

RÈGLES TOURNOIS ECOLES DE RUGBY **U13**

PRINCIPES GENERAUX

- ❖ Principe de l'arbitrage à DEUX (double arbitrage), le terrain est partagé dans le sens de la longueur. Chaque zone est gérée par un jeune arbitre.
- ❖ Il doit être confié à de jeunes joueurs ou à de jeunes arbitres en formation (issus des écoles d'arbitrage, des Pôles Espoirs, ...)
- ❖ En cas d'absence d'un référent en arbitrage, les jeunes joueurs-arbitres doivent être assistés par leur éducateur.

LES JOUEURS-ARBITRES

- ❖ **Par souci de neutralité, ils n'appartiennent pas aux clubs qu'ils arbitrent.**
- ❖ **Ils doivent au moins être de la même catégorie d'âge que les joueurs arbitrés**
- ❖ **Ils sont munis d'un sifflet et appliquent les règles du jeu.**

LES REGLES DU JEU

U13

Règle 1 -LE TERRAIN

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

56 mètres x 46 mètres

Règle 2 -LE BALLON

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

Dans la catégorie des Moins de 13 ans
la taille des ballons utilisés est :

4

Règle 3 – NOMBRE DE JOUEURS

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

❖ pratique à XI

Règle 4 –EQUIPEMENTS DES JOUEURS

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 5 –DUREE DE LA PARTIE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

❖ Temps de jeu

- 48 minutes sur ½ journée
- 55 minutes sur 1 journée
- 60 minutes sur 2 jours (maxi 40'/jour)

❖ Durée des périodes

- 12 minutes

❖ Temps de pause

- 3 minutes 30 entre les périodes
- 5 minutes entre les rencontres

Règle 6 –OFFICIELS DE MATCH

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

❖ Arbitrage:

2 jeunes joueurs-arbitres

+

1 Educateur

Règle 7 –MANIÈRE DE JOUER

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

A chaque coup de sifflet de l'arbitre, le porteur pose le ballon au sol sans délai (sanction : du CPF à 5 mètres du point de marque au remplacement du joueur fautif)

Règle 8 –AVANTAGE

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 9 –ETABLISSEMENT DU SCORE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

- ❖ Pas de tir au but
- ❖ Pas de drop-goal
- ❖ 5 essais d'écart à n'importe quel moment : score acquis pour le vainqueur et rééquilibrage pour la fin de la rencontre.

Règle 10 –JEU DELOYAL

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

- ❖ CPF + remplacement temporaire (5') ou remplacement définitif (en fonction de la gravité).
- ❖ Si récidive ou jeu déloyal délibéré, exclusion du tournoi.

Règle 11 –HORS-JEU et EN JEU

RÈGLES DU JEU NORMALES

Règle 12 –EN-AVANT et PASSE EN AVANT

RÈGLES DU JEU NORMALES

Règle 13 – COUPS D'ENVOI -

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

Ballon botté au centre du terrain

Règle 13 – COUPS de RENVOI « aux 22m »

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

Ballon botté à 10 mètres de l'en-but

Règle 14 - BALLON AU SOL -PAS DE PLAQUAGE

REGLES DU JEU CATEGORIES C

Rappels

- ❖ interdiction d'aller volontairement au sol sans avoir été plaqué
- ❖ interdiction de faire du « pick and go »
- ❖ squeeze-ball interdit

Règle 15 –LE PLAQUAGE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

- ❖ **Plaquage au niveau de la ceinture
(toute prise au dessus de la ceinture sera
sanctionnée)**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

REGLES DU JEU CATEGORIES C

Rappels

- ❖ avec les 2 bras
- ❖ pas de percussion à l'épaule
- ❖ cuillère interdite
- ❖ plaquages par « projection », en « cathédrale », « en poursuite », par prise au col, interdits.

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIES C

Rappels :

- ❖ L'engagement dans le ruck doit obligatoirement se faire en se liant.
- ❖ L'engagement n'est autorisé au-dessus du ballon que « sur le pas qui suit ».

Règle 17 –MAUL

RÈGLES DU JEU CATEGORIES C

Rappels :

- ❖ L'engagement dans le maul doit obligatoirement se faire en se liant
- ❖ Joueur volontairement au sol : CPF
- ❖ Joueur involontairement au sol : mêlée pour l'équipe adverse

Règle 18 –ARRET DE VOLEE

RÈGLES DU JEU NORMALES

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

GAIN DE TERRAIN

A REDIGER

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

FORMATION

- ❖ **1 lanceur**
- ❖ **1 opposé au lanceur** (à 1,50 m de la ligne de touche et à 1,50 m de l'alignement)
- ❖ **2 à 4 sauteurs** -
 - placement en miroir
 - Début de l'alignement à 3 m de la touche
 - Fin de l'alignement déterminé par le dernier joueur de l'équipe qui lance
- ❖ **1 relayeur**
 - À 1,50 m de l'alignement

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

DEROULEMENT DE LA TOUCHE

Pas d'aide au sauteur

Rappel : touche disputée

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

RÈGLES DU JEU CATEGORIES C

DEROULEMENT DE LA TOUCHE

Rappel

- ❖ Interdiction d'amener le capteur du ballon au sol tant que la touche n'est pas terminée

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

LIGNES DE HJ DES NON PARTICIPANTS

A 5 mètres de la ligne de remise en jeu

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

REMISE EN JEU RAPIDE

REGLES DU JEU NORMALES

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

- ❖ Formation en 3 + 2
- ❖ Pas de poussée (mêlée non disputée)
- ❖ Le 1/2 de mêlée ne peut pas suivre la progression du ballon
- ❖ Un avant ne peut pas prendre le ballon dans la mêlée

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ mêlée sans impact
- ❖ 4 temps bien distincts
- FLEXION – PLACEMENT – STOP– JEU***
- ❖ pas de mêlée tournée (poussée dans l'axe)

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

SEQUENCES D'ENGAGEMENT

- ❖ **FLEXION** : les joueurs de 1^{ère} ligne fléchissent les jambes (et non le dos), imbriquent leur tête en quinconce sans s'engager (pas de tête en contact avec l'épaule du vis-à-vis), les joueurs de 2^{ème} ligne mettent un genou au sol
- ❖ **PLACEMENT** : les joueurs de 1^{ère} ligne se placent sans impact en se liant à leur vis-à-vis, puis les joueurs de 2^{ème} ligne se placent en se relevant
- ❖ **STOP** : après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas), l'arbitre exige des joueurs un maintien de leur position et une stabilité de la mêlée
- ❖ **JEU** : le 1/2 de mêlée introduit sans retard

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

RÈGLES DU JEU CATEGORIE C

Rappels

- ❖ Dès lors que les joueurs de 1^{ère} ligne sont placés (au contact), la mêlée est considérée comme engagée et ne peut pas être refaite
- ❖ Dans le cas de non détection de faute, CPF pour l'équipe qui avait l'introduction

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

HORS JEU DES ½ de MELEE

- ❖ Le ½ de mêlée adverse se place à côté de son vis-à-vis
- ❖ **Il ne peut pas suivre pas la progression du ballon**
- ❖ Il peut se placer derrière sa mêlée dans l'axe dès que le ballon a été gagné

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

HORS JEU DES NON PARTICIPANTS

REGLES DU JEU NORMALES (à 5 mètres)

Règle 21 –CPF - CPP

REGLE SPECIFIQUE MOINS DE 13 ANS

- ❖ **Le CPF remplace le CPP**
- ❖ **Adversaire à 5 mètres**
- ❖ **Tir au but non autorisé**
- ❖ **Pas de possibilité de choisir une mêlée à la place du CPF**

Règle 22 –EN-BUT

RÈGLES DU JEU NORMALES

QUELQUES CONSEILS POUR LES JEUNES ARBITRES

Règle 1 –LE TERRAIN

- ❖ **Vérifier la non-dangerosité de la surface de jeu (état du terrain, présence d'éléments dangereux ex : joug...).**
- ❖ **S'assurer qu'aucun élément ne puisse mettre en danger l'intégrité physique du joueur (ex : présence des protections de poteaux de but...).**
- ❖ **Si problème avertir le référent arbitrage présent qui gèrera la situation**

Règle 3 –NOMBRE DE JOUEURS

- ❖ **Savoir utiliser une feuille de match.**

- ❖ **Faire respecter le protocole des remplacements**

Règle 4 –EQUIPEMENTS DES JOUEURS

- ❖ **Connaître les équipements autorisés et interdits**
- ❖ **Si doute vérifier l'équipement du joueur et lui faire enlever si danger**
- ❖ **Etre intransigeant sur les décisions prises (ex : enlèvement d'une bague, d'un piercing...)**

Règle 5 –DUREE DE LA PARTIE

- ❖ **Savoir gérer le chronométrage d'un match (gestion du temps, des arrêts de jeu)**
- ❖ **Ne pas se laisser influencer par des personnes présentes dans l'enceinte de jeu (joueurs, éducateurs, spectateurs...)**

Règle 6 –OFFICIELS DE MATCH

- ❖ **Connaître le protocole du tirage au sort (Toss)**
- ❖ **Connaître les responsabilités de l'arbitre dans l'enceinte de jeu**
- ❖ **Connaître l'utilisation du sifflet de l'arbitre et les différentes intonations relatives aux fautes sifflées**
- ❖ **Savoir organiser un tirage au sort (toss)**
- ❖ **Gérer l'intonation du coup de sifflet en rapport avec la faute**

Règle 8 –AVANTAGE

- ❖ **Important : cette règle ne sera utilisée que par des joueurs/arbitres débrouillés.**
- ❖ **Se contenter d'abord de la détection de la faute et de l'application de la sanction adéquate.**
- ❖ **Connaître la définition de la règle de l'avantage**
- ❖ **Connaître les principes d'un avantage (territorial, tactique, gain de terrain...)**
- ❖ **Connaître la gestuelle permettant d'afficher un avantage et de l'arrêter**

Règle 8 –AVANTAGE

- ❖ **Ne pas laisser d'avantage sur les fautes graves, liées au jeu déloyal**
- ❖ **Afficher l'avantage et l'annoncer (simultanément) : pour quelle équipe ? Quelle faute ?**
- ❖ **En fin d'avantage baisser le bras et annoncer « avantage terminé » de manière forte et claire**

Règle 9 –ETABLISSEMENT DU SCORE

- ❖ **Savoir se placer et/ou se déplacer sur les différentes situations de marque**
- ❖ **Savoir réaliser les différentes gestuelles liées à chaque manière de scorer**
- ❖ **Savoir comptabiliser un score sur l'ensemble d'une rencontre**
- ❖ **Ne pas se laisser influencer lors de la marque de points**
- ❖ **Lors de l'accord de points marqués le coup de sifflet doit être long et fort**

Règle 10 –JEU DELOYAL

- ❖ **Connaître la définition du jeu déloyal**
- ❖ **Connaître la sanction relative à une faute liée au jeu déloyal**
- ❖ **Connaître le protocole d'exclusion d'un joueur lors d'une action de jeu déloyal**
- ❖ **Siffler immédiatement (sauf si possibilité immédiate d'essai pour l'équipe non-fautive)**
- ❖ **Demander à l'éducateur du joueur coupable de jeu déloyal de le sortir du terrain et de le remplacer (5 minutes)**
- ❖ **Si brutalité caractérisée (coup de poing, coup de pied...) ou si ce joueur est récidiviste l'exclusion sera définitive pour le tournoi mais le joueur sera remplacé**

Règle 10 –JEU DELOYAL

- ❖ **Savoir effectuer la gestuelle (première) relative à un CPF**
- ❖ **Savoir gérer le protocole d'exclusion d'un joueur**
- ❖ **Intervenir sans faiblesse sur les fautes liées au jeu déloyal**
- ❖ **Eviter de laisser un avantage sur ce type de faute (sauf si possibilité immédiate d'essai)**

Règle 11 –HORS-JEU et EN JEU

- ❖ Dans le jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve devant un coéquipier qui porte le ballon ou devant un coéquipier qui a joué le ballon en dernier

Règle 11 –HORS-JEU et EN JEU

- ❖ Voir les hors-jeu près du ballon ayant une influence immédiate sur le déroulement du jeu
- ❖ Sanctionner ce type de hors-jeu
- ❖ Gestuelle et posture afférentes à cette faute
- ❖ Siffler la faute sur hors-jeu = coup de sifflet long et fort
- ❖ Annoncer la faute sifflée et éventuellement le joueur concerné

Règle 12 –EN-AVANT et PASSE EN AVANT

- ❖ **Connaître la définition de l'en-avant et de la passe en-avant**
- ❖ **Connaître la remise en jeu mise en place suite à un en-avant ou une passe en avant**
- ❖ **Savoir voir un en-avant ou une passe en-avant**
- ❖ **Savoir se placer et se déplacer pour voir les en-avant ou les passes en-avant**
- ❖ **Utiliser la règle de l'avantage si les conditions sont réunies pour cela (arbitre débrouillé)**
- ❖ **Savoir effectuer la gestuelle relative à la mise en place d'une mêlée ordonnée**
- ❖ **Prise de décision rapide et sans hésitation lors d'un en-avant ou d'une passe en-avant**
- ❖ **Siffler immédiatement ou accorder un avantage (arbitre débrouillé)**

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

- ❖ **Connaître la définition du coup d'envoi et du coup de pied de renvoi**
- ❖ **Savoir où et comment sont donnés le coup d'envoi et les coups de pied de renvoi**
- ❖ **Savoir qui donne le coup d'envoi et le coup de pied de renvoi**
- ❖ **Connaître les fautes principales et leurs conséquences (ballon qui ne parcourt pas 10 mètres, ballon botté directement en touche, partenaires du botteur qui partent avant...)**
- ❖ **Connaître le placement sur le coup d'envoi et les coups de pied de renvoi**

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

- ❖ **Adopter le placement adéquat afin de voir un maximum de choses au moment du coup d'envoi ou du coup de pied de renvoi**
- ❖ **Organiser le coup d'envoi (choix des capitaines, déclenchement du chrono puis coup de sifflet)**
- ❖ **Se déplacer une fois le coup d'envoi ou de renvoi donné afin d'être bien placé (sans gêner) au point de chute du ballon**

Règle 13 – COUPS D'ENVOI - COUPS de RENVOI

- ❖ Coup de sifflet franc et long sur le coup d'envoi (ne pas se montrer hésitant au début du match)
- ❖ Coup de sifflet franc et court pour signaler un coup de pied de renvoi aux 22 mètres ou un départ anticipé

Règle 14 - BALLON AU SOL -PAS DE PLAQUAGE

- ❖ **Connaître la différence entre un joueur plaqué et un joueur au sol qui n'a pas été plaqué**
- ❖ **Connaître les droits et les interdits du joueur au sol qui n'a pas été plaqué**
- * **à noter que pour cette règle le joueur/arbitre devra en connaître tout le contenu car elle est reliée à une règle fondamentale = le tenu au sol**

Règle 14 - BALLON AU SOL -PAS DE PLAQUAGE

- ❖ **Etre présent physiquement le plus rapidement possible près de la phase de jeu**
- ❖ **Voir les fautes commises s'il y en a**
- ❖ **Sanctionner les fautes**
- ❖ **Siffler en cas de faute CPP = coup de sifflet long et fort**
- ❖ **Annoncer la faute sifflée et éventuellement le joueur concerné**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

- ❖ **Connaître la définition du plaquage**
- ❖ **Connaître les obligations du plaqueur, du plaqué et des autres joueurs**
- ❖ **Connaître les sanctions afférentes aux différentes fautes (CPF)**
- ❖ **Connaître les dispositions spécifiques pour les moins de 15 ans = sanctionner**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

- ❖ **Etre présent le plus vite possible lors de la création de la phase plaqueur/plaqué**
- ❖ **Adopter un placement adéquat afin de voir les fautes possibles sur la phase plaqueur/plaqué (sans gêner)**
- ❖ **Etre capable de reconnaître les fautes les plus courantes sur cette phase (ballon gardé au sol, plaqueur qui empêche le plaqué de libérer le ballon...)**

Règle 15 –LE PLAQUAGE

- ❖ **Faire preuve de rigueur lors de l'arbitrage de cette phase qui engendre souvent "des conflits" si des sanctions ne sont pas prises (ou pas dans le bon sens)**
- ❖ **Coup de sifflet long et fort sur un CPF**

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

- ❖ **Connaître la définition de la mêlée spontanée : c'est une phase de jeu dans laquelle un ou plusieurs joueurs de chaque équipe sur leurs pieds, physiquement au contact, entourent le ballon au sol. Elle met fin à une situation de jeu courant**
- ❖ **Connaître les lignes de hors-jeu existantes sur une mêlée spontanée**
- ❖ **Connaître la fin normale d'une mêlée spontanée : une mêlée spontanée prend fin normalement quand le ballon en sort ou qu'il est sur la ligne de but ou au-delà**
- ❖ **Connaître les modalités de remise en jeu suite à une mêlée spontanée qui prend fin anormalement**

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

- ❖ **Présence physique la plus rapide possible à la création de la mêlée spontanée (cette phase de jeu survenant dans la majeure partie des cas suite à une phase de plaquage)**
- ❖ **Savoir se placer et se déplacer sur cette phase en voyant le ballon sans gêner les joueurs**

Règle 16 –MELEE SPONTANEE

- ❖ **Etre ferme sur cette phase de jeu en sanctionnant les coupables de faute (car c'est une phase de combat collectif)**
- ❖ **Qualité du coup de sifflet (CFP = long et fort)**

Règle 17 –MAUL

- ❖ **Connaître la définition du maul**
- ❖ **Connaître les cas normaux de fin du maul**
- ❖ **Connaître les lignes de hors-jeu lors d'un maul**

Règle 17 –MAUL

- ❖ **Savoir reconnaître un maul**
- ❖ **Adopter un placement adéquat sur cette phase de jeu sans gêner les joueurs tout en voyant le ballon**
- ❖ **Faire respecter les lignes de hors-jeu et les entrées sur cette phase de jeu**

Règle 18 –ARRET DE VOLEE

- ❖ **Connaître la définition de l'arrêt de volée**
- ❖ **Connaître la remise en jeu afférente (CPF)**
- ❖ **Connaître la gestuelle relative au CPF**

Règle 18 –ARRET DE VOLEE

- ❖ **Savoir reconnaître un arrêt de volée valide**
- ❖ **Savoir mettre en place la remise en jeu lors d'un arrêt de volée**
- ❖ **Prise de décision immédiate sur cette phase de jeu (protection du joueur réceptionnant)**
- ❖ **Coup de sifflet long et fort pour signaler le "marque"**

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

- ❖ **Connaître les définitions suivantes :**
 - 1. Le ballon est en touche quand, n'étant pas porté par un joueur, il touche la ligne de touche ou quelqu'un ou quelque chose sur la ligne de touche ou au-delà**
 - 2. Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon (ou le ballon) touche la ligne de touche ou le sol sur ou au-delà de la ligne de touche**

- ❖ **Connaître les lignes de hors-jeu lors d'un alignement (participants et non-participants)**

- ❖ **Connaître le début et la fin de la touche**

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

- ❖ **Savoir "voir" quand il y a touche**
- ❖ **Se placer et se déplacer de manière cohérente afin de ne pas gêner pour juger s'il y a touche ou non**
- ❖ **Savoir organiser un alignement**
- ❖ **Savoir "voir" par un placement efficace si le lancer est droit**

Règle 19 –L'ALIGNEMENT

- ❖ **Ne pas siffler lorsqu'il y a touche**
- ❖ **Vigilance et rigueur pour les fautes sur les sauteurs**

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

- ❖ **Il semble important dans cette règle et dans un souci de sécurité des participants que le jeune joueur/arbitre maîtrise la mise en place de la mêlée ordonnée notamment l'annonce des commandements induisant pour chacun d'eux une action précise des joueurs**
- ❖ **Connaissance de la gestuelle afférente à la mêlée ordonnée**

Règle 20 –LA MELEE ORDONNEE

- ❖ **Etre rigoureux sur cette phase de jeu**
- ❖ **Etre ferme sur les décisions à prendre en cas de mêlée écroulée, relevée, tournée, mauvaise entrée...)**

Règle 21 –CPF - CPP

- ❖ **Savoir où sont accordés les CPF**
- ❖ **Connaître les options possibles sur un CPF pour l'équipe en bénéficiant**
- ❖ **Connaître la distance à laquelle l'équipe adverse doit se trouver lors d'un CPF**
- ❖ **Connaître la gestuelle relative à un CPF**

Règle 21 –CPF - CPP

- ❖ **Matérialiser rapidement le CPF à l'endroit où il doit être joué par une gestuelle appropriée**
- ❖ **Coup de sifflet long et fort**
- ❖ **Ne pas hésiter à faire 10 mètres de plus en cas de non respect des 10 mètres de l'équipe fautive**

Règle 22 –EN-BUT

- ❖ **Connaître la définition de l'en-but :**
 - **Zone située entre la ligne de ballon mort, et entre les lignes de touche de but.**
 - **Il comprend la ligne de but mais pas la ligne de ballon mort ni les lignes de touche de but**

- ❖ **Connaître les modalités de réalisation d'un touché à terre et sa conséquence (essai, renvoi aux 22 mètres, mêlée à 5 mètres)**

- ❖ **Connaître les gestuelles consécutives à un touché à terre (essai, renvoi aux 22 mètres mêlée à 5 mètres)**

Règle 22 –EN-BUT

- ❖ **Savoir se placer et se déplacer de manière à valider un touché à terre de l'équipe attaquante ou défendant**
- ❖ **Effectuer la gestuelle afférente à un touché à terre (essai, renvoi aux 22 mètres, mêlée à 5 mètres)**

Règle 22 –EN-BUT

- ❖ **Ne pas se laisser influencer par les joueurs, les éducateurs ou le public pour prendre une décision**
- ❖ **Pour un essai le coup de sifflet doit être long et fort**
- ❖ **Pour un renvoi aux 22 mètres ou une mêlée ordonnée le coup de sifflet doit être court**