

NOMBRE DE JOUEURS	10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56mètres (en but non compris) X 45 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 lanceur + 3 sauteurs + 1 relayeur.</u> Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : l 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).

2024-25
MOINS DE 12 ANS/ UNDER 12

	<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 style="text-align: center;">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</p> <p style="text-align: center;">Talonnage autorisé.</p> <p style="text-align: center;">Pas de possibilité de regagner le ballon.</p> <p style="text-align: center;">Gain du ballon = fin de la poussée.</p> <p style="text-align: center;">Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol.</p> <p style="text-align: center;">La mêlée n'est jamais rejouée.</p> <p style="text-align: center;">Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF</p> <p style="text-align: center;">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>
--	--

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 autorisé)

NUMBER OF PLAYERS	10	
REPLACEMENTS	Unlimited during stoppage of play and/or injury	
GROUND	60 metres (not including the goal) x 36 - 46 metres (min -max)	
BALLON	Size 4	
GAME TIME	60 minutes per half a day (halftime not included)	
REFEREEING	1 neutral referee - educator	
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 5 metres
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>Line out = Competition for the ball. 1 thrower 3 jumpers and 1 scrumhalf</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>Non-impact educational scrum: 3 vs 3</p> <p>Straight pushing is allowed until the ball is won (ball behind the feet of one of the front rows).</p> <p>Binding of the front row players according to XVs (see rules of the game at XV).</p>

	<p style="text-align: center;">Offside lines at 5 metres.</p> <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">The scrumhalf introduces the ball without delay (3 seconds). His adversary is placed either beside him without following the ball or behind his scrum.</p> <p style="text-align: center;">Hooking is allowed.</p> <p style="text-align: center;">No possibility to regain possession of the ball. Ball is won = end of the push. End of scrum = when the scrum half lifts the ball off the ground.</p> <p style="text-align: center;">The scrum is never replayed.</p> <p style="text-align: center;">Incorrect bindings, bad posture: Penalty.</p> <p style="text-align: center;">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>
--	---

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).

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.

Apart from these modifications, the rules of World Rugby to XV for IU9 are applicable **(kicking is allowed).**

ANZAHL SPIELER	10	
AUSWECHSLUNGEN	Unbegrenzt bei Spielunterbrechungen und/oder Verletzungen	
SPIELFELD	60 Meter (ausschliesslich des Tores) X 36 Meter Minimum - Maximum 46 Meter	
BALL	Grösse 4	
SPIELZEIT	60 Minuten pro Halbtag	
SCHIEDSRICHTER	1 Erzieher - neutraler Schiedsrichter	
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	Free Kick. Gegner hat 5 Meter Abstand.
FREE KICK		Free Kick. Gegner hat 5 Meter Abstand. Ein Scrum kann nicht gewählt werden.
SEITENAUS Ballträger tritt aus dem Feld oder Ball rollt aus dem Feld	An der Stelle des Seitenaus. Mindestens 5 Meter von der Trylinie entfernt.	Line out = Kampf um den Ballbesitz. 1 Werfer, 3 Springer, Scrumhalf (Verbinder) 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. 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.
DIREKTES SEITENAUS (Kick)	Kick von ausserhalb der 10 Meter (in Bezug zur eigenen Tryzone): Lineout am Ort des Kicks Kick von innerhalb der Tryzone oder innerhalb der eigenen 10 Meter Zone: Lineout am Ort des Austrittes	

<p>KNOCK ON oder unspielbarer Ball</p>	<p>Am Ort des Fehlers, 5 Meter von jeder Linie entfernt</p>	<p><u>Ausbildungsscrum ohne Impact: 3 gegen 3</u></p> <p>Das Stossen in der Achse ist erlaubt um den Ball zu gewinnen (Ball hinter den Füssen einer der vorderen Reihen).</p> <p>Das Binden der Spieler der ersten Reihe geschieht analog dem Scrum im XVer Rugby (siehe Spielregeln XV).</p> <p>Abseitslinien befindet sich bei 5 Metern hinter dem Scrum.</p> <p>Der Schiedsrichter gibt die 3 Befehle für die Bildung des Ausbildungs-Scrums ohne Impact:</p> <p>1. CROUCH – 2. BIND – 3. SET</p> <p>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.</p> <p>«Hooking» ist erlaubt.</p> <p>Die Wiedereroberung des Balles ist nicht möglich. Ballgewinn = Ende des Stossens. Ende des Gedränges = wenn der Scrumhalf den Ball vom Boden abhebt.</p> <p>Das Gedränge wird nie wiederholt.</p> <p>Falsche Verbindungen, schlechte Körperhaltung: Penalty.</p> <p>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>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 Punktstand einen Unterschied von mehr als 5 Tries, so wird der Punktstand eingefroren und das führende Team gewinnt. Die Teams werden durch die Coaches ausgeglichen (gleich stark), sodass zu Ende gespielt werden kann.</p>		
<p style="text-align: center;">Abgesehen von diesen Bestimmungen gelten die Regeln von World Rugby für die U19 (Fussspiel ist erlaubt).</p>		