

TABLEAU RECAPITULATIF des PRINCIPALES REGLES de **RUGBY**

BENJAMINES / BENJAMINS – MINIMES FILLES et GARS

Rappel : Le certificat médical est obligatoire pour tous les joueurs, quelle que soit la catégorie.
Il doit être réalisé au cours de l'année scolaire afin d'être valide et indiquer la non-contre-indication à la pratique du rugby.
Il sera demandé au moment du contrôle des licences. Les joueurs sans certificat médical ne seront pas autorisés à jouer.

	ELITE ou NIVEAU UNIQUE		PROMOTIONNEL
	BF / BG	MF / MG	MG
Nombre de joueurs	7 joueurs + 5 remplaçants	7 (mini 9 joueurs – max 12 joueurs)	7 (mini 9 joueurs – max 12 joueurs)
Regroupement de catégories	Poussin(e)s scolarisé(e)s au collège	2 benjamins 2 ^{ème} année maxi	2 benjamins 2 ^{ème} année maxi
Nombre de terrain / Nombre d'équipes			
Mesures du terrain	46 x 30 m	Demi terrain 56x40 m (le plus large possible)	Demi terrain 56x40 m (le plus large possible)
Taille du ballon	4	5	5
REGLES PRINCIPALES	- Chaque mi-temps débute par un coup d'envoi en coup de pied tombé. - Chaque faute est réparée, ballon quittant les mains et touché avec le pied, à 5 m de toutes lignes, au pied de l'arbitre (jeu rapide autorisé). - L'équipe qui encaisse un essai garde la possession du ballon à l'engagement. - Jeu au pied interdit sauf depuis son en-but.	- Formation de l'équipe : 3 avants, 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée. - La mêlée : les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression du ballon. - Le ballon reste au bénéfice de l'équipe qui introduit. - La touche : 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. - Pas d'aide au sauteur - Le "soulever" est interdit. - Les remplacements sont illimités pendant les arrêts de jeu.	- Formation de l'équipe : 3 avants, 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée. - La mêlée : les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction n'est pas autorisé à suivre la progression du ballon. - Le ballon reste au bénéfice de l'équipe qui introduit. - La touche : 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. - Pas d'aide au sauteur - Le "soulever" est interdit. - L'équipe qui concède un essai donne le coup d'envoi. - Les remplacements sont illimités pendant les arrêts de jeu.
Temps mort	1 par équipe et par mi-temps.		1 par équipe et par mi-temps

sur la page <https://www.ugsel-bretagne.org/competitions/categorie/sports-collectifs/>
Les règlements techniques nationaux complets disponibles sur le site de l'Ugse Nationale www.ugse.org