UANSS

RUGBY Règlements

Mise à jour : 11 octobre 2016







Sommaire

I.	Équipes d'Établissement Rugby à 7 minimes Garçons et Filles et cadets		
II.	Équipes d'Établissement Rugby à 7 Juniors Garçons		
III.	Équipes d'Établissement Rugby à 7 Lycées Filles		
IV.	Excellence Rugby à 10 Minimes Garçons et Lycées Garçons		
V.	Excellence Rugby à 7 Minimes Filles et Lycées Filles		







RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS MINIMES GARÇONS FILLES ET CADETS ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT (Mis à jour Octobre 2016)

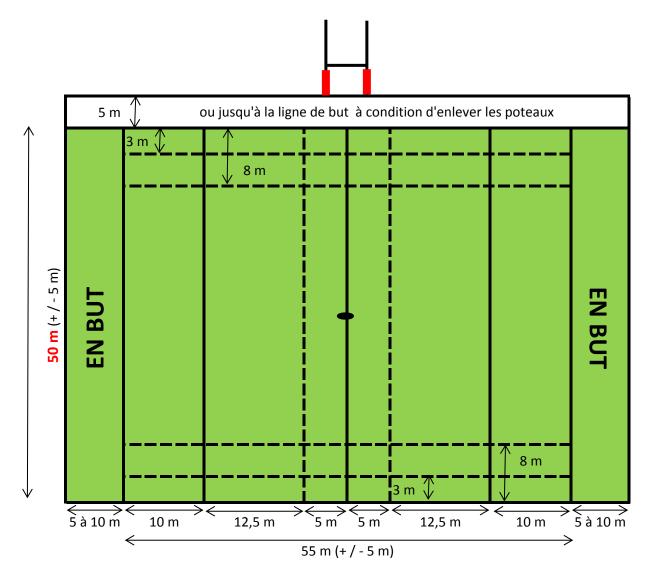


<u> </u>	-		
Pratique à 7– 6 remplaçants maximum – minimum 5 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.			
Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane 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.			
1/2 Terrain dans le sens de la largeur soit 55m (+ ou – 5m) de long et 50 m (+ 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 tracage les lignes du terrain de rugby à XV existantes			
MINIMES	CADETS		
60 minutes	70 minutes		
4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)	4 x 12 minutes		
2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)	2 x 12 minutes (2 matchs par équipe)		
	2 x 6 minutes		
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 mitemps). • 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 arché et perqui par fortige (scope 25 à 0 0 point) losqu'inge se retrouve à 4			
οù ?	COMMENT ?		
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.			
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.		
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.		
• Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionn • Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m d			
Rè	gle des 5 m (adversaires à 5 m)		
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.			
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 du sternum 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)			
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)	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.		
	L'équipe se compose de 3 avail 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 . Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur éne . Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur éne . Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur éne . Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur éne . Un remplacement technique peut être des utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existantes MINIMES 60 minutes 4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes) 2 x 10 minutes (2 matchs par équipe) Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pérenps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutailté manifeste, incorrection, récidive après carton jau La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien é Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 , 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4. Où ? Au centre du terrain L'équipe qui a concédé u En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but. À l'endroit de la faute (5 mêtres de toute ligne) • Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanction et le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m c Rè de l'alignement est à 3 mètres. La fin de l'alignement est déterminée par le dernier joueur attaquar Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. L'équipe		



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









RÈGLEMENT RUGBY À EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS JUNIORS GARÇONS ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT (Mis à jour Octobre 2016)



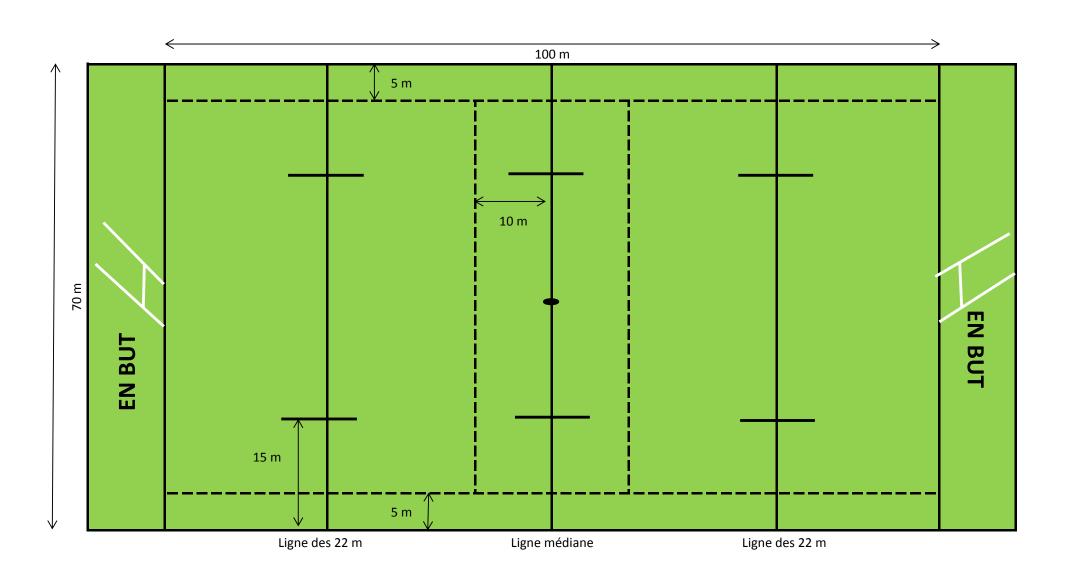
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- 6 remplaçants maximum- minimum 5 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.		
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection 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 JOURNEE		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, 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 par forfait (score 25 à 0, 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4.		
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 10 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	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 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 progr (5 mètres de toute ligne) 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 s Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m	anctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).	
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 du sternum. 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	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) 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 et 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 « plaqueurplaqué» 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 idéblayage, 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.		



TERRAIN RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS JUNIORS GARÇONS ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT



(Mis à jour OCTOBRE 2016)





RÈGLEMENT RUGBY À EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS LYCÉES FILLES ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT (Mis à jour Octobre 2016)



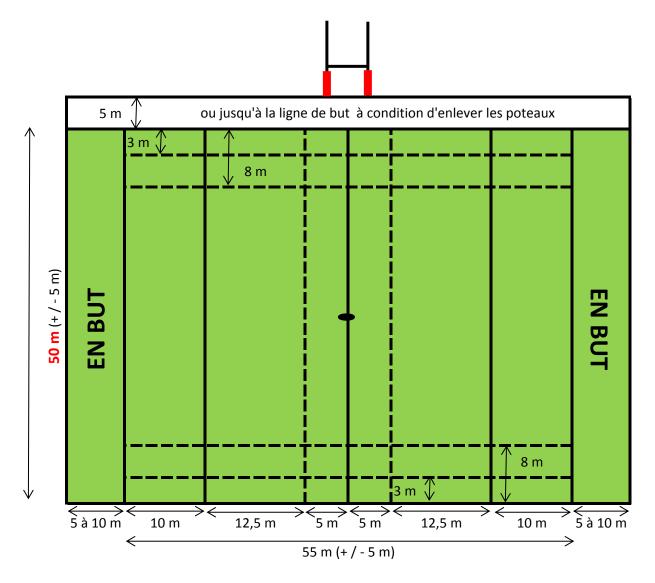
NOMBRE DE JOUEURS	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	nts maximum – minimum 5 joueurs sur le terrain ts, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.	
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure • Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane 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 50 m En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être Utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existan	retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNEE		70 minutes	
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 12	2 minutes (2 matchs par équipe)	
CHAMPIONNAT DE FRANCE DURÉE TOTALE DE JEU		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 fir 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 par forfait (score 25 à 0 et 0 point)lorsqu'une équipe se retrouve à 4. 		
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 e 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 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 touch Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (zone délimitée p 		
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règl	le 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. 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. 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 du sternum 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 « plaqueurplaqué» 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 peu 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 réduità VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines" EST APPLICABLE



TERRAIN RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS LYCÉES FILLES ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT









RÈGLEMENT RUGBY À 10 UNSS MINIMES GARÇONS EXCELLENCE (Mis à jour Octobre 2016)



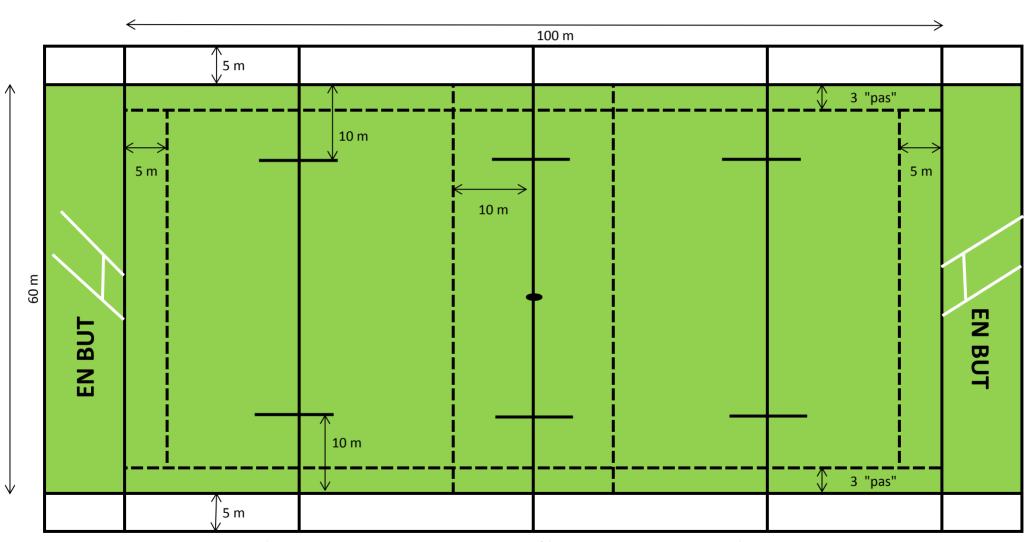
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 - 10 joueurs valides sur le terrain Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 16 à 18 joueurs valides lors du championnat de France (15 joueurs valides inter-académies)		
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure. Les changements 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		utes : 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	Т		2 x 10 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps n tournoi sur deux journées (Championnats de France) : 80 minutes par joueur (40 minutes par journée) loit jouer et débuter 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	 2ème mi-temps). Exclusion CARTON ROUGE : Acte de La commission de discipline se donne l'exclusion du joueur mais peut jouer le 	kemple (Jeu dangereux, anti e brutalité manifeste, incorre le droit après rapport des re es rencontres suivantes à 10	fautif jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 9 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la ection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. sponsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 9 jusqu'à la fin du match qui a vu o sans le joueur pénalisé bien évidemment. lorsqu'une équipe se retrouve à 8.
REMISES EN JEU FAUTES	οù	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre	du terrain	Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres.
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre	du terrain	L'équipe qui a marqué un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.
COUP DE RENVOI	Ligne 22 mètres		Sanction: coup de pied franc au centre de la ligne médiane pour l'équipe non fautive Règles du XV Coup de pied tombé
MÊLÉE ORDONNÉE	MÊLÉE OR À l'endroit de (5 mètres de l'endroit de l'endro		MÉLÉE SIMULÉE : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit Mêlée à 5 joueurs Mêlée structurée en 3-2, aucun joueur de la mêlée ne peut se délier et jouer le ballon. 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 10 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation demeure en 3-2. Préconisations sécuritaires : dos plat, jambes fléchies. Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (5c5 pas moins) 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 : 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 Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités : 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 des derniers coéquipiers 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 derniers coéquipiers 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 les derniers participants de la mêlée.

		Adversaires à 10 mètres	
		• Adversaires a 10 metres	
COUPS DE PIEDS francs ou pénalités)	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Tentative 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 Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m. 	ct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).	
« DROP GOAL »	OP GOAL » Autorisé		
		• Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 «pas» du lanceur	
		• Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend jusqu'à la ligne des 15 mètres maximum	
		• 6 participants maximum (lanceur et relayeur compris)	
		• 4 participants minimum dont 2 dans l'alignement (lanceur et relayeur compris)	
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 nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 4)	
		• 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.	Le botteur doit botter en coup de pied tombé uniquement dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé. 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 du sternum 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 con	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	
		t document fait référence au règlement WORLD RUGBY à 10. GBY à 10 fait référence au règlement RUGBY à XV "CATÉGORIE C" de la FFR	



TERRAIN RUGBY À 10 UNSS MINIMES GARCONS EXCELLENCE





Ligne des 22 m

Ligne médiane

Ligne des 22 m





RÈGLEMENT RUGBY À 10 UNSS LYCÉES GARÇONS EXCELLENCE (Mis à jour Octobre 2016)



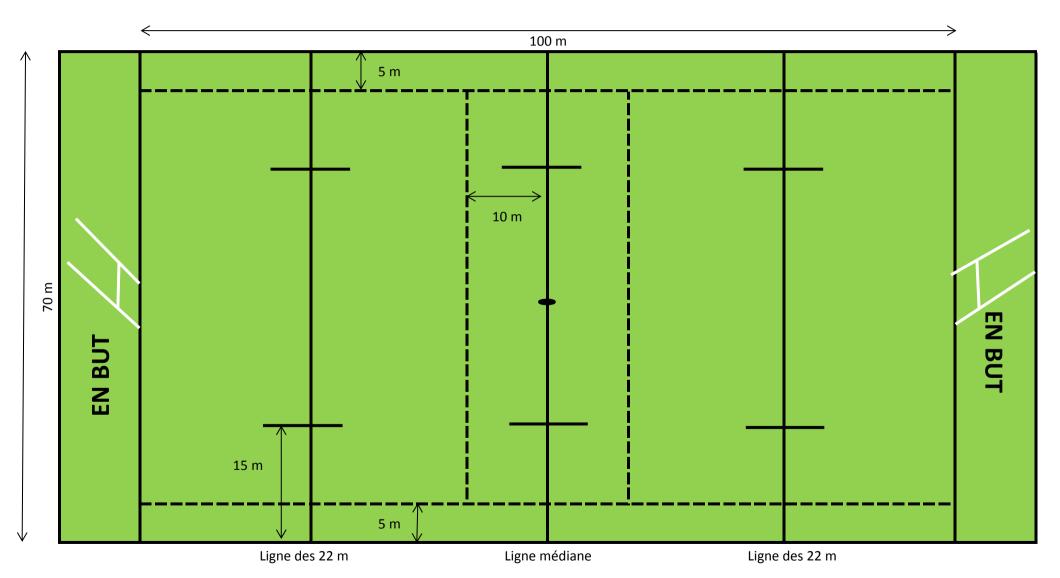
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 - 10 joueurs valides sur le terrain Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 16 à 18 joueurs valides lors du championnat de France (15 joueurs valides inter-académies)		
REMPLACEMENTS	Illimités pendant	les périodes de pause, sauf blessure. Les changements 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) : 80 minutes par joueur (40 minutes par journée) Chaque joueur doit jouer et débuter 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 Avertissement CARTON JAUNE: exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 9 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mitemps). 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 9 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 10 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 et 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 8. 		
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?	
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres.	
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain	L'équipe qui a marqué un essai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.	
COUP DE RENVOI	Ligne 22 mètres	Sanction: coup de pied franc au centre de la ligne médiane pour l'équipe non fautive Règles du XV Coup de pied tombé	
	MÊLÉE ORDONNÉE À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	MÊLÉE SIMULÈE : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit • Mêlée à 5 joueurs	
		• Mêlée structurée en 3-2, aucun joueur de la mêlée ne peut se délier et jouer le ballon. 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 10 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation demeure en 3-2. 	
		Préconisations sécuritaires : dos plat, jambes fléchies.	
	5 m	• Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (5c5 pas moins)	
		● Faire respecter 4 temps: « FLEXION - PLACEMENT - STOP - PRET »	
MÊLÉE ORDONNÉE		L'introduction par le demi de mêlée doit se faire sans délai	
		Identification des lignes de hors jeu pour les demis de mêlée :	
		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 Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités :	
		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.	

		• Adversaires à 10 mètres	
COUPS DE PIEDS (francs ou pénalités)	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	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 n'est autorisé que dans ses 22 m. 	rect en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied).	
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Autorisé	
		● Tous les joueurs de l'alignement se situent entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres	
		• 6 participants maximum (lanceur et relayeur compris)	
		• 4 participants minimum dont 2 dans l'alignement (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 4)	
		• Les non-participants sont à 10 mètres de la ligne de remise en jeu	
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	à ● 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.	Le botteur doit botter en coup de pied tombé uniquement dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé. 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 du sternum 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		
		sent document fait référence au règlement WORLD RUGBY à 10. D RUGBY à 10 fait référence au règlement RUGBY à XV "CATÉGORIE C" de la FFR	



TERRAIN RUGBY À 10 UNSS LYCEES GARCONS EXCELLENCE









RÈGLEMENT RUGBY À EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS MINIMES FILLES EXCELLENCE



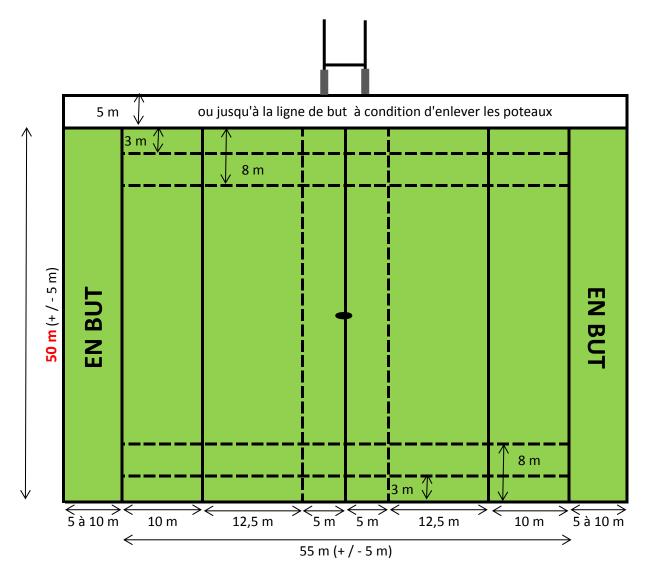
DESPORT SCOLARE	(Mis à jour Octobre 2016)		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- minimum 5 joueurs sur le terrain Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 10 à 13 joueuses valides lors du championnat de France et des inter-académies L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.		
REMPLACEMENTS	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 50m (+ ou – 5m) de largeur soit 55m (+ ou – 5m) de long et 50m (+ ou – 5m) de largeur soit : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des Utiliser prioritairement le tracage les lignes du terrain de rugby à XV existantes	ge (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains)	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNEE	. 33 3	ninutes	
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNEE	4 x 10 minutes (pas de péri	ode 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	2 x 6 i	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 disciplien 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 par forfait (score 25 à 0,0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4.		
REMISES EN JEU FAUTES	οÙ ?	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 terrai 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'es 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)		
ТОИСНЕ	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 1,½ 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 (lanceur, sauteurs et relayeur) Pas d'aide au sauteur. La conquête est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.		
PLAQUAGES	Obligation de plaquer (amener au soi) 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 siffier les fautes (prévention) - L'arbitre qui a siffié 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.	
	Faire respecter 4 temps : « FLEXION – PLACEMENT – STOP – PRET »	existence des lignes de hors jeux.	

HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "Rugby à effectif réduità VII Moins de 14 et Moins 15 ans féminines" EST APPLICABLE



TERRAIN RUGBY À 7 UNSS MINIMES FILLES EXCELLENCE









RÈGLEMENT RUGBY À EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS LYCÉES FILLES EXCELLENCE

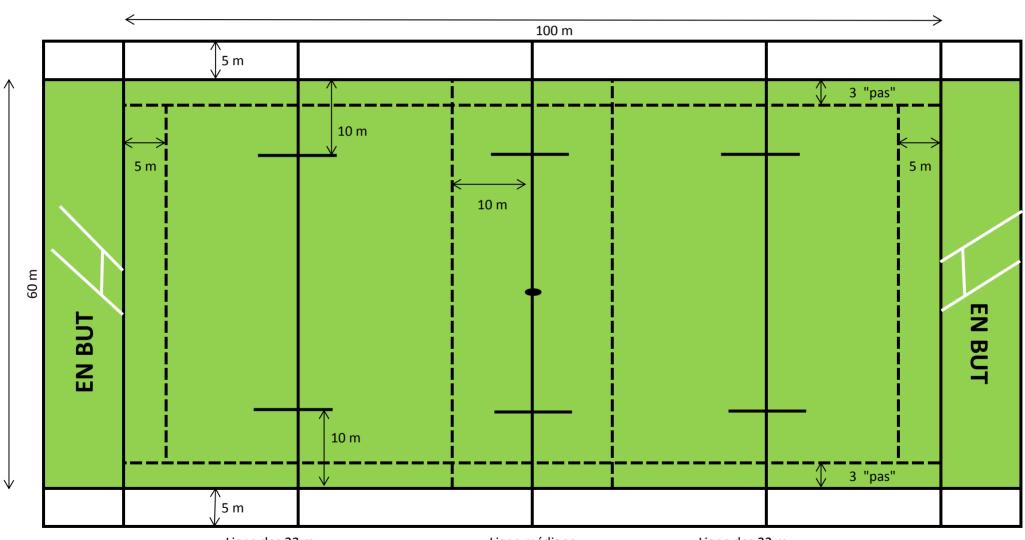


UNION NATIONALE DU SPORT SCOLAIRE	(Mis à jour Octobre 2	2016)		
NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- minimum 5 joueurs sur le terrain Il est obligatoire d'inscrire sur la feuille de match 10 à 13 joueuses valides lors du championnat de France et des inter-académies L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée.			
REMPLACEMENTS	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. En-but :			
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNEE		60 minutes		
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNEE	4 x 8 minutes (p	as de période supérieure à 10 minutes)		
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 8 m	inutes (2 matchs par équipe)		
CHAMPIONNAT DE FRANCE DURÉE TOTALE DE JEU		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 par forfait (score 25 à 0, 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4.			
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 l'équipe en réception.		
	L'équipe qui a concédé un es	ssai donne le coup d'envoi en coup de pied tombé.		
RENVOI AUX 22 M	En arrière de la ligne des 22 m	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 le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (zone déli 	n touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). imitée par une ligne à 10 m de la ligne de but)		
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle de	es 10 m (adversaires à 10 m)		
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 		
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Autorisé		
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. 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.			
TRANSFORMATIONS	En face de la réalisation de l'essai.	Le botteur doit botter en coup de pied tombé uniquement dans les quarante secondes qui suivent l'instant où l'essai a été marqué. Si le botteur ne réalise pas le coup de pied dans le temps imparti, il sera annulé. 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 du sternum 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 « plaqueurplaqué» 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. 		
	 Ce qui n'est pas précisé dans le présent document fait le Ce qui n'est pas précisé dans le règlement WORLD RUGBY à 7 fait réfe 			



TERRAIN RUGBY A EFFECTIF REDUIT À 7 UNSS LYCEES FILLES EXCELLENCE





Ligne des 22 m

Ligne médiane

Ligne des 22 m