



REGLEMENT MOINS DE 6 ANS

Premiers pas à l'Ecole de Rugby

Saison 2026-2027

NOMBRE DE JOUEURS	4 ou 5
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure
TERRAIN	22 m (plus en-buts) X 15 m
BALLON	Taille 3
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. Cf. le document "Organisation de la pratique Ecole de Rugby" pour les modalités d'application des mesures disciplinaires.

DROITS ET DEVOIS DU JOUEUR	Tout joueur peut attraper le ballon, courir en le portant, le passer, le botter. - Le jeu au pied est autorisé. - Pour s'opposer au porteur du ballon il suffit de le saisir, de l'attraper des deux mains ou de le ceinturer (du bas du sternum à la taille). Toute forme de plaquage est INTERDITE - Le défenseur ne peut pas disputer, arracher ou taper le ballon entre les mains du porteur de balle - Le joueur ceinturé ou attrapé doit immédiatement passer, donner, botter ou lâcher le ballon. - Un partenaire, du porteur du ballon qui a été saisi, peut venir lui prendre la balle dans les mains - Les percussions sont interdites, le porteur du ballon doit chercher à éviter ses adversaires. <u>PAS DE RAFFUT. Le passage en force est interdit.</u> - Tout joueur attaquant ou défenseur se situant entre le ballon et la ligne de but adverse est potentiellement hors-jeu. Les actions défensives brutales ("cravate", poussée violente, tacle, placage haut, croc en jambes) sont interdites et donneront lieu à une pénalité (expulsion temporaire possible avec remplacement du joueur fautif). Lorsque le porteur du ballon est saisi par un adversaire l'éducateur annonce « PRIS ». Le joueur doit alors passer le ballon.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<u>Sans retarder le lancement de jeu</u>, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent le plus souvent possible. - Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon que lui présente l'éducateur-arbitre <u>sans coup de sifflet de l'éducateur.</u> - La remise en jeu rapide doit être privilégiée. - Les opposants sont à 3 mètres.
COUP DE RENVOI APRES 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 / BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE / COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE / 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	

5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.
HORMIS CES DISPOSITIONS SPECIFIQUES, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES

Rappel : « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux).
Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

Participation à 1 ou 2 plateaux maximum par trimestre.

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 6 ans							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	2	5'	2'	5'	30'