

UNSS
2023

FICHE SPORT RUGBY

Mise à jour : 16 juin 2023

Sommaire

Introduction Page 3

Pour un sport scolaire ambitieux démocratisé et accessible Page 4

Pour un sport scolaire innovant Page 14

Pour un sport scolaire éthique, solidaire démocratique et responsable Page 15

Règlements Page 18

Annexes Page 28

Union Nationale
du Sport Scolaire

Introduction

La réglementation du sport se réfère à la fois au Règlement Intérieur, au Règlement UNSS Maroc et à la fiche sport.

La Fiche Sport Rugby a pour objectif de préciser à travers les trois axes de développement de l'UNSS, **Accessibilité, Innovation et Responsabilité**, les directives réglementaires et les moyens de développement du sport.

La fiche sport donne le cadre obligatoire des championnats qualificatifs pour les championnats du Maroc.

Elle offre par ailleurs des pistes de développement et une grande souplesse d'organisation du sport pour les AS et lors des phases départementales et académiques. Elle intègre dans la vie des AS et dans le déroulement des championnats les axes prioritaires soutenus par l'UNSS Maroc (jeunes organisateurs, jeunes officiels, jeunes coachs ...).

Le comité directeur UNSS Maroc, peut décider, en fonction du nombre d'inscrits à la date butoir des qualifications, d'annuler un championnat du Maroc.

Valable sur l'année scolaire 2023-2024, cette fiche sport pourra être mise à jour au cours de cette période par la commission technique nationale UNSS Maroc composée de personnes, en majorité enseignants d'EPS, spécialistes de l'activité, et les enseignants référents de la formation des Jeunes Officiels de l'activité concernée.

Valable l'année scolaire 2023 - 2024, la Fiche Sport Nationale pourra être mise à jour au cours de cette période. Seule la Fiche Sport en ligne https://www.unssfm.com/crbst_1.html fait foi.

Pour un sport scolaire ambitieux démocratisé et accessible à tous les publics, sur tous les territoires, ouvert sur le monde

Calendrier

- Le calendrier de l'année scolaire se trouve en Annexe

Les districts, dans leur format de jeu et les modalités de mise en place (taille des terrains, composition d'équipe ...) s'appuieront sur les recommandations Rugby Digest publiées par le FFR.

Les finales auront lieu en fin d'année scolaire, date et lieu précisés dans le calendrier.

Catégories d'âge 2023/2024

Benjamins	nés en 2013 2012 et 2011
Minimes	nés en 2010 et 2009
Cadets	nés en 2008 et 2007
Juniors	nés en 2006 et 2005
Seniors	nés en 2004 et avant

Certificat Médical

Le Certificat Médical n'est plus nécessaire sauf pour les sports suivants :

- **Rugby**,²
- Tir sportif,
- Parapente.

² **Arrêté du 9 juillet 2018 modifiant l'article A. 231-1 du code du sport**

« 8° Pour la pratique du rugby à XV et à VII :

a) De 12 à 39 ans, en compétition ou hors compétition, une attention particulière est portée sur :

- l'examen cardio-vasculaire ;
- l'examen du rachis »

Composition des équipes

La composition des équipes pourra être adaptée aux contraintes du lieu tout ou valorisant l'esprit du jeu à 7 (grands espaces ; jeu d'évitement). Elle sera définie à l'avance par l'établissement organisateur en tenant compte de ces contraintes.

Si pas de jeune officiel : l'équipe ne pourra pas être classée lors du tournoi, et ceci, dès les phases de districts.

Licences

La liste d'engagement avec numéro de licence UNSS (via OPUS) à télécharger sur le site internet UNSS Maroc. La liste complète doit être présentée le jour de la compétition.

Réclamations

Toute réclamation faite après le début du match ne sera pas recevable.

Date limite d'engagement

La Liste d'équipe doit être transmise au secrétariat U.N.S.S. Maroc une semaine avant la compétition (en cas d'absence au début du tournoi, l'équipe est déclarée forfait). Sur celle-ci doit figurer : la liste des joueurs par équipe (équipe 1, équipe 2, équipe 3) inscrits pour tout le tournoi. Le n° de licence (cf. documents en Annexes).

Un joueur ne peut pas changer d'équipe en cours de tournoi.

Feuille de match à remplir avant le début de chaque rencontre. Double vérification de la feuille de match par l'arbitre et les responsables.

Licences : vérification obligatoire avant le match de la feuille d'engagement par les responsables de la table de marque et ou les jeunes officiels. Liste de l'équipe OPUSS.

Un joueur non licencié ne peut pas disputer la rencontre.

Conditions de participation générales pour les championnats du Maroc par équipes d'établissement de Rugby

Les Championnats par Équipe d'Établissement sont ouverts à toutes les équipes d'Association Sportive affiliée à l'UNSS Maroc.

Cette disposition **concerne** également les équipes émanant de Section Sportive Scolaire, sauf si elles sont plus de 3 dans une catégorie, auquel cas elles qui doivent concourir en Excellence et peuvent concourir également en équipe d'établissement sous deux conditions :

- avoir renseigné à la date du **20 décembre 2023** tous leurs élèves inscrits en Section Sportive Scolaire, ce listing sera à disposition des services UNSS Maroc et des animateurs d'AS en janvier 2021,
- avoir une équipe de l'association sportive inscrite qui a effectivement participé en excellence dans la même catégorie.

Les Championnats par Équipe d'Établissement ne seront pas accessibles aux :

- les Associations Sportives n'ayant pas assisté au Protocole des championnats du Maroc de l'année précédente.
- les équipes « hors SSS » ayant opté pour une inscription en championnat du Maroc Excellence dans la même catégorie d'âge et de sexe.

NB :

- un élève qui a participé à une rencontre excellence lors de l'année scolaire en cours et dans le même sport ne peut plus concourir en équipes d'établissement.

Championnats du Maroc UNSS Équipes d'Établissement Rugby à 7 Benjamins/Benjamines

Précisions spécifiques

COMPOSITION DES ÉQUIPES HORS SECTIONS SPORTIVES SCOLAIRES	14 ³ compétiteurs maximum sur l'ensemble du championnat - Benjamin(e)s avec B1, B2, B3 + les M1 filles Surclassement interdit
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre valide par équipe qualifiée Niveau district minimum Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il peut être joueur lors de la compétition En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat du Maroc
JEUNE COACH	1 Jeune Coach obligatoire de niveau départemental par équipe. Il est issu de la même AS (même numéro d'AS) Il peut être joueur lors de la compétition mais pas sur le terrain (autre catégorie, autre équipe). En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat du Maroc
TYPE DE JEU	à 7
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM SUR LE TERRAIN	5
NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH	14
NOMBRE DE JOUEURS POUR UN TOURNOI	14
	Benjamins
BALLONS	Taille 4
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 10' (pas de période supérieure à 15')
SI 2 MATCHES DANS LA MÊME JOURNÉE	2 x 10'
DURÉE DES MATCHES AU CHAMPIONNAT DU MAROC	2 x 6'
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	60'
TAILLE DES TERRAINS	½ Terrain 55m de long sans les en buts sur 35m de large
MIXITÉ	Mixité autorisée

³ Joueurs VALIDES

RÉGLEMENT	UNSS à 7
TENUE DE COMPÉTITION	Les concurrents représentent l'AS de leur établissement et doivent en porter les couleurs. Maillot identique pour l'ensembles des joueurs d'une même équipe
FORMULE DE COMPÉTITION	Matchs de poules, ¼ de finale, ½ finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	
NOMBRE D'ÉQUIPES	16 maximum
TITRES DÉCERNÉS	Champion du Maroc UNSS par Équipe d'Établissement Benjamins



Union Nationale
du Sport Scolaire

Championnats du Maroc UNSS Équipes d'Établissement Rugby à 7 Minimes et Cadets

Précisions spécifiques

COMPOSITION DES ÉQUIPES HORS SECTIONS SPORTIVES SCOLAIRES	14 ³ compétiteurs maximum sur l'ensemble du championnat - minimes avec M1, M2, C1 (1 C1 maximum dans la composition d'équipe) Surclassement interdit - cadets avec M2, C1, C2 + J filles Surclassement interdit	
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre valide par équipe qualifiée Niveau district minimum Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il peut être joueur lors de la compétition En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat du Maroc	
JEUNE COACH	1 Jeune Coach obligatoire de niveau départemental par équipe. Il est issu de la même AS (même numéro d'AS) Il peut être joueur lors de la compétition mais pas sur le terrain (autre catégorie, autre équipe). En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat du Maroc	
TYPE DE JEU	à 7	
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM SUR LE TERRAIN	5	
NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH	14	
NOMBRE DE JOUEURS POUR UN TOURNOI	14	
	Minimes	Cadets
BALLONS	Taille 4 (Garçon et Fille)	Taille 5
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 10' (pas de période supérieure à 15')	4 x 12'
SI 2 MATCHES DANS LA MÊME JOURNÉE	2 x 10'	2 x 12'
DURÉE DES MATCHES AU CHAMPIONNAT DU MAROC	2 x 6'	2 x 6'
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	60'	70'
TAILLE DES TERRAINS	½ Terrain 55m de long sans les en buts sur 50m de large	
MIXITÉ	Mixité autorisée	

³ Joueurs VALIDES

RÉGLEMENT	UNSS à 7
TENUE DE COMPÉTITION	Les concurrents représentent l'AS de leur établissement et doivent en porter les couleurs. Maillot identique pour l'ensembles des joueurs d'une même équipe
FORMULE DE COMPÉTITION	Matchs de poules, ¼ de finale, ½ finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	
NOMBRE D'ÉQUIPES	16 maximum
TITRES DÉCERNÉS	Champion du Maroc UNSS par Équipe d'Établissement Minimes Champion du Maroc UNSS par Équipe d'Établissement Cadets



Union Nationale
du Sport Scolaire

Championnats du Maroc UNSS Équipes d'Établissement Rugby à 7 Juniors

Précisions spécifiques

COMPOSITION DES ÉQUIPES HORS SECTIONS SPORTIVES SCOLAIRES	13 ³ compétiteurs maximum sur l'ensemble du championnat - juniors avec C2, J1, J2 Surclassement interdit
JEUNE ARBITRE	1 Jeune Arbitre valide par équipe qualifiée Niveau district minimum Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il peut être joueur lors de la compétition En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat du Maroc
JEUNE COACH	1 Jeune Coach obligatoire de niveau départemental par équipe. Il est issu de la même AS (même numéro d'AS) Il peut être joueur lors de la compétition mais pas sur le terrain (autre catégorie, autre équipe). En cas d'absence, l'association sportive concernée ne pourra participer au championnat du Maroc
TYPE DE JEU	à 7
NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM SUR LE TERRAIN	5
NOMBRE DE JOUEURS SUR LA FEUILLE DE MATCH	14
NOMBRE DE JOUEURS POUR UN TOURNOI	14
	Juniors
BALLONS	Taille 5
DURÉE D'UN MATCH PAR JOUR À TITRE INDICATIF	4 x 7' (pas de période supérieure à 15')
SI 2 MATCHES DANS LA MÊME JOURNÉE	2 x 7'
DURÉE DES MATCHES AU CHAMPIONNAT DU MAROC	2 x 7'
DURÉE TOTALE DE JEU PAR JOUR	60'
TAILLE DES TERRAINS	Terrain complet
MIXITÉ	Pas de Mixité Les juniors filles jouent en Cadets

³ Joueurs VALIDES

RÉGLEMENT	UNSS à 7
TENUE DE COMPÉTITION	Les concurrents représentent l'AS de leur établissement et doivent en porter les couleurs. Maillot identique pour l'ensembles des joueurs d'une même équipe
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, ¼ de finale, ½ finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	
NOMBRE D'ÉQUIPES	12 maximum
TITRES DÉCERNÉS	Champion du Maroc UNSS par Équipe d'Établissement Juniors



Union Nationale
du Sport Scolaire

Points attribués et gestion des égalités

Les informations ci-dessous sont applicables à tous les types de championnats : Les points attribués en formule « poule » pour le résultat d'un match sont :

Match gagné	4 points
Match nul	2 points
Match perdu	1 point
Forfait	0 point

Forfait : y compris pour le nombre de joueurs insuffisant sur le terrain après exclusion ou blessure.

Une équipe qui fait forfait sur une rencontre alors qu'elle peut présenter le nombre minimal de joueurs sur le terrain sera déclarée forfait jusqu'à la fin de la compétition.

Dans ce cas : match gagné 5 essais à 0 (25 points à 0).

En cas d'égalité à la fin des matches de poule, Utiliser successivement les critères ci-après :

1. Donner la victoire à l'équipe qui, sur l'ensemble des matches de la poule, a reçu le moins de points de pénalité.
2. Si une égalité persiste, prendre le résultat du ou des matches les ayant opposés pour faire la différence entre les points marqués et les points concédés.
3. Si une égalité persiste, donner la victoire à l'équipe qui, sur le ou les matches les ayant opposés, a reçu le moins de points de pénalité.
4. Si une égalité persiste, prendre le goal-average général de l'ensemble des matches de la poule.
5. Si une égalité persiste, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de composition d'équipe).

En cas d'égalité à la fin d'un match éliminatoire :

1. La victoire est donnée à l'équipe qui a reçu le moins de points de pénalité durant tout le tournoi¹³.
2. Si l'égalité persiste, l'équipe qui a marqué le plus grand nombre d'essais dans le tournoi.
3. En cas d'égalité, la différence entre les essais marqués et les essais encaissés dans le tournoi.
4. En cas de nouvelle égalité, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur les feuilles de match).

¹³ Sous réserve que les équipes aient joué le même nombre de matches, sinon il faudra effectuer une péréquation

Pour un sport scolaire innovant, s'appuyant sur les besoins et les attentes des licenciés, qui promeut sa différence par l'ouverture et la créativité

Nouvelles pratiques

Outre les compétitions traditionnelles, les formes nouvelles de pratique permettent de nombreuses rencontres, avec des règlements adaptés.

Les expériences locales permettent d'étudier des pratiques innovantes, tenant compte des spécificités locales et des contraintes d'organisation, d'identifier les pratiques intéressantes et de les proposer ensuite au niveau national.

Filles

Harmonisation entre les catégories garçons et filles en visant le plus possible la mixité.

Formation

Un programme de formation des jeunes arbitres et jeunes coaches sera mis en place au niveau national.

Éthique – Protocole fin de rencontre

Pour être en conformité avec le Règlement UNSS Maroc, chaque match se terminera de la façon suivante :

- À la fin de chaque match tous les joueurs et les jeunes coaches se serrent la main ainsi que celles des Jeunes Arbitres.

Sécurité

Dans toutes les catégories, les règles suivantes sont adoptées :

- Pas de placage au dessus de la ceinture,
- Pas de passage en force.

Pour un sport scolaire éthique, solidaire démocratique et responsable, pour favoriser l'engagement, le vivre ensemble et les projets collectifs

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 relative au sport scolaire incite à valoriser le Jeune Officiel par la remise d'un diplôme quelle que soit sa mission. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

L'UNSS au travers de ces différentes compétitions et formation à la capacité de proposer aux jeunes licenciés de s'impliquer dans différents rôles :



1. Le Jeune arbitre/juge

L'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire. Chaque activité possède un livret Jeune Arbitre spécifique à l'activité et disponible sur le site national de l'UNSS. Il permet de proposer à l'élève et à l'enseignant les contenus à acquérir à chaque niveau de certification.

La formation des Jeunes arbitres doit être liée à la pratique.

Cette formation est assurée au sein de chaque AS et prolongée sur des dates de formation nationale communiquée aux AS au cours de la période de rentrée. Un livret spécifique par activité est dédié à cette formation. Il est téléchargeable sur le site www.unss.org

2. Passerelles possibles des jeunes arbitres entre l'UNSS et la FFR

La convention entre l'UNSS et la FFR précise que le jeune officiel de certification de niveau académique ou national permet une équivalence, dès lors qu'il est licencié à la FFR.

La certification de niveau académique UNSS permet le titre d'arbitre officiel Rugby.

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité départemental (service formation).

La certification de niveau national UNSS permet le titre d'arbitre officiel régional Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du comité régional (service formation).

3. Les autres rôles de Jeunes Officiels (cf. dossier intitulé Jeunes officiels vers une génération responsable 2019 - 2020)

L'élève du collège ou du lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir s'impliquer dans différents rôles (jeune organisateur, jeune dirigeant etc ...) au sein de son Association Sportive (AS) et dans le cadre de l'UNSS (Union Nationale du Sport Scolaire). Toute vie associative nécessite une organisation. Chaque licencié doit pouvoir trouver sa place comme bénévole de l'AS en fonction de ses motivations et de ses compétences.

Ils peuvent être certifiés du niveau départemental au niveau académique. Les jeunes dirigeants, les vices présidents élève, les jeunes organisateurs, les jeunes reporters et les jeunes secouristes peuvent obtenir une certification en référence à l'activité « multi activités ».

4. Le Jeune coach

En référence au bulletin officiel de l'Éducation Nationale du 19 septembre 2013 « *L'UNSS devra développer la formation de jeunes coaches – animateurs, diverses remontées des enseignants d'EPS prouvant que les élèves prennent souvent en charge des tâches liées à l'échauffement, l'entraînement, la tactique, la stratégie, l'encadrement* ».

Les orientations du MEN du 22 janvier 2015 à l'occasion de la Grande mobilisation de l'École pour les valeurs de la République (mesure 3) rappellent à la valorisation de l'engagement

associatif des élèves par « les formations des jeunes coaches et des jeunes arbitres seront développées ».

Pour les sports collectifs (y compris sport partagé), le jeune coach est obligatoire et non compétiteur.

Il officie seul ou en binôme et doit être repéré (Brassard). Il se rajoute donc à la composition de l'équipe,

- Le Jeune Coach ne peut être Jeune Juge / Jeune Arbitre ou Jeune Reporter,
- Une équipe sans Jeune Coach de **niveau district** sera déclassée.
- Le jeune coach **pourra acquérir sa certification district** avec une remise de diplôme au moment du championnat du Maroc. L'évaluation sera faite par son enseignant d'EPS au moyen d'une fiche de suivi, le test théorique se fera à l'accueil du championnat du Maroc.
- Un Jeune Coach est un élève licencié UNSS qui connaît l'activité et adopte une attitude respectueuse, loyale, constructive et citoyenne (définition reprise du cadre général Jeune Coach).
- Le jeune coach accompagne l'équipe et se positionne comme adjoint du professeur d'EPS, animateur d'AS dans la gestion du groupe. Le niveau d'intervention du Jeune Coach varie en fonction de son âge, de sa maturité et de son investissement.



UNSS
maroc

Union Nationale
du Sport Scolaire

UNSS
2023

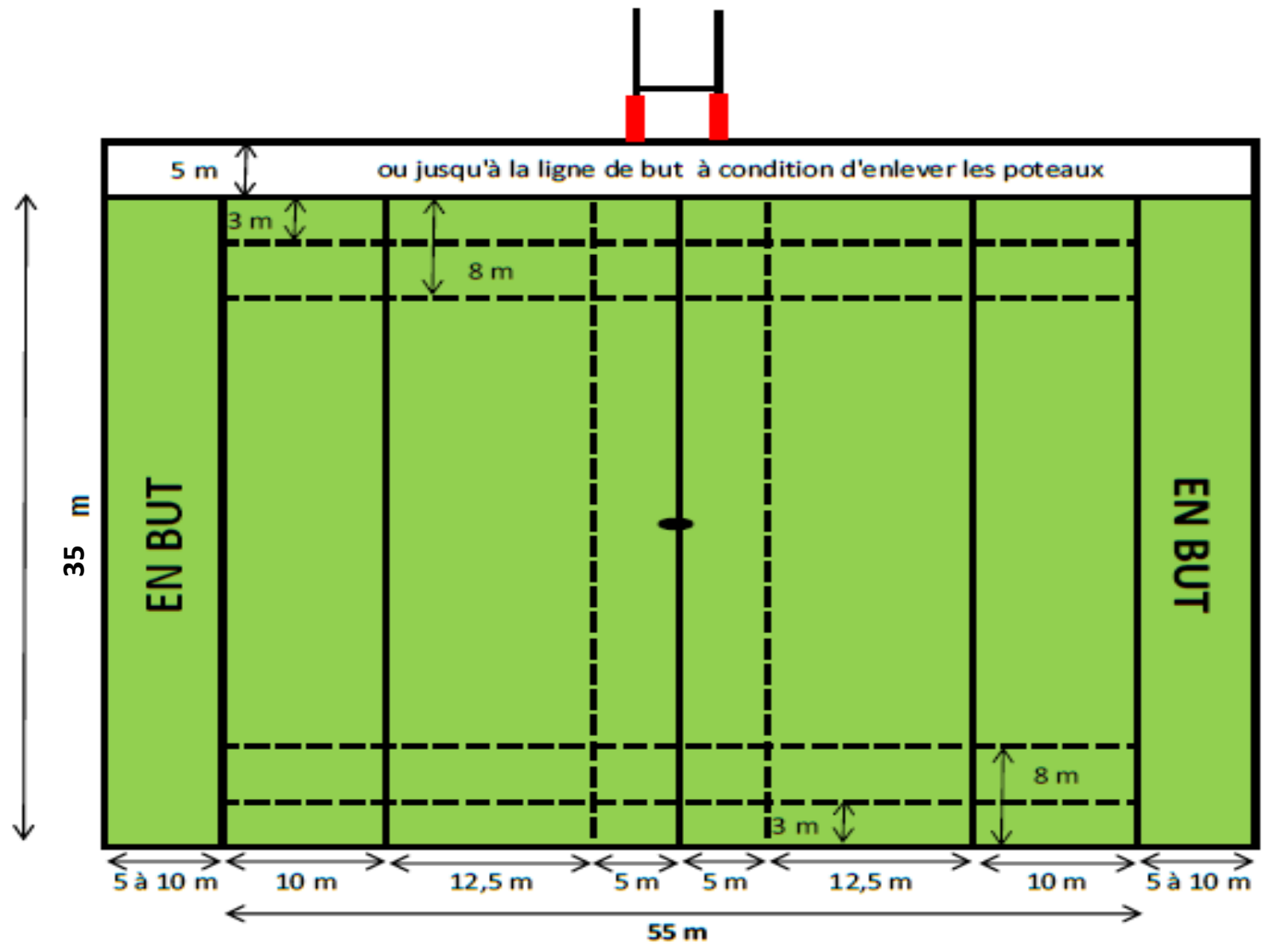
Règlements Jeu à 7

RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS BENJAMINS MIXTE ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- 7 remplaçants maximum – minimum 5 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée. Mixité autorisée sans restriction de nombre.
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.
TERRAIN	Terrain dans le sens de la largeur soit 55m de long et 35m de large (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains) En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m Utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existantes
MINIMES	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE	4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)
CHAMPIONNAT DU MAROC DURÉE TOTALE DE JEU	2 x 6 minutes
REGLES SUR LA SÉCURITÉ DU JOUEUR:	
PASSAGE EN FORCE	Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.
PLAQUAGES	Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever. Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse. Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but) Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux. À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands :déblayage, nettoyage, etc...)
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout OU plaquer le porteur de balle. Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur). Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif <ul style="list-style-type: none"> • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 , 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4.

REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a marqué un essai donne le coup de renvoi en coup de pied tombé.	
RENGOI AUX 22 M	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu
MELEE ORDONNEE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction il n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
TOUCHE	1 lanceur, 2 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. La conquête est disputée. Le début de l'alignement est à 3 mètres. Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Les non-participants sont à 5m. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Arbitres à tous les niveaux: <ul style="list-style-type: none"> • Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur • Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention) • L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement • Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens 	Sécurité : <ul style="list-style-type: none"> • Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 3 temps : « FLEXION – LIÉ – PLACEMENT » • Squeeze ball interdit
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR " M12 19 20 Jeu à X" du Rugby digest EST APPLICABLE		

Union Nationale
du Sport Scolaire

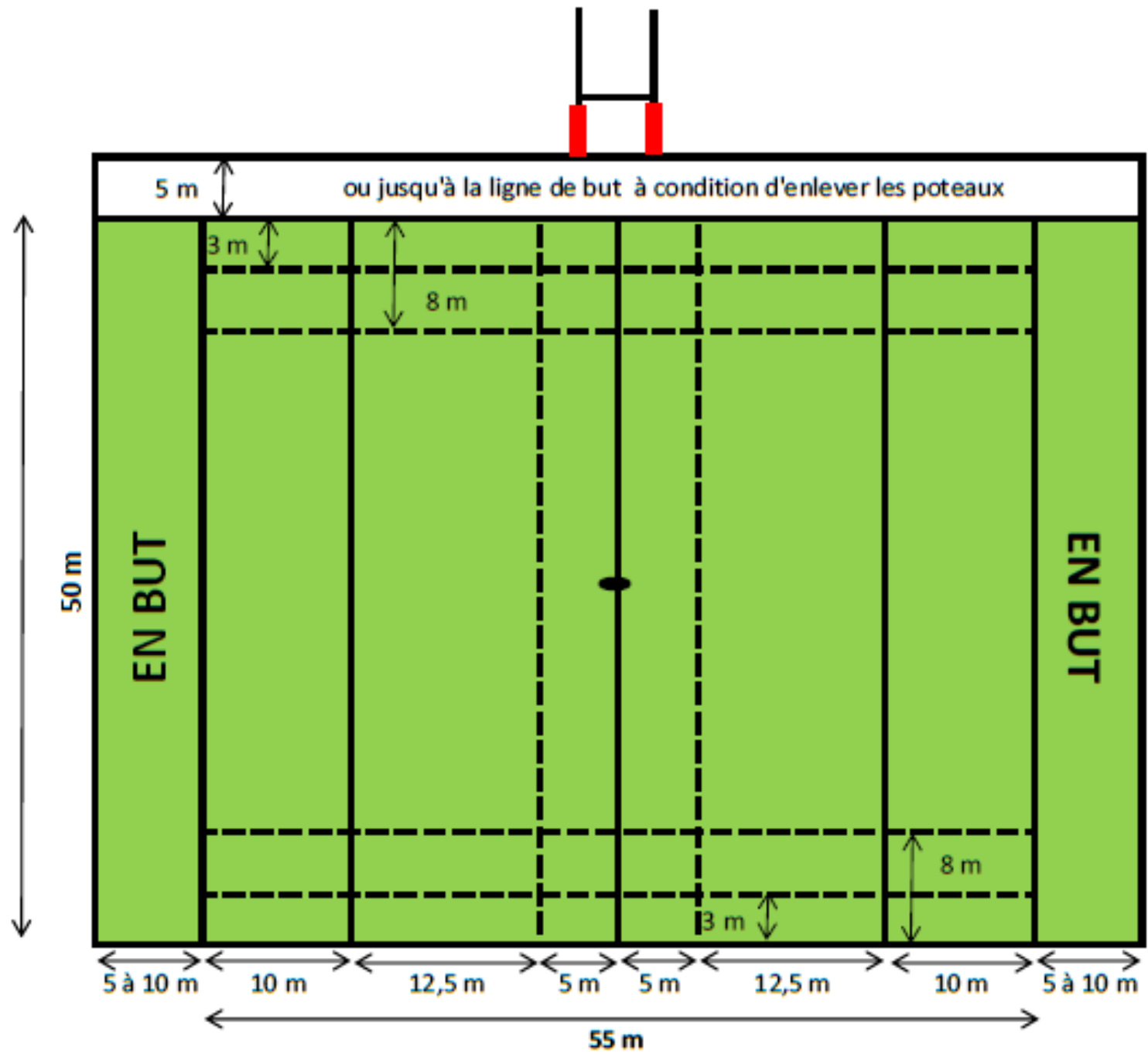


RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS MINIMES ET CADETS MIXTE ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- 7 remplaçants maximum – minimum 5 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée. Mixité autorisée sans restriction de nombre.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	1/2 Terrain dans le sens de la largeur soit 55m de long et 50m de large (laisser une bande de 5 m minimum entre 2 terrains) En-but : minimum 5 mètres. Dans le cas où les poteaux ne peuvent pas être retirés, mettre des protections, ou décaler de 5 m Utiliser prioritairement le traçage les lignes du terrain de rugby à XV existantes	
	MINIMES	CADETS
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	60 minutes	70 minutes
DURÉE D'1 MATCH UNIQUE DANS 1 JOURNÉE	4 x 10 minutes (pas de période supérieure à 15 minutes)	4 x 12 minutes
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI A 3 EQUIPES	2 x 10 minutes (2 matchs par équipe)	2 x 12 minutes (2 matchs par équipe)
CHAMPIONNAT DU MAROC DURÉE TOTALE DE JEU	2 x 6 minutes	
REGLES SUR LA SÉCURITÉ DU JOUEUR:		
PASSAGE EN FORCE	Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.	
PLAQUAGES	Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever. Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse. Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but) Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux. À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands :déblayage, nettoyage, etc...)	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout OU plaquer le porteur de balle. Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur). Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif <ul style="list-style-type: none"> • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 , 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4.	

REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 5 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a marqué un essai donne le coup de renvoi en coup de pied tombé.	
RENGOI AUX 22 M	En arrière de la ligne tracée à 10 m de la ligne de but.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu
MELEE ORDONNEE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction il n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m (entre les 5 m et les 15 m de la touche)	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 5 m (adversaires à 5 m)	
TOUCHE	1 lanceur, 2 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. La conquête est disputée. Le début de l'alignement est à 3 mètres. Le joueur opposé au lanceur est à 1,50 m de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs sont à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Les non-participants sont à 5m. La remise en jeu rapide est autorisée, avec respect des lignes de hors jeu.	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Arbitres à tous les niveaux: <ul style="list-style-type: none"> • Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur • Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention) • L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement • Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens 	Sécurité : <ul style="list-style-type: none"> • Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 3 temps : « FLEXION – LIÉ – PLACEMENT » • Squeeze ball interdit
HORMIS CES DISPOSITIONS, LE REGLEMENT FFR "M14 19 20 Jeu à X" du Rugby digest EST APPLICABLE		

Union Nationale
du Sport Scolaire

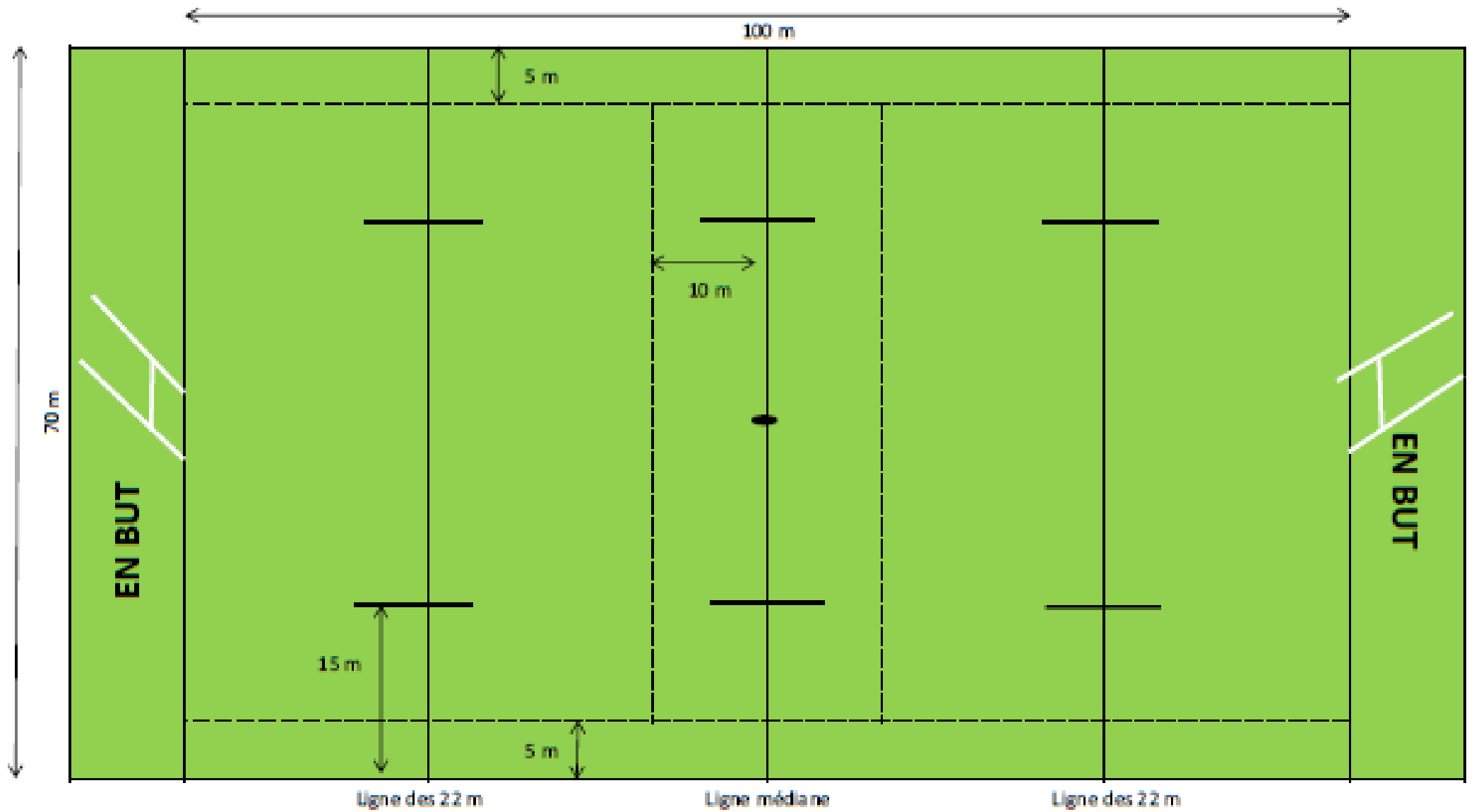


RÈGLEMENT RUGBY A EFFECTIF RÉDUIT À 7 UNSS JUNIORS GARÇONS ÉQUIPE D'ÉTABLISSEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7- 7 remplaçants maximum – minimum 5 joueurs sur le terrain L'équipe se compose de 3 avants, de 4 joueurs de lignes arrières dont un demi de mêlée. Mixité non autorisée.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure Ils s'effectuent au centre du terrain (point d'intersection ligne médiane et ligne de touche). Ils sont libres, tout joueur peut revenir en jeu. Ils s'effectuent lors d'un arrêt de jeu, le joueur pénétrant sur le terrain devant attendre que le remplacé ait quitté l'aire de jeu (si faute, pénalité à l'endroit de l'arrêt de jeu). Un remplacement technique peut être demandé par l'arbitre afin de permettre à un joueur énervé de se calmer sur la touche, l'équipe continue cependant de jouer à 7.	
TERRAIN	Terrain complet	
DURÉE TOTALE DE JEU DANS LA MEME JOURNÉE	MINIMES 60 minutes	
DURÉE D'1 MATCH EN TOURNOI	2 x 7 minutes	
CHAMPIONNAT DU MAROC DURÉE TOTALE DE JEU	2 x 7 minutes	
REGLES SUR LA SÉCURITÉ DU JOUEUR:		
PASSAGE EN FORCE	Un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté.	
PLAQUAGES	Il est effectué obligatoirement avec les 2 bras sans soulever. Toute forme de plaquage dangereux (plaquages hauts, projections, percussion à l'épaule, « tacles » et cuillère) doit être sanctionné sans faiblesse. Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but) Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux. À la suite d'un plaquage, le plaqueur doit immédiatement s'éloigner de la zone de placage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum). Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands :déblayage, nettoyage, etc...)	
OPPOSANTS	L'opposant peut bloquer debout OU plaquer le porteur de balle. Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol (même par un autre joueur que le bloqueur). Le joueur bloqué est assimilé à un plaquage donc les soutiens défensifs doivent arriver du côté de leur ligne de but avant de jouer le ballon.	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 3 minutes sans remplacement du joueur fautif <ul style="list-style-type: none"> • Avertissement CARTON JAUNE : exemple (Jeu dangereux, anti jeu, énervement). Le joueur pénalisé est exclu et son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du temps de l'exclusion (temps courant éventuellement sur la 2ème mi-temps). • Exclusion CARTON ROUGE : Acte de brutalité manifeste, incorrection, récidive après carton jaune : Le joueur pénalisé est exclu du tournoi pour la journée. La commission de discipline se donne le droit après rapport des responsables (Arbitres, délégués, responsables de terrain) d'exclure le joueur pour tout le tournoi. Son équipe joue à 6 jusqu'à la fin du match qui a vu l'exclusion du joueur mais peut jouer les rencontres suivantes à 7 sans le joueur pénalisé bien évidemment. Match arrêté et perdu par forfait (score 25 à 0 , 0 point) lorsqu'une équipe se retrouve à 4.	
REMISES EN JEU FAUTES	OU ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI ET DE RENVOI APRES ESSAI	Au centre du terrain	Par un coup de pied tombé. Si le ballon ne franchit pas 10 m en profondeur ou si le ballon va en ballon mort

		ou si le ballon va directement en touche ou si les partenaires partent avant alors un coup de pied franc sera accordé au centre du terrain à l'équipe en réception.
	L'équipe qui a marqué un essai donne le coup de renvoi en coup de pied tombé.	
RENOI AUX 22 M	Ligne 22 mètres.	En coup de pied tombé, le ballon devant franchir la ligne de remise en jeu.
MELEE ORDONNEE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les avants sont sur la même ligne, le demi de mêlée qui ne bénéficie pas de l'introduction doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction il n'est pas autorisé à suivre la progression de la balle. Mêlée simulée, non disputée.
COUPS DE PIEDS	Possibilité de jeu au pied sur la totalité du terrain mais coup de pied direct en touche sanctionné (la remise en jeu se fait là où a été donné le coup de pied). Le coup de pied direct en touche n'est autorisé que dans ses 22 m	
Pénalité, touche, coup franc, coup d'envoi	Règle des 10 m (adversaires à 10 m)	
TOUCHE	L'alignement est de 2 joueurs. Même nombre de joueurs en touche, 4 de chaque côté (1 lanceur, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe bénéficiant du lancé et 1 joueur dans le couloir, 2 sauteurs, 1 relayeur pour l'équipe en défense).	
ARBITRAGE	Double arbitrage par les Jeunes Arbitres à tous les niveaux: <ul style="list-style-type: none"> • Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur • Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention) • L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement • Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens 	Sécurité : <ul style="list-style-type: none"> • Apporter de la vigilance sur les postures et les placements en mêlée (commandements) Faire respecter 3 temps : « FLEXION – LIÉ – PLACEMENT » • Squeeze ball interdit
HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU RUGBY À 7 MOINS 18 ANS "CATEGORIE E" AMENAGEE SONT APPLICABLES		

Union Nationale du Sport Scolaire



U
2023
NSS

Annexes

Date : / /	Lieu :
Etablissement :	

Personnes admises sur le banc de touche (3 maximum)			
	Nom	Prénom	Numéro de licence
Jeune Coach			
Accompagnateur 1			Prof d'EPS ou Agrée par l'AS
Accompagnateur 2			Prof d'EPS ou Agrée par l'AS

	Capitaine	NOM	PRENOM	N° LICENCE	N° MAILLOT
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					

Jeune Arbitre				
---------------	--	--	--	--

DATE : / /	LIEU:	TERRAIN:.....
RESPONSABLE:		POULE:

ÉTABLISSEMENT A:	ÉTABLISSEMENT B:
JEUNE COACH:	JEUNE COACH:
ACCOMPAGNATEUR N°1:	ACCOMPAGNATEUR N°1:
ACCOMPAGNATEUR N°2 :	ACCOMPAGNATEUR N°2 :

ESSAI:	Numéro(s) du ou des joueur(s)	ESSAI:	Numéro(s) du ou des joueur(s)
CARTON JAUNE:	Numéro(s) du ou des joueur(s)	CARTON JAUNE:	Numéro(s) du ou des joueur(s)
CARTON ROUGE:	Numéro(s) du ou des joueur(s)	CARTON ROUGE:	Numéro(s) du ou des joueur(s)

GAGNÉ (4 points)	GAGNÉ (4 points)
NUL (2 points)	NUL (2 points)
PERDU (1 point)	PERDU (1 point)
FORFAIT (0 point)	FORFAIT (0 point)

Résultat :	bat	Score : /
------------	-----	-----------------------

SIGNATURE DU CAPITAINE A	SIGNATURE DES JEUNES ARBITRES	SIGNATURE DU CAPITAINE B

Points de Pénalité/ Sanctions

Le Jeune Arbitre peut sanctionner les joueurs mais également le Jeune Coach ou les encadrants de l'équipe durant le match. Le carton est comptabilisé pour le calcul des points de pénalité.

Seul le capitaine d'équipe est autorisé à venir obtenir des explications de la part de l'arbitre. Tout autre joueur venant parler et/ou critiquer l'arbitre ou l'arbitrage s'expose au minimum à une pénalité, et la sanction peut aller jusqu'au carton rouge.

1 carton jaune = 1 point

1 carton rouge = 3 points

- Un Carton Jaune vaut « Exclusion » de 3' de durée (géré par la table de marque)
- Un Carton Rouge vaut « Exclusion » jusqu'à la fin du match (dont 3 minutes non remplacé) puis réunion de la Commission de discipline pour sanction éventuelle à suivre et autorisation ou pas de reprendre la compétition.
- Les points de pénalité sont indépendants des essais marqués.
- Les points de pénalité ne se cumulent pas par joueur, mais s'additionnent par équipe.
- Les points de pénalité sont également applicables aux accompagnateurs agréés par le Comité Directeur de l'Association Sportive et indiqués sur la feuille de match.

Sécurité / Equipement

En vue de préserver l'intégrité des joueurs,

Ruck :

Benj/Min : Pas de poussée dans les rucks. Si le joueur plaqué libère convenablement le ballon, l'équipe en conservera la possession.

Cad/Jun : Déblayage autorisé selon certaines règles : sans prise d'élan, sans percussion, main en avant, pas d'action de torsion sur le joueur placé au soutien.

Raffut :

Autorisé s'il est fait à l'épaule et bras tendu.

Placage :

De manière générale **l'action de placage doit être marquée par l'intention**, de la part du plaqueur, de **se saisir du porteur de balle**. Toute action de percuter ou projeter un joueur doit être sanctionnée.

Le placage doit être effectué en dessous de la ligne de la ceinture et ne doit pas amener à soulever le joueur et, a fortiori, à le retourner.

Un placage sous la ligne des épaules devra être notifié par l'arbitre avant sanction.

Un placage haut devra être sanctionné à minima par une pénalité pouvant aller jusqu'à l'exclusion du joueur en fonction de la dangerosité du geste.

Le plaqueur et le plaqué doivent se relever pour faire action de jeu.

Un joueur doit être sur ses pieds pour jouer le ballon, sauf joueur au sol non tenu (ou glissade) qui peut agir librement : passer ou se relever.

Maul :

Si le maul ne progresse pas et/ou le ballon n'est pas maîtrisé (visible), disponible pour être sorti, il y a mêlée, ballon à l'équipe qui n'en avait pas la possession au début du regroupement.

Cuillère :

Interdit dans toutes les catégories

Au niveau de l'équipement, l'arbitre a l'obligation de vérifier ces différents points avant de démarrer le match :

- Crampons en fer sont interdits.
- Tous les bijoux, montres doivent être retirés.

-En cas d'absence de protège dents en début de rencontre, le joueur ne pourra être aligné sur le terrain.

Rugby à 7	SandRugby	Formation JO
Lundi 9 octobre Formation Arbitre 1	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	Comment arbitrer à 4 ? Positionnement, La marque, le hors-jeu
Lundi 16 octobre District 1 SUD	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	Plateau Benjamin + Minime Anatole/Maupassant – Anatole/EFI EFI/Massignon – Al Jabr/Massignon Maupassant/Al Jabr 2 matchs de 10 min par équipe 1 terrain Benjamin et 1 terrain Minime
Mercredi 18 octobre District 1 NORD	Lieu : GSU Balzac Horaire :	Plateau Benjamin + Minime Descartes/Kénitra 2 matchs de 10 min par équipe 1 terrain Benjamin et 1 terrain Minime
Lundi 13 novembre Formation Arbitre 2	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	La sécurité, Les rucks
Lundi 20 novembre District 2 SUD	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	Plateau Benjamin + Minime Anatole/Al Jabr – Anatole/Massignon EFI/Maupassant – Massignon/Maupassant EFI/Al Jabr 2 matchs de 10 min par équipe 1 terrain Benjamin et 1 terrain Minime
Lundi 11 décembre Formation Arbitre 3	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	La mêlée, la touche
Lundi 18 décembre District 3 SUD	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	Plateau Benjamin + Minime Anatole/Maupassant – Anatole/EFI EFI/Al Jabr – Al Jabr/Maupassant Maupassant/Massignon 2 matchs de 10 min par équipe 1 terrain Benjamin et 1 terrain Minime
Mercredi 20 décembre District 2 NORD	Lieu : Descartes Horaire :	Plateau Benjamin + Minime Descartes/Kénitra 2 matchs de 10 min par équipe 1 terrain Benjamin et 1 terrain Minime

Mercredi 31 janvier Inter-district 1	Lieu : Témara Horaire : 13h-17h	Plateau Benjamin + Minime Anatole/Descartes/EFI/Marrakech Al Jabr/Maupassant/Massignon/Kénitra 2 poules, 3 matchs de 10 min par équipe 2 terrains Benjamin puis 2 terrains Minime
Mercredi 17 février Inter-district 1	Lieu : Mohammedia Plage des Sablettes Horaire : 14h30-16h30	Rencontres Benjamin Anatole/Kénitra/Descartes/Massignon Al Jabr/EFI/Marrakech/Maupassant 2 poules, 3 matchs de 10 min par équipe
Lundi 18 mars Examen pratique	Lieu : COC Rugby Horaire : 17h-18h30	Arbitrage – Certification pratique Avant cette échéance, travail au sein des AS et réalisation des questionnaires théoriques en ligne (entraînement et certification)
Mercredi 20 mars Inter-district 2	Lieu : Témara Horaire : 13h-17h	Plateau Benjamin + Minime Anatole/Kénitra/Descartes/Massignon Al Jabr/EFI/Marrakech/Maupassant 2 poules, 3 matchs de 10 min par équipe 2 terrains Benjamin puis 2 terrains Minime
Mercredi 20 avril Inter-district 2	Lieu : Casablanca Plage de lalla Choual Horaire : 14h30-16h30	Rencontres Benjamin Anatole/Kénitra/Al Jabr/EFI Descartes/Massignon/Marrakech/Maupassant 2 poules, 3 matchs de 10 min par équipe
Mercredi 18 mai Inter-district 3	Lieu : Kénitra Plage de ? Horaire : 14h30-16h30	Rencontres Benjamin Anatole/EFI/Descartes/Marrakech Al Jabr/Massignon/Kénitra/Maupassant 2 poules, 3 matchs de 10 min par équipe
Mercredi 25 mai Finales Nationales rugby à 7	Lieu : Témara Horaire : 10h-17h	Championnat Benjamin + Minime Anatole/Kénitra/Descartes/Massignon/EFI/Marrakech/Maupassant/Al Jabr Plateau Benjamin le matin Plateau Minime l'après-midi
Du 7 au 11 juin Finales Nationales SandRugby	Lieu : Oualidia	Tournoi Benjamin Anatole/Kénitra/Descartes/Massignon/EFI/Marrakech/Maupassant/Al Jabr/EDOM