

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 46 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	48 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	55 minutes (sur 2 jours : 60 minutes, maximum 40 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	12 minutes	
ARBITRAGE	2 Jeunes arbitres assistés d'un éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes 30 entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidue, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
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.	
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	Mêlée éducative en formation 3+2+1 Pas de poussée, non disputée , lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire reste derrière la mêlée.
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	Règlement du XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne. Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe.	1 lanceur, 2 à 5 sauteurs et 1 relayeur Pas d'aide au sauteur, disputée Lignes de hors jeu à 5 mètres
TOUCHE DIRECTE	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie.	Remise en jeu rapide autorisée
TRANSFORMATION - DROP	NON	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART OU PLUS A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Moins de 13 ans

Jeu de mouvement	<ul style="list-style-type: none"> • Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage • Réaliser le choix « passe ou perce » • Utiliser le jeu déployé « court » • S'opposer directement ou glisser 	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans les intervalles • Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses • Choisir le meilleur soutien • Soutenir dans l'axe : « retard » pour meilleure vitesse et plus de puissance • Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace • S'opposer collectivement sur l'espace menacé • Conserver une réserve défensive
Gestion des contacts et des luttes	<ul style="list-style-type: none"> • S'organiser dans le blocage • Sortir des axes de poussée des Utilisateurs / Opposants 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrer en contact en protégeant son ballon • Faire le choix : Rester debout ou aller au sol • Extraire le ballon du regroupement • Combattre collectivement • Respecter son rôle • Contourner la pression adverse • Se lier et repousser les attaquants • Retourner le porteur du ballon
Lancements de jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Lancer le jeu « loin » ou « près » (approche des stratégies) 	<ul style="list-style-type: none"> • Se démarquer • Changer les trajectoires de courses • Avancer et provoquer l'adversaire • Reconnaître les points faibles et les utiliser
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> • Respecter la règle du Hors jeu sur le jeu au pied • Respecter les Règles de la mêlée et de la touche 	<ul style="list-style-type: none"> • Occuper l'espace • Presser l'adversaire • Inverser le rapport de force • Etre peu pénalisé • Se positionner correctement : Liaisons-placements dos-flexion • Regarder à l'entrée en mêlée • Talonner et conduire le ballon • Apprendre la mêlée collectivement