

CYCLE 3



# TOUCHER + 2 SECONDES

RÉGLEMENT



# ORGANISATION

**Nombre de joueurs sur le terrain :**  
**7x7**

**Nombre de joueurs par équipe :**  
**10 joueurs maxi**

**Remplacements :**  
**Illimités lors d'un arrêt de jeu et /ou sur blessure**

# ORGANISATION

**Dimensions terrain :**

**50 m (+ en-butts de 5 m) x 22 m**

**Temps de jeu :**

**Match sec = 2 x 8 minutes – Mi-temps = 5 minutes**

**Tournoi (4 équipes – 3 matchs/équipe) = 2 x 5 minutes – Mi-temps = 2 minutes**

**Arbitrage :**

**L'enseignant au départ puis double arbitrage par des élèves**

**Jeu déloyal :**

**De l'exclusion temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive avec remplacement du joueur**

# LA MARQUE

## EN INTÉRIEUR :

**Le joueur doit entrer dans l'en-but adverse  
en portant le ballon**

## EN EXTÉRIEUR :

**Le joueur doit aplatir le ballon  
dans l'en-but adverse**



# LE JEU DÉROGAL

**Au coup de sifflet de l'arbitre le joueur pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible sinon sanction = balle à l'adversaire à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur en cas de fautes répétées**

**Tous les lancements se font à minimum 5 m de toutes lignes (touche, but)**



# LES UTILISATEURS

**Lorsque le porteur du ballon est touché à 2 mains simultanément entre la ceinture et les épaules, l'arbitre annonce « Toucher » puis « 1 » puis « 2 ».**

**Si le ballon n'est pas transmis dans ce délai le ballon est rendu à l'autre équipe**



CYCLE 3



# LES UTILISATEURS

**Le porteur de balle touché a 2 secondes pour faire une passe, sans obligation de s'arrêter**



CYCLE 3



# LES UTILISATEURS

**Le joueur touché n'a plus le droit de jouer  
le ballon au pied**



# LES OPPOSANTS

**L'opposant doit toucher le porteur de balle à 2  
mains simultanément entre la ceinture et  
les épaules**



# LES OPPOSANTS

**Les opposants ne peuvent pas jouer le ballon  
dans les mains du porteur**



# LES OPPOSANTS

**Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer**



# LES OPPOSANTS

**Toucher + 2 secondes = plaquage donc les  
soutiens défensifs doivent arriver du côté de  
leur ligne de but avant de jouer le ballon :  
Coup Franc**



# LES OPPOSANTS HORS-JEU



**Ce joueur rouge ne  
peut pas intervenir  
sans repasser par  
son camp**

**Ce joueur rouge à  
touché à 2 mains  
le bleu**

# POSSIBILITE D'AVANTAGE

**Si l'équipe non fautive récupère le ballon et peut le jouer,  
la règle de l'avantage doit s'appliquer**

CYCLE 3



# JEU AU PIED

**Le jeu au pied est autorisé**



CYCLE 3



*Pour en savoir plus...* 

*CYCLE 3*



# *SCRATCH RUGBY*

*RÉGLEMENT*



# ORGANISATION

## Nombre de joueurs sur le terrain :

- En intérieur : 5 x 5
- En extérieur : 7 x 7

## Nombre de joueurs par équipe :

- À 5 x 5 = 7 joueurs maxi
- À 7 x 7 = 10 joueurs maxi

## Remplacements :

**Illimités lors d'un arrêt de jeu et /ou sur blessure**

# ORGANISATION

## Dimensions terrain :

- En intérieur : terrain de hand (40 X 20) + en-butts de 5 m
  - En extérieur : 50 x 30 + en-butts de 5 m
- ## Temps de jeu :
- Match sec = 2 x 8 minutes – Mi-temps = 5 minutes
  - Tournoi (4 équipes – 3 matchs/équipe) = 2 x 5 minutes – Mi-temps = 2 minutes

## Arbitrage :

L'enseignant au départ puis double arbitrage par des élèves

## Jeu déloyal :

De l'exclusion temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive avec remplacement du joueur

# ÉQUIPEMENT



**Chaque joueur est équipé d'une ceinture portée sur le maillot à hauteur de la taille**

**Sur cette ceinture sont fixés 2 scratchs (velcro) qui pendent sur le côté, le long de la cuisse**

# ÉQUIPEMENT



**Ce matériel peut être remplacé par 2 foulards insérés dans le short**

# LA MARQUE

## EN INTÉRIEUR :

**Le joueur doit entrer dans l'en-but adverse en portant le ballon et en possession de ses 2 scratches**

## EN EXTÉRIEUR :

**Le joueur doit aplatis le ballon dans l'en-but adverse en étant en possession de ses 2 scratches**



# LES UTILISATEURS

**Au coup de sifflet de l'arbitre (faute, touche, arrachage d'un scratch...) le joueur pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible sinon sanction = balle à l'adversaire à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement du joueur en cas de fautes répétées**

**Toute forme de jeu au pied interdite**

**Tous les lancements se font à minimum 5 m de toutes lignes (touche, but)**

# LANCEMENT

**Exemple : sur coup d'envoi ou renvoi après essai (c'est l'équipe qui a encaissé l'essai qui engage). Le joueur est obligé de faire une passe**



# LANCEMENT

**Exemple : après un passage en touche le joueur fautif doit rendre le ballon disponible immédiatement**



# LES UTILISATEURS

**Lorsque le porteur de balle a un de ses scratches qui est arraché, il doit poser le ballon dessus immédiatement et faire une passe à un partenaire avant de repositionner son scratch à sa ceinture.**

**Sauf si c'est le 3<sup>ème</sup> arrachage car dans ce cas, le ballon change de main**

CYCLE 3



# LANCEMENT APRES ARRACHAGE DU SCRATCH



CYCLE 3



# CHANGEMENT DE MAIN AU 3ÈME SCRATCH



# LES OPPOSANTS

**Pas de contact**

**Pas de possibilité de jouer le ballon dans les mains des adversaires**

# LES OPPOSANTS

**Si un scratch est arraché, lever le bras et  
poser le scratch au sol immédiatement  
(point de reprise du jeu)  
et se reculer à 5 m de ce point**



CYCLE 3



# POSSIBILITE D'AVANTAGE

**Si l'équipe non fautive récupère le ballon et peut le jouer la règle de l'avantage doit s'appliquer**

CYCLE 3



# ENCHAÎNEMENT D' ACTIONS



CYCLE 3



# RUGBY ÉDUCATIF

## RÉGLEMENT



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure.	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 40 mètres	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
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	<p><b>Passage en force</b> : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté. – <b>Sanction</b> : CF</p> <p>Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être <b>impérativement effectué entre la taille et les pieds. Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m</b></p> <p><b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b></p>	
REMISE EN JEU	Où ?	<b>Comment ?</b>
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé
COUP DE RENVOI	Au centre du terrain	Adversaires à 5 mètres
COUP DE RENVOI « 22m »	Après essai A 10 mètres de l'en-but	Le ballon doit franchir les 5 mètres  Coup franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p>Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).</p> <p>Liaisons des joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne (cf. règles du jeu à XVI). Lignes de hors-jeu à 5 mètres.</p> <p>Les joueurs « +2 » sont en place des 3<sup>èmes</sup> lignes ailes, liés au pilier main intérieure au short et main extérieure au maillot, debout, sans action de poussée, ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée.</p> <p>L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIÉZ – 3. PLACEMENT</p> <p>Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée. – CF</p> <p>Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe.</p> <p>Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée.</p> <p>Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée.</p> <p>Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF</p> <p>Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité obligée</b> : CF Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p>
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup franc
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Pas de choix de la mêlée.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	<p><b>Touche = Conquête disputée.</b></p> <p>1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur.</p> <p>Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur).</p> <p>Pas d'aide au sauteur.</p> <p>Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (verrouillage).</p> <p>Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres.</p>

AU COUP DE SIFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +) OU REPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEEES) - 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT - SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.



**UNSS**  
Union Nationale  
du Sport Scolaire

