toute ligne	
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)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19ans SONT APPLICABLES LE JEU AU PIED EST AUTORISE		

REGLEMENT SAISON 2026 - 2027

MOINS DE 12 ANS/ UNDER 12

NOMBRE DE JOUEURS	10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en but non compris) X 46 mètres (mini 40m)	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	60 minutes sur un demi-journée. Match sans mi-temps	
ARBITRAGE	1 éducateur---arbitre neutre	
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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de la ligne d'en-but	Coup de pied tombé
PENALITE		Règlement World Rugby -19 ans sauf adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE		<u>Touche = Conquête disputée 1 lanceur + 3 sauteurs + 1 relayeur.</u> Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Coup de pied dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	

EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute	<u>Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3</u> Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3èmes lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
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) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19ans SONT APPLICABLES <u>(le jeu au pied est autorisé)</u>		

REGLEMENT SAISON 2026 - 2027

MOINS DE 14 ANS/ UNDER 14

Jeu à 12/ 12 a side rugby

NOMBRE DE JOUEURS	12	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	Terrain normal - moins les 5m de chaque coté	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	60 minutes sur un demi-journée. Match sans mi-temps	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)	
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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <u>obligatoirement avec les 2 bras</u> , doit être impérativement effectué <u>à la ceinture.</u> <u>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</u> 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de la ligne d'en-but	Coup de pied tombé
PENALITE		Règlement World Rugby -19 ans, adversaires à 10 mètres
COUP DE PIED FRANC		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE		<u>Touche = Conquête disputée 1 lanceur + 2, 3 ou 4 sauteurs + 1 relayeur.</u> Début de l'alignement à 5 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 10 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu Autorisation de lifter un joueur (pas d'obligation) Équipe qui lance :
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Coup de pied dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	

		1 seul joueur peut être lifté par 2 partenaires Le lifteur avant ne peut pas être positionné à moins de 50 cm de la ligne des 5 mètres Le bloc saut doit être identifié avant le début de la touche Pas de déplacement du bloc saut (ni vers l'avant ni vers l'arrière) Obligation de passe du joueur lifté (en l'air ou au plus tard dès contact avec le sol) -Possibilité de jouer sur un autre joueur (que celui lifté) Équipe qui ne lance pas : Obligation de mettre le même nombre de joueurs dans l'alignement (pas moins, pas plus) Interdiction de lifter un joueur Interdiction de plaquer le joueur lifté Aucun joueur ne peut se positionner en face le bloc de saut adverse et intervenir sur ce bloc saut (aucun contact) Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute	<u>Mêlée éducative sans impact : 3+2+1 contre 3+2+1</u> Mêlée éducative sans impact 3+2 (2eme lignes) + 1 (3eme ligne centre) contre 3+2 (2eme lignes)) + 1 (3eme ligne centre) Talonnage autorisé. Pas de poussée pour le gain de ballon Pas de possibilité de regagner le ballon. Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée

TRANSFORMATION-DROP GOAL	NON	
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) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19ans SONT APPLICABLES <u>(le jeu au pied est autorisé)</u>		