FFR
LIGUE RÉGIONALE
BRETAGNE

Challenge Régional -12 ans
EXCELLENCE
Harmonie Mutuelle

Organisation et Règlement Sportif - Rugby à X

Saison 2025/2026

« Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs »

Harmonie mutuelle
GROUPE VYV

AVANÇONS collectif

Version du 18/12/2025

Challenge Régional Harmonie Mutuelle -12 ans rugby à X EXCELLENCE

A Généralités

1. Le Challenge Régional Harmonie Mutuelle -12 ans à X EXCELLENCE se déroule sur 9 dates :

- Journée départementale 1 : 06 décembre 2025
- Journée départementale 2 : 13 décembre 2025

A l'issue de ces 2 journées départementales, les équipes seront positionnées en Excellence ou en Espoir pour le challenge Harmonie Mutuelle 2025/2026

- J1 : 17 janvier 2026
- J2 : 31 janvier 2026
- J3 : 07 mars 2026
- J4 : 28 mars 2026
- J5 : 11 avril 2026
- J6 : 09 mai 2026
- 23 mai 2026 : Finales régionales Excellence Harmonie Mutuelle à Bruz

2. 18 équipes sont invitées à ce Challenge régional et devront répondre aux exigences suivantes :

- Avoir au moins un éducateur titulaire soit du BF développement, d'un CQP « moniteur », du BE, du DE ou DES, ou en formation d'un de ces diplômes dont un au moins présent à chaque match.
- Avoir au moins un éducateur ayant suivi la formation « sécurité ».
- Les regroupements sont limités à 2 clubs (exceptionnellement 3 ou 4 sur accord de la commission EdR régionale) et sont soumis aux conditions page 7.

3. Ces 18 équipes sont les suivantes :

CD22 : 2 équipes
DINAN
SAINT BRIEUC

CD29 : 6 équipes
PLOUZANE 1
PLABENNEC 1
MORLAIX
CONCARNEAU
QUIMPER 1
QUIMPER 2

CD35 : 4 équipes
SAINT MALO
BRUZ
RENNES EC 1
Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG

CD56 : 6 équipes
VANNES 1
VANNES 2
MUZILLAC
AURAY 1
ELVEN
LORIENT

4. Action «#rugby bien joué »https://forms.gle/oLxzuURFnyGnyhBp9 «#rugby bien joué M12 EXCELLENCE»

Certaines tensions ont pu apparaître les dernières saisons, notamment dans les relations « encadrement / arbitres » et « parents / jeunes ».
Dans le but de valoriser les bons comportements, mais également de pouvoir intervenir en cas de débordements, la commission régionale école de rugby a mis en place un **formulaire en ligne**, permettant **d'évaluer le climat ressenti** lors de **chaque rencontre**.

Ce formulaire sera à renseigner par chaque équipe **à l'issue du plateau** et **avant le dimanche soir 0h00** suivant le plateau. Passer ce délai, les réponses ne seront pas prises en compte.

Le renseignement complet de ce formulaire **à l'issue de chaque journée** de Challenge Harmonie Mutuelle, apportera **1 point de classement bonus à l'équipe pour chaque journée où le formulaire aura été renseigné.**
Lien d'accès au formulaire : «#rugby bien joué M12 EXCELLENCE» ou scanner le QR code

B Organisation sportive

1. Organisation générale

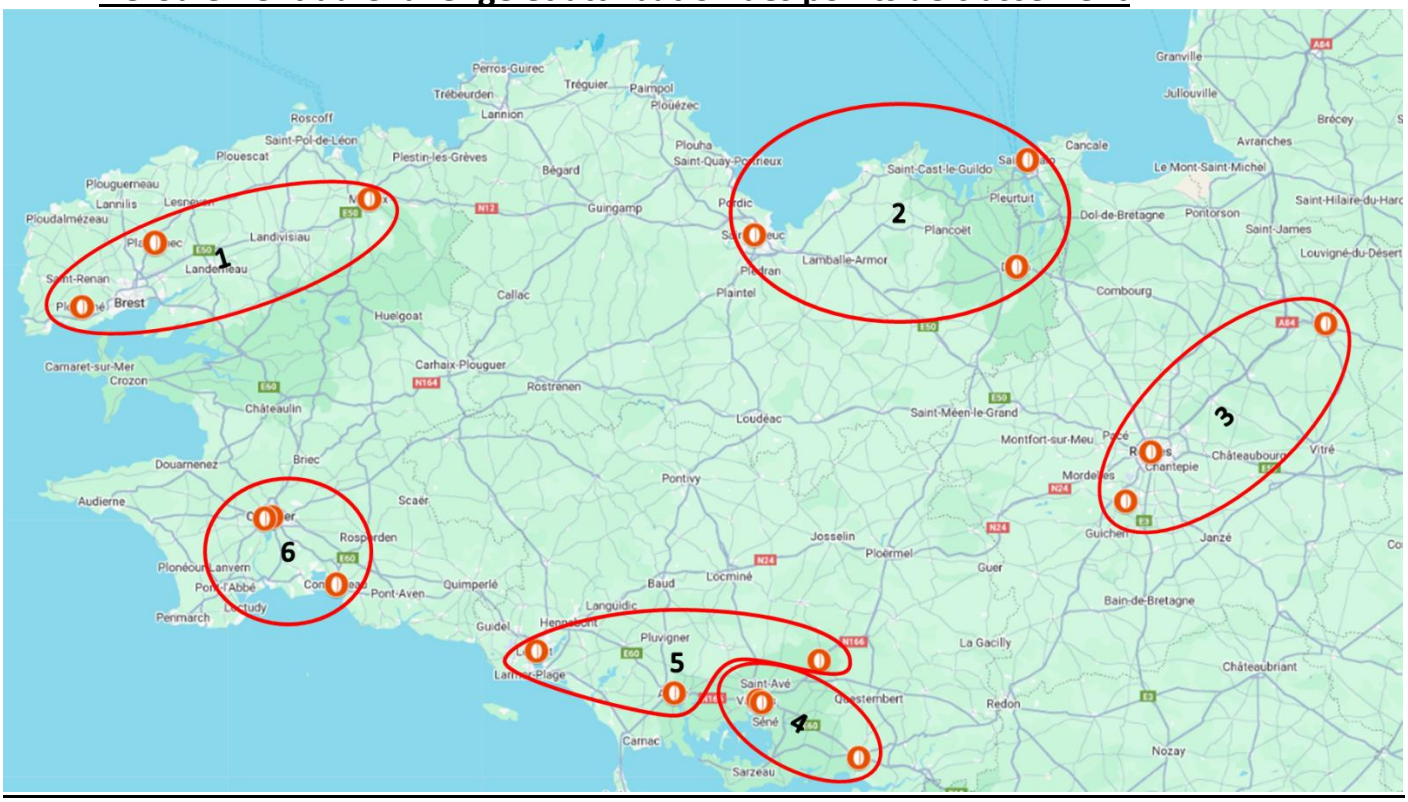
J1 à J6

- Une poule de 18 équipes
- Les équipes sont regroupées en triplettes qui se déplacent ensemble sur chaque journée
- Toutes les équipes se rencontrent une fois

finales régionales

- les 9 équipes les mieux classées à l'issue des 6 journées sont invitées aux finales régionales du 23 mai 2026

2. Déroulement du Challenge et attribution des points de classement



a) Journées 1 à 6

- Les équipes font partie d'une seule poule régionale
- Chaque équipe rencontre une seule fois chacune des autres équipes

- Pour des raisons d'organisation, les 18 équipes sont réparties en 6 triplettes (6x3). Sur 5 journées, une triplette rencontre une autre triplette. Sur 1 journée, les équipes d'une même triplette se jouent entre elles.
- Points classements attribués : match gagné = 3 pts ; match nul = 2 pts ; match perdu = 1 pt

Triplette 1	Triplette 2	Triplette 3
PLOUZANE 1	DINAN	BRUZ
PLABENNEC 1	SAINT BRIEUC	RENNES EC 1
MORLAIX	SAINT MALO	Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG
Triplette 4	**Triplette 5**	**Triplette 6**
VANNES 1	AURAY 1	CONCARNEAU
VANNES 2	ELVEN	QUIMPER 1
MUZILLAC	LORIENT	QUIMPER 2

Journée 1 (17/01)

PLATEAU 1 PLOUZANE	PLATEAU 2 DINAN	PLATEAU 3 ELVEN
PLOUZANE 1*	DINAN*	VANNES 1*
PLABENNEC 1*	SAINT BRIEUC*	VANNES 2*
MORLAIX*	SAINT MALO*	MUZILLAC*
CONCARNEAU**	BRUZ**	AURAY 1**
QUIMPER 1**	RENNES EC 1**	ELVEN**
QUIMPER 2**	Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG**	LORIENT**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 2 (31/01)

PLATEAU 1 VANNES	PLATEAU 2 QUIMPER	PLATEAU 3 BRUZ
PLOUZANE 1*	CONCARNEAU*	BRUZ*
PLABENNEC 1*	QUIMPER 1*	RENNES EC 1*
MORLAIX*	QUIMPER 2*	Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG*
VANNES 1**	DINAN**	AURAY 1**
VANNES 2**	SAINT BRIEUC**	ELVEN**
MUZILLAC**	SAINT MALO**	LORIENT**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 3 (07/03)

PLATEAU 1 MORLAIX	PLATEAU 2 CONCARNEAU	PLATEAU 3 SAINT BRIEUC
PLOUZANE 1*	CONCARNEAU*	DINAN*
PLABENNEC 1*	QUIMPER 1*	SAINT BRIEUC*
MORLAIX*	QUIMPER 2*	SAINT MALO*
BRUZ**	VANNES 1**	AURAY 1**
RENNES EC 1**	VANNES 2**	ELVEN**
Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG**	MUZILLAC**	LORIENT**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 4 (28/03)

PLATEAU 1 AURAY	PLATEAU 2 RENNES	PLATEAU 3 DINAN
PLOUZANE 1*	CONCARNEAU*	DINAN*
PLABENNEC 1*	QUIMPER 1*	SAINT BRIEUC*
MORLAIX*	QUIMPER 2**	SAINT MALO*
AURAY 1**	BRUZ**	VANNES 1**
ELVEN**	RENNES EC 1**	VANNES 2**
LORIENT**	Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG**	MUZILLAC**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 5 (11/04)

PLATEAU 1 MORLAIX	PLATEAU 2 LORIENT	PLATEAU 3 MUZILLAC
PLOUZANE 1*	CONCARNEAU*	BRUZ*
PLABENNEC 1*	QUIMPER 1*	RENNES EC 1*
MORLAIX*	QUIMPER 2*	Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG*
DINAN**	AURAY 1**	VANNES 1**
SAINT BRIEUC**	ELVEN**	VANNES 2**
SAINT MALO**	LORIENT**	MUZILLAC**

NB1 : les équipes marquées * ne se rencontrent pas sur cette journée.

NB2 : les équipes marquées ** ne se rencontrent pas sur cette journée.

Journée 6 (09/05)

PLATEAU 1 PLABENNEC	PLATEAU 2 SAINT MALO	PLATEAU 3 FOUGERES
PLOUZANE 1	DINAN	BRUZ
PLABENNEC 1	SAINT BRIEUC	RENNES EC 1
MORLAIX	SAINT MALO	Rass. FOUGERES / CHATEAUBOURG
PLATEAU 1 **VANNES**	**PLATEAU 2** **AURAY**	**PLATEAU 3** **QUIMPER**
VANNES 1	AURAY 1	CONCARNEAU
VANNES 2	ELVEN	QUIMPER 1
MUZILLAC	LORIENT	QUIMPER 2

A l'issue des 6 journées, un classement sera établi. Les 9 équipes ayant le plus de points seront invitées à participer aux finales régionales du 10 mai 2025

b) Finales régionales (10 mai 2025)

Les 9 équipes les mieux classées à l'issue de la phase de poule seront invitées à participer aux finales régionales.

3. Forfait

Toute équipe **Forfait sur un plateau**, marquera **0 point classement** sur ce plateau.

C Déroulement des PLATEAUX

1. Conditions pour participer à un plateau (dispositions FFR)

- Avoir au moins un éducateur titulaire du BF Développement, CQP moniteur, du BE, du DE ou en cours de formation d'un de ces diplômes, présent à chaque match.
- Avoir au moins 10 joueurs présents
- Avoir déposé une feuille d'équipe au secrétariat du tournoi dès l'arrivée de l'équipe sur site.

En cas de carence sur l'une des deux premières conditions, l'équipe jouera ses matchs selon les dispositions prévues (art C-5), mais aura match perdu sur le score de 25 à 00 et marquera 1 point. Si les 2 équipes sont dans ce cas, elles auront toutes les 2 match perdu et marqueront 1 point.

2. Rassemblement

Pour les clubs en « rassemblement » inscrivant 2 équipes ou plus, **dès lors qu'un des clubs du rassemblement dispose de suffisamment de joueurs (19 joueurs au 01 décembre) pour constituer à lui seul une équipe, il sera tenu de le faire**.

C'est le cas pour les équipes de :

- RENNES EC 1 et Rass. RENNES EC/STADE RENNAIS (espoir)

NB : au sein d'un rassemblement, **« l'autorisation à jouer dans deux clubs » ne permettra pas de contourner cette règle** qui recherche l'accompagnement du développement de tous les clubs.

3. Autorisation à jouer dans 2 clubs

Conformément à la décision prise lors du comité directeur du 06 avril 2023 et **afin de garantir l'équité sportive** :

L'utilisation d'un joueur ou d'une joueuse bénéficiant d'une autorisation à jouer dans 2 clubs (article 223 des règlements généraux de la Fédération) est proscrite pour toute équipe engagée en challenge régional Harmonie Mutuelle dans les catégories -14 ans et -12 ans.

Pour tout cas particulier : les clubs pourront s'adresser par courriel aux responsables de la Commission Régionale des Écoles de Rugby (edrbretagnerugby@googlegroups.com)

La liste nominative des joueurs autorisés à jouer à jouer dans 2 clubs, suite à décision de la commission, sera publiée dans le padlet du challenge M12

4. Feuille d'équipe

Créer votre **feuille de match automatisée** en vous rendant sur le **padlet M12 EXCELLENCE** ou **en cliquant** ici.
La feuille d'équipe sera à déposer avec les licences au secrétariat du plateau **dès l'arrivée** de l'équipe sur site.

Vous pouvez sinon utiliser le format papier : feuille d'équipes M12

Le **nombre maximum de joueurs** par équipe est fixé à **20 joueurs**.

Les clubs ou rassemblements ayant plusieurs équipes dans la catégorie M12 ne sont **pas autorisés** à effectuer de **permutations entre ces équipes lors d'une même journée**.

Des permutations sont en revanche autorisées d'une journée sur l'autre, mais seulement pour des raisons sportives (au sens « formation du joueur ») et en conservant la restriction apportée dans le chapitre « feuille d'équipe ».

Pour le cas où des abus seraient constatés, dans le but de « fausser » la compétition, la commission école de rugby étudiera la situation. Si la faute est avérée, l'équipe fautive sera disqualifiée de cette journée et marquera **0 point** classement pour cette journée.

5. Règlement sportif

Les règles du jeu sont celles du jeu à X selon règlement EdR **« M12 »** avec utilisation de la mêlée pédagogique.

Rappel : 5 essais d'écart à n'importe quel moment : score acquis définitivement et rééquilibrage obligatoire de quelque manière que ce soit.

S'agissant des règles générales du challenge, les précisions suivantes sont apportées :

a. L'une des équipes présente moins de 10 joueurs

L'équipe qui est en carence aura match perdu avec 1 point.
2 possibilités :

- Une des équipes présentes accepte de prêter des joueurs (ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à 10 contre 10 avec des mêlées dites «éducatives» (dans le respect des temps de jeu).
- Le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique) avec :
  - à 9 contre 9 avec 2 joueurs (ses) de moins en mêlée, formation d'une 1ère ligne à 3 joueurs(ses)
  - à 8 contre 8 avec 2 joueurs (ses) de moins en mêlée, formation d'une 1ère ligne à 3 joueurs(ses)
  - à 7 contre 7 avec 2 joueurs (ses) de moins en mêlée, formation d'une 1ère ligne à 3 joueurs(ses)

A partir de 6 joueurs sur le terrain pour une équipe le match est arrêté (cas règlementaire d'arrêt de match).

b. En cours de match, l'une des équipes se retrouve à moins de 10 joueurs

2 possibilités :

- Une des équipes présentes accepte de prêter des joueurs (ses) à l'équipe incomplète afin de jouer à 10 contre 10 avec des mêlées dites «éducatives» (dans le respect des temps de jeu).
- Le match se joue en effectif incomplet (en équilibre numérique). Voir ci-dessus.

c. En cours de match, l'une des équipes a un joueur exclu temporairement ou définitivement

- L'équipe concernée fait entrer sur le terrain un joueur remplaçant afin de rétablir l'égalité numérique.

Attention : En cas de carence d'éducateur qualifié (titulaire du BF Développement, BF perfectionnement, CQP moniteur ou technicien, du BE, du DE ou en cours de formation d'un de ces diplômes), l'équipe concernée n'est pas autorisée à jouer pour des raisons de responsabilité en cas d'accident.

Selon les dispositions FFR, chaque joueur a le droit à un **temps de jeu maximal de 90 minutes** sur 2 demi-journées (ou 65 minutes sur une demi-journée). L'application de cette disposition est sous l'entière responsabilité des éducateurs.

6. Arbitrage

L'arbitrage se fera par :

- 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.

7. Horaires

Pour mener à bien chaque tournoi, nous devons tous faire un **effort de ponctualité**.
Le **début des rencontres** se fera à **11h30** précises avec **accueil** des équipes **à partir de 10h15**.
Toute équipe n'étant pas présente sur le terrain à l'heure du coup d'envoi de sa rencontre sera désignée battue sur le score de 25 à 00 et marquera 0 point terrain.

Il n'y aura **pas de pause affectée au déjeuner**. Chaque délégation est responsable de l'organisation de son pique-nique. Une alimentation en continu est à privilégier.

8. Organisation des plateaux

Si **2 matchs par équipe**, match de **2 x 15 minutes**

Si **3 matchs par équipe**, match de **2 x 10 minutes**

Points terrain à l'issue des rencontres :
Victoire 3 points, Match nul 2 points, Défaite 1 point.

Rappel : 5 essais d'écart à n'importe quel moment : score acquis définitivement et rééquilibrage obligatoire de quelque manière que ce soit.

9. Classements

En cas d'égalité de points terrain à l'issue d'une phase de poule
En cas d'égalité de points terrain **entre 2 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Vainqueur du match opposant directement les 2 équipes
2. Classement obtenu lors de la phase précédente
3. Points terrain obtenu lors de la phase précédente (péréquation à établir si nombre de match différents)
4. Etablissement d'un classement avec les équipes communes ayant rencontrées ces 2 équipes

En cas d'égalité de point terrain **entre 3 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Points terrain entre les équipes à égalité
2. Classement obtenu lors de la phase précédente
3. Points terrain obtenu lors de la phase précédente (péréquation à établir si nombre de match différents)
4. Etablissement d'un classement avec les équipes communes ayant rencontrées ces 3 équipes

NB : dans le cas d'une égalité à 3, dès lors qu'une équipe a pu être départagée, nous départageons les 2 équipes restantes suivant les cas d'égalité à 2.

Pour les finales régionales

En cas d'égalité de points terrain à l'issue d'une phase de poule
En cas d'égalité de points terrain **entre 2 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Vainqueur du match opposant directement les 2 équipes
3. Différence de points générale (points marqués – points encaissés)
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée

En cas d'égalité de point terrain **entre 3 équipes**, les critères suivants sont pris en compte, dans cet ordre :

1. Cartons rouges sur la journée
2. Points terrain entre les équipes à égalité
3. Différence de points générale (points marqués – points encaissés)
4. Nombre de points marqués sur la phase concernée

NB : dans le cas d'une égalité à 3, dès lors qu'une équipe a pu être départagée, nous départageons les 2 équipes restantes suivant les cas d'égalité à 2.

10. Envoi des résultats

Dès la fin du plateau et au plus tard le lendemain, les clubs recevant sont invités à envoyer **par scan ou photo** les **feuilles de matchs**, les **feuilles de résultats** et **rapport du chef de plateau**, **signées des éducateurs de chaque équipe présente**, à l'adresse mail suivante : ***edrbretagnerugby@googlegroups.com*** afin de faciliter la fluidité du traitement des résultats.

L'organisation du challenge régional Harmonie Mutuelle des écoles de rugby doit permettre à chaque équipe de jouer un maximum de rencontres à son niveau et de ce fait de répondre à son exigence de formation du jeune joueur. Afin de réduire les coûts de transport, nous invitons les clubs à se regrouper dans un même car.

Retrouvez tous les documents relatifs au Challenge Harmonie Mutuelle M12 EXCELLENCE sur le padlet dédié au lien et QR code suivants :

Padlet Challenge Harmonie Mutuelle M12 EXCELLENCE

et sur le site de la Ligue Régionale Bretagne de Rugby : https://liguebretagne.ffr.fr

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS
JEU à X
Saison 2025-2026

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 / Une équipe se présentant en effectif incomplet peut se voir compléter l'effectif par les équipes en présence (accord des équipes qui jouent).	
REMPLACEMENTS	Illimités pendant les **arrêts de jeu** et/ou sur blessure (**20** joueurs maximum par équipe)	
TERRAIN	56m (en-but non compris) X 45m	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	**2 joueurs titulaires du passeport arbitrage et un éducateur accompagnant** ou 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 jeu déloyal, ou plusieurs exclusions au cours du même plateau ou tournoi, exclusion définitive du plateau ou du tournoi.	
	Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – **Sanction** : CF **Le raffut EDR : Une action permise, effectuée par un porteur du ballon pour repousser un adversaire qui tente de plaquer, en se servant de la paume de sa main (interdit sur le visage)**	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être **impérativement entre la taille et les pieds** Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. **Attention : il est interdit de plonger directement dans les pieds d'un adversaire. 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 Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées. RAPPEL : Aucun soutien, qu'il soit offensif ou défensif, ne peut amener au sol un soutien adverse : Sanction : Pénalité	
REMISE EN JEU	**Où ?**	**Comment ?**
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres - **Possibilité de jouer rapidement** **Tout Coup d'Envoi et Renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)**
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but **(ligne des 15 m)**	**Coup de pied tombé** **Adversaires derrière la ligne –** Si renvoi non conforme = CF (pas de possibilité de prendre mêlée)
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	**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). Liaisons des joueurs de 1ère ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3èmes 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. L'éducateur-accompagnant donne les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Gain du ballon = fin de la poussée. Fin de mêlée = quand le demi de mêlée lève le ballon du sol. La mêlée n'est **jamais** rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou **sécurité oblige** : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	**Remplacée par le Coup franc**
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres - Pas de choix de la mêlée - **CF accordé à moins de 10 mètres de sa ligne de but possibilité de taper directement en touche = gain de terrain mais lancer à l'équipe adverse**
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	**Touche = Conquête disputée.** 1 lanceur, 2, 3 ou 4 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. Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur). 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. En cas de lancer non droit = CF à l'équipe adverse (pas d'autre choix)
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 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 (le jeu au pied est autorisé)		

Rugby éducatif saison 2025-2026 MAJ du 01/08/25