

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 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
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	Le ballon doit franchir les 10 mètres
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		Touche = Conquête disputée 1 lanceur + 2, 3 ou 4 sauteurs + 1 relayeur.
		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 :
		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)
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	

		<p>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)</p> <p>Équipe qui ne lance pas:</p> <p>Obligation de mettre le même nombre de joueurs dans l'alignement (pas moins, pas plus)</p> <p>Interdiction de lifter un joueur</p> <p>Interdiction de plaquer le joueur lifté</p> <p>Aucun joueur ne peut se positionner en face le bloc de saut adverse et intervenir sur ce bloc saut (aucun contact)</p> <p>Possibilité de disputer le ballon sauf en face du bloc saut</p>
<p>EN AVANT ou ballon injouable</p>	<p>à l'endroit de la faute</p>	<p>Mêlée éducative sans impact : 3+2+1 contre 3+2+1</p> <p>Mêlée éducative sans impact</p> <p>3+2 (2eme lignes) + 1 (3eme ligne centre) contre 3+2 (2eme lignes) + 1 (3eme ligne centre)</p> <p>Talonnage autorisé.</p> <p>Pas de poussée pour le gain de ballon</p> <p>Pas de possibilité de regagner le ballon.</p> <p>Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV).</p> <p>Lignes de hors-jeu à 5 mètres.</p> <p>L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact :</p> <p>1. FLEXION 2. LIEZ – 3. PLACEMENT</p> <p>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.</p> <p>La mêlée n'est jamais rejouée.</p> <p>Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF</p> <p>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</p>

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>		

NUMBER OF PLAYERS	12	
REPLACEMENTS	Unlimited during stoppage of play and/or injury	
GROUND	Normal pitch - minus the 5m on each side	
BALLON	Size 4	
GAME TIME	60 minutes per half a day (halftime not included)	
REFEREEING	2 trained young referees and 1 accompanying educator present on the field (in charge of the scrums and security)	
FOUL PLAY	From temporary replacement of 2 minutes to permanent exclusion, depending on the seriousness of the foul. Replacement is mandatory. If brutality or repeated offence, permanent exclusion from the tournament.	
TACKLE	<p>The tackle must be carried out with both arms around the waist. Any tackle above the waist or without engaging both arms will be punished. A player who is guilty of a dangerous tackle must be systematically excluded by the referee (2 minutes) with replacement. Throwing yourself in front of the ballcarrier or an ankle tap tackle are forbidden.</p>	
RESTART	WHERE?	HOW?
KICKOFF	In the middle of the field	Drop Kick Opponents at 10 meters The ball must go 10 meters
KICKOFF AFTER A TRY	In the middle of the field by the team that conceded the try	
22 METER DROP OUT	10 meters from the tryline	Drop Kick
PENALTY	At the location of the offence, five meters from any line	World Rugby Rules for U19 except opponents at 10 meters
FREE KICK		
LINE OUT Ball was carried or kicked out of the field (touching the ground)	Where the ball left the field, five meters from the tryline.	<p><u>Line out = Competition for the ball. 1 thrower, 2, 3 or 4 jumpers and 1 scrumhalf</u></p> <p>The defending team places 1 player opposite each attacker (thrower, jumpers, scrumhalf).</p> <p>Lifting the jumper is not allowed.</p> <p>The beginning of the lineout is 3 meters from the side line.</p> <p>The end of the lineout is determined by the last player of the attacking team.</p> <p>The defending thrower stands at 2 meters distance from the lineout (width and depth).</p> <p>The scrumhalves stand 2 meters from the lineout (depth).</p> <p>Quick throw-ins allowed, respecting the offside lines. Non-participants of the lineout at 5 metres</p>
LINE OUT Ball was kicked directly out of the field	<p>Ball was kicked outside the 10 meters: Throw in where the ball was kicked</p> <p>Ball was kicked inside the 10 meters or in the tryzone: Throw in where the ball left the field</p>	
KNOCK ON OR UNPLAYABLE BALL	Where the mistake happened, 5 meters from any line	<p><u>Non-impact educational scrum: 3+2 vs. 3+2</u></p> <p>Non-impact educational scrum 3+2 (2nd rows), against 3+2 (2nd rows).</p> <p>No pushing</p> <p>No possibility to regain possession of the ball</p>

2024-25
MOINS DE 14 ANS/ UNDER 14
Jeu a 12/ 12 a side rugby

		<p>Hooking is allowed.</p> <p>Binding of the front row players according to XV's (see rules of the game at XV).</p> <p>Offside lines at 5 metres.</p> <p>The referee gives the 3 calls for the formation of the educational scrum without impact:</p> <p style="text-align: center;">1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET</p> <p>The scrumhalf introduces the ball without delay (3 seconds). His adversary is placed either beside him without following the ball or behind his scrum in the axis.</p> <p>The scrum is never replayed.</p> <p style="text-align: center;">Incorrect bindings, bad posture: Penalty.</p> <p>If the scrum turns, when a foul is not detected and the ball becomes unplayable or the safety of the players requires a stop: Free Kick in favour of the team that introduced the ball into the scrum.</p>
CONVERSION-DROP GOAL	NO	
<p>When the referee blows the whistle, the ballcarrier immediately puts the ball down where the offence has happened, otherwise sanctioned (Free Kick or 5m +, or substitution in case of repeated fouls).</p> <p>Mercy rules :if one team scores 5 tries more than the other, the score is frozen and the leading team wins. The game continues and the coaches (educators) are obliged to balance out the teams in strength.</p>		
<p style="text-align: center;">Apart from these modifications, the rules of World Rugby to XV for 1U9 are applicable (kicking is allowed).</p>		

ANZAHL SPIELER	12	
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen	
SPIELFELD	Normales Spielfeld - abzüglich 5 m auf jeder Seite	
BALL	Grösse 4	
SPIELZEIT	60 Minuten pro Halbtag	
SCHIEDSRICHTER	2 ausgebildete, junge Schiedsrichter und 1 begleitender Schiedsrichterausbildner auf dem Spielfeld anwesend (Ausbildner ist verantwortlich für das Gedränge und die Sicherheit)	
FOULSPIEL	Wird mit einer Auswechslung von 2 Minuten bis zum dauerhaften Ausschluss vom Turnier geahndet, je nach Schwere des Vergehens. Die Auswechslung ist obligatorisch. Bei Brutalität oder wiederholten Verstössen kommt es zu einem dauerhaften Ausschluss vom Turnier.	
TACKLE	Das Tackling muss mit beiden Armen auf der Höhe der Taille ausgeführt werden. Jedes Halten oberhalb der Taille oder ohne, dass beide Arme benützt werden, wird sanktioniert. Ein Spieler, der sich eines gefährlichen Tacklings schuldig gemacht hat, muss vom Schiedsrichter systematisch ausgewechselt werden (2 Minuten). Sich vor den Ballträger werfen oder ein «Ankle Tap Tackle» sind streng verboten.	
WIEDERAUFNAHME	WO?	WIE?
KICKOFF	In der Mitte des Spielfeldes	Drop Kick. Der Gegner hat 10 Meter Abstand. Der Ball muss mindestens 10 Meter weit gehen.
KICKOFF NACH EINEM TRY	In der Mitte des Feldes; durch die Mannschaft die den Try bekommen hat.	
22 METER DROP OUT	10 Meter von der Tryzone	Drop Kick
PENALTY	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	Reglement World Rugby U19, Gegner haben 10 Meter Abstand
FREE KICK		
SEITENAUS Ballträger tritt aus dem Feld oder Ball rollt aus dem Feld	An der Stelle des Seitenaus. Mindestens 5 Meter von der Trylinie entfernt.	<u>Line out = Kampf um den Ballbesitz. 1 Werfer, 2 Springer u. 1 Scrumhalf (Verbinder)</u>
DIREKTES SEITENAUS (Kick)	Kick von ausserhalb der 10 Meter (in Bezug zur eigenen Tryzone): Lineout am Ort des Kicks	Die Gegner stellen einen Spieler vis-à-vis von jedem Spieler der einwerfenden Mannschaft (1 Werfer, 2 Springer, 1 Scrumhalf). Den Springern darf nicht geholfen werden. Das Lineout beginnt 3 Meter von der Seitenlinie und das Ende bildet der hinterste Spieler des angreifenden Teams. Der verteidigende Werfer stellt sich mit 2 Meter Abstand in der Tiefe und der Breite vom Lineout auf.
	Kick von innerhalb der Tryzone oder innerhalb der eignen 10 Meter Zone: Lineout am Ort des Austrittes	Der verteidigende Scrumhalf stellt sich mit zwei Meter Abstand in der Tiefe vom Lineout auf. Schnelle Einwürfe sind erlaubt, wobei die Abseitslinien zu respektieren sind. Spieler, die nicht Teil des Lineouts sind, müssen 5 Meter Abstand halten.
KNOCK ON oder unspielbarer Ball	Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt	<u>Ausbildungsscrum ohne Impact: 3+2 gegen 3+2</u> «Ausbildungs-Scrum ohne Impact 3+2 (2 Linien), gegen 3+2 (2 Linien) Die Abseitslinien liegt 5 Meter hinter dem Scrum. 3 Befehle für die Bildung des Gedränges ohne Impact:

		<p>Hooking» ist erlaubt, es darf jedoch nicht gestossen werden Die Wiedereroberung des Balles ist nicht möglich. Das Binden der Spieler der ersten Reihe geschieht analog dem Scrum im XVer Rugby (siehe Spielregeln XV). Abseitslinien befindet sich bei 5 Metern hinter dem Scrum. Der Schiedsrichter gibt die 3 Befehle für die Bildung des Ausbildungs-Scrums ohne Impact: 1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET Der Scrumhalf spielt den Ball ohne Verzögerung ein (3 Sekunden). Sein Gegner steht entweder neben ihm, ohne dem Ballverlauf zu verfolgen, oder hinter dem Gedränge, in der Achse. Das Gedränge wird nie wiederholt. Falsche Verbindungen, schlechte Körperhaltung: Penalty. Dreht sich der Scrum oder wenn ein Foul nicht erkannt wird und ein unspielbarer Ball oder Sicherheit erfordert: Free Kick zu Gunsten des Teams, welches in Ballbesitz war.</p>
<p>CONVERSION</p>	<p>NEIN</p>	
<p>Wenn der Schiedsrichter abpfeift, legt der Spieler der Mannschaft, welche das Foul begangen hat, den Ball sofort an der Stelle des Fouls ab. Geschieht dies nicht, wird dies geahndet (Free Kick oder 5m +, oder Auswechslung bei wiederholten Fouls).</p> <p style="text-align: center;">Mercy-Rule:</p> <p>Erreicht der Punktestand einen Unterschied von mehr als 5 Tries, so wird der Punktestand eingefroren und das führende Team gewinnt. Die Teams werden durch die Coaches ausgeglichen (gleich stark), sodass zu Ende gespielt werden kann.</p>		
<p>Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für die U19 (<u>Fussspiel ist erlaubt</u>).</p>		