



RUGBY CANADA

VARIANTES DES RÈGLES DE 2023 POUR LE RUGBY COMMUNAUTAIRE :

RUGBY POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

AVIS IMPORTANT

LE PRÉSENT DOCUMENT DÉCRIT DES VARIANTES DU JEU. EN CAS DE DOUTE SUR LES RÈGLES, APPLIQUER LES RÈGLES DU JEU DE WORLD RUGBY ET LES VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS LE CAS ÉCHÉANT.

INTÉGRITÉ ~ RESPECT ~ SOLIDARITÉ ~ PASSION ~ DISCIPLINE



**JOUER
INTELLIGEMMENT**
PRIORITÉ AUX ATHLÈTES

RUGBY.CA



CONTENU

Moins de 9 ans et moins de 10

Vision et mission des variantes des règles	3
Carte de jeu	6
1. Le terrain	7
2. Le ballon	7
3. L'équipe	7
4. L'équipement des joueurs.....	8
5. Durée de la partie	9
6. Officiels de match	9
7. L'avantage.....	10
8. Établissement du score	11
9. Jeu déloyal	11
10. Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant	12
11. En-avant ou passe en avant.....	13
12. Coups d'envoi et de renvoi.....	13
13. Ballon au sol dans le jeu courant.....	13
14. Plaquage.....	14
15. Ruck.....	14
16. Maul.....	14
17. Marque.....	14
18. Touche	15
19. Mêlée ordonnée	15
20. Pénalité et coup franc	15
21. En-but.....	15
Définitions	16

AVIS IMPORTANT

LE PRÉSENT DOCUMENT DÉCRIT DES VARIANTES DU JEU. EN CAS DE DOUTE SUR LES RÈGLES, APPLIQUER LES RÈGLES DU JEU DE WORLD RUGBY ET LES VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS LE CAS ÉCHÉANT.





VISION ET MISSION DES VARIANTES DES RÈGLES

VISION

Favoriser un environnement inclusif et accueillant afin que les joueurs de tout âge, sexe, forme, taille, capacité et niveau d'aptitude puissent participer à des matchs contrôlés, compétitifs, agréables et appropriés au développement. Utiliser le jeu comme le meilleur moyen d'apprendre le travail d'équipe, la coopération et le respect entre les participants, les entraîneurs, les joueurs, les officiels, les parents et les supporters.

MISSION

Utiliser un modèle centré sur le joueur et axé sur le développement pour évaluer, adapter et améliorer continuellement les variantes des règles appropriées pour tous les âges partout au Canada. Nous cherchons à nous assurer que l'intégrité, la passion, la solidarité, la discipline et le respect sont les principes centraux de toutes les considérations, décisions et modifications apportées.





VISION ET MISSION DES VARIANTES DES RÈGLES

RUGBY CANADA

PROJET DE DEMI-MATCH

	EXPLICATION	CONSIDÉRATIONS RELATIVES AUX RÈGLES / NOTES
Garantie d'un demi-match	Chaque jour de match, tous les joueurs ont la garantie de jouer un demi-match.	Les minutes de demi-match peuvent être accumulées en une seule fois ou par le biais de remplacements illimités.
Garantie de commencer un match	Chaque joueur doit commencer un match par jour de tournoi ou de compétition.	L'accent est mis sur les opportunités de développement pour tous les joueurs à une variété de postes.
Compétitions à trois ou à quatre équipes	<p>Jouer plusieurs matchs plus courts dans un format de tournoi en utilisant des effectifs complets ou modifiés et des durées de match modifiées.</p> <p>S'efforcer de programmer trois matchs par équipe par tournoi. Veiller à ce qu'il y ait un temps de repos approprié entre les matchs.</p>	<p>Il est recommandé de programmer plusieurs matchs lorsque cela est possible, afin de promouvoir la participation et l'expérience des joueurs.</p> <p>Recommandé pour les moins de 16 ans et les catégories plus jeunes.</p> <p>Cette structure permet d'enregistrer les résultats des matchs et peut être utilisée à la fois dans un cadre récréatif et dans un cadre compétitif.</p>





VISION ET MISSION DES VARIANTES DES RÈGLES

RUGBY CANADA

DIRECTIVES SUR LA HAUTEUR DES PLAQUAGES

S.O.

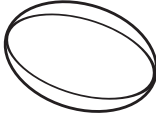



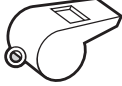
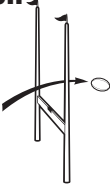





DIRECTIVES SUR LES PROTÈGE-DENTS

Les protège-dents sont généralement portés dans les sports de contact pour protéger la bouche des blessures. L'objectif d'un protège-dents est de répartir uniformément dans la bouche l'impact d'un contact, ce qui réduit potentiellement les risques de blessure. Des études antérieures ont montré que le port d'un protège-dents réduit l'incidence des blessures des tissus durs et mous de la bouche, des fractures de la mâchoire et des blessures du cou (Ranalli, 2000; Knapik et al, 2007; Newsome et al, 2001). Une étude menée au sein de la fédération néo-zélandaise de rugby a fait état d'une réduction de 47 % des dommages dentaires suite à l'introduction du port obligatoire du protège-dents (Quarrie et al, 2005).





CARTE DE JEU

<p>Taille du terrain</p> <p>6 c. 6 (35 m x 25 m)</p> <p>8 c. 8 (35 m x 25 m)</p> <p>À l'exclusion de l'en-but</p>	<p>Zone de sécurité entre les terrains</p> <p>5 m</p>	<p>Taille du ballon</p> <p>Taille 3</p> 	<p>Nombre de joueurs par équipe</p> <p>Recommandé</p> <p>4</p> <p>Maximum</p> <p>6</p>	<p>Remplacements</p> <p>Remplacements illimités</p> 
<p>Durée d'une mi-temps – Match unique</p> <p>15 min</p> 	<p>Durée maximum d'une mi-temps – Tournoi</p> <p>7 min</p> 	<p>Temps de jeu maximum des joueurs par jour / événement</p> <p>60 min</p> 	<p>Officiel de match</p> <p>Responsable de jeu</p> 	<p>Entraîneurs sur le terrain (à l'exception du responsable de jeu)</p> <p>Autorisé si nécessaire</p>
<p>Coup de pied de pénalité et de transformation</p> <p>Non</p> 	<p>Carton jaune</p> <p>Mise à l'écart (2 min)</p> <p>Le joueur est mis à l'écart pendant une courte période afin d'obtenir les commentaires de l'entraîneur sur le jeu déloyal (opportunité d'apprentissage). Le joueur est remplacé pour qu'il y ait un nombre de joueurs égal par équipe.</p> 	<p>Carton rouge</p> <p>Non</p> 	<p>Hors-jeu</p> <p>À 3 m de la reprise du jeu par un tap et passe</p> <p>À 1 m de l'endroit où le porteur du ballon s'arrête après l'arrachage du drapeau – et non de l'endroit où le drapeau est arraché (3 pas maximum)</p>	<p>Pénalités</p> <p>Tap et passe</p>
<p>Reprise du jeu</p> <p>Tap et passe au centre du terrain</p>	<p>Plaquage</p> <p>Un drapeau est arraché</p>	<p>Ruck</p> <p>S.O.</p>	<p>Maul</p> <p>S.O.</p>	<p>Touche</p> <p>Tap et passe depuis l'endroit où le ballon est sorti du jeu</p> 
<p>Mêlée</p> <p>Non / Tap et passe à la place</p> 	<p>Coup de pied dans le jeu courant</p> <p>Non</p> 	<p>Raffût</p> <p>Non</p>	<p>« Squeeze ball »</p> <p>S.O.</p>	





VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

7

1. LE TERRAIN

- 1.1** L'enceinte de jeu doit être sûre pour y jouer dessus sans danger.
- 1.2** Le sol doit être couvert d'herbe, de sable, d'argile, de neige ou de gazon artificiel. Un organisateur de match peut décider d'utiliser un autre sol à condition que le sol choisi respecte les obligations de la présente règle.
- 1.3** Les matchs se jouent sur un terrain ne dépassant pas 35 m de long d'une ligne de but à l'autre et 25 m de large d'une ligne de touche à l'autre.
- 1.4** Une ligne continue doit indiquer chaque ligne de touche, la ligne de but et la ligne du milieu. Si aucune ligne n'est possible, les marquages requis peuvent être indiqués par des cônes souples.
- 1.5** Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain doit être formulée par l'entraîneur au responsable de jeu avant le début du match, qui essaiera de trouver une solution à la situation en collaboration avec l'organisateur.

2. LE BALLON

- 2.1** Le ballon utilisé doit être en conformité avec la Règle du Jeu 2 de World Rugby. Il sera normalement de taille 3.

3. L'ÉQUIPE

- 3.1** Aucune distinction n'est faite entre les participants, quel que soit leur sexe.
- 3.2** Chaque équipe ne doit pas avoir plus de huit joueurs dans l'aire de jeu.
- 3.3** Les équipes doivent avoir le même nombre de joueurs, avec un minimum de quatre.
- 3.4** L'entraîneur d'une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès du responsable de jeu une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que le responsable de jeu est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner à l'entraîneur de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.

Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

8

- 3.5** Une équipe peut désigner un nombre illimité de remplaçants.
- 3.6** Une équipe peut, à tout moment, remplacer n'importe quel nombre de joueurs au cours d'un match. Le remplaçant doit entrer dans l'aire de jeu à la ligne du milieu. Un joueur quittant l'aire de jeu peut le faire de n'importe quel endroit. Un remplaçant n'entre sur le terrain que lorsque le joueur remplacé a quitté le terrain.
- 3.7** Un joueur expulsé définitivement pour jeu déloyal peut être remplacé.
- 3.8** Si le responsable de jeu décide – avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires – que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que ce joueur quitte l'aire de jeu. Le responsable de jeu peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.
- 3.9** Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu. Le joueur ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.

4. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

- 4.1** Un joueur porte un maillot ou un t-shirt, un short, une ceinture à drapeaux avec deux drapeaux attachés. La ceinture doit être portée autour de la taille et à l'extérieur des vêtements. Le t-shirt doit toujours être rentré dans le short. Les drapeaux doivent être correctement positionnés de part et d'autre des hanches, et on doit pouvoir distinguer les équipes par la couleur des drapeaux ou des t-shirts qu'elles portent.
- 4.2** Un joueur ne peut pas porter :
- a) d'équipement tâché de sang;
 - b) d'équipement coupant ou abrasif, y compris les bijoux, et d'équipement interdit par la Règle du Jeu 4 de World Rugby;
 - c) de casquette avec une visière rigide;
 - d) d'équipement normalement autorisé par la Règle du Jeu 4 de World Rugby mais que le responsable de jeu estime être dangereux pour les joueurs.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

9

- 4.3** Le responsable de jeu a le pouvoir de décider à tout moment qu'une partie quelconque de l'équipement d'un joueur est dangereuse ou interdite, et doit ordonner au joueur de retirer cet article.

5. DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1** Une partie dure au maximum 30 minutes de temps de jeu. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de 15 minutes de temps de jeu chacune. Les organisateurs de match peuvent réduire la durée de la partie, le cas échéant.
- 5.2** Il y a une pause de cinq minutes maximum à la mi-temps, après laquelle les équipes changent de côté.
- 5.3** Le responsable de jeu assure le chronométrage.
- 5.4** Le responsable de jeu a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère qu'il serait dangereux de continuer.
- 5.5** Si la durée fixée expire et que le ballon n'est pas mort, le responsable de jeu autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort.
- 5.6** Les joueurs ne doivent pas dépasser 60 minutes de jeu dans une journée.

6. OFFICIELS DE MATCH

- 6.1** Chaque match est sous le contrôle d'un responsable de jeu. Les personnes supplémentaires, autorisées par un organisateur de match, peuvent comprendre les responsables de jeu assistants et le responsable de jeu de réserve.
- 6.2** Tous les joueurs sont sous le contrôle du responsable de jeu ou de l'organisateur du match à partir du moment où les joueurs arrivent sur le lieu du match jusqu'au moment où ils quittent celui-ci. En cas d'inconduite par un joueur, le responsable de jeu devra, à sa discrétion, avertir l'entraîneur ou lui demander de remplacer le joueur. Si l'acte d'inconduite est commis hors du champ de jeu, le responsable de jeu rapportera cet incident à l'organisateur du match.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

10

- 6.3** Le responsable de jeu organise le tirage au sort ou toute autre méthode appropriée pour déterminer quelle équipe commence et dans quelle direction. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit soit de commencer, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires commenceront, et vice versa.
- 6.4** Le responsable de jeu peut consulter les responsables de jeu assistants pour des questions liées à leurs devoirs.
- 6.5** Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu serait dangereuse, le responsable de jeu doit immédiatement siffler pour arrêter le jeu.
- 6.6** Si le responsable de jeu arrête la partie parce qu'un joueur a été blessé et qu'il n'y a pas eu d'infraction et que le ballon n'a pas été rendu mort, le jeu reprend par un tap et passe, effectué par l'équipe qui était en dernier en possession du ballon, avec le même nombre de drapeaux.
- a) Si le ballon ou le porteur du ballon entre en contact avec le responsable de jeu et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra. Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, le responsable de jeu ordonnera un tap et passe, avec le même nombre de drapeaux.

7. L'AVANTAGE

La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles. Son but est d'assurer une plus grande continuité du jeu. Elle est particulièrement utile au niveau communautaire et au niveau des catégories d'âge, où les fautes sont plus nombreuses et où, par conséquent, les occasions de jouer l'avantage sont plus nombreuses. Lorsque des fautes sont commises, l'avantage encourage les joueurs à jouer au sifflet.

- 7.1** Lorsque l'équipe adverse bénéficie d'un avantage immédiatement après une faute, le responsable de jeu n'arrête pas le jeu pour la faute.
- 7.2** Lorsqu'un responsable de jeu joue l'avantage, il annoncera « Avantage! ». Lorsque le responsable de jeu considère qu'il y a eu un avantage, il annoncera « Avantage terminé! » et le jeu continuera sans interruption.
- 7.3** Si l'équipe non fautive n'en a tiré aucun avantage ou commet une faute, le ballon sera remis au point initial et l'équipe non fautive reprendra le jeu par un tap et passe.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

11

8. ÉTABLISSEMENT DU SCORE

8.1 Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.

Valeur : 1 point.

8.2 Un essai de pénalité est accordé lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.

Valeur : 1 point.

9. JEU DÉLOYAL

9.1 Le jeu déloyal peut avoir lieu n'importe où dans l'enceinte de jeu.

9.2 Le jeu déloyal comprend :

- Les obstructions ou interférences qui privent un autre joueur du ballon.
- Les manquements à la loyauté ou les actes contraires à l'esprit sportif.
- Les fautes répétées.
- Le jeu dangereux.
- Le plaquage anticipé ou à retardement d'un joueur, ou quand celui-ci est sans ballon.
- Le jet d'un drapeau.
- L'annonce « drapeau! » ou le levé de la main sans avoir réussi un plaquage.
- Le contact délibéré avec un adversaire, y compris le croc-en-jambe.
- La contestation de la décision d'un responsable de jeu.
- La violence verbale envers un joueur ou un officiel.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

12

- 9.3** Les défenseurs doivent faire un réel effort pour retirer un drapeau et ne pas entraver illégalement la progression d'un attaquant.
- 9.4** Les attaquants ne doivent pas utiliser leurs bras ou leurs mains pour empêcher un défenseur de retirer un drapeau de manière légale.
- 9.5** Cartons jaunes et cartons rouges
- La durée de suspension temporaire suite à un carton jaune est de deux minutes.
 - Il n'y a pas de cartons rouges. On encourage les entraîneurs à retirer un joueur qui perturbe le jeu de manière continue ou dangereuse.
 - Un joueur doit toujours être remplacé si un joueur est retiré du terrain.

Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.

10. HORS-JEU ET EN JEU DANS LE JEU COURANT

- 10.1** Dans le jeu courant, un joueur est hors-jeu s'il se trouve en avant d'un coéquipier qui porte le ballon ou qui a joué le ballon en dernier. Un joueur hors-jeu ne doit pas interférer avec le jeu. Cela comprend :
- Jouer le ballon.
 - Tenter de retirer le drapeau du porteur du ballon.
 - Empêcher les adversaires de jouer comme ils le souhaitent.

Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.

Le joueur hors-jeu est remis en jeu lorsqu'un adversaire :

- a) qui prend possession du ballon, parcourt trois mètres avec le ballon;
- b) qui prend possession du ballon, le passe;
- c) touche intentionnellement le ballon mais ne parvient pas à le saisir.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

13

- 10.2** Un défenseur est hors-jeu s'il est à moins de 3 m d'une reprise du jeu par tap et passe ou à moins d'1 m de l'endroit où le porteur du ballon s'arrête après l'arrachage du drapeau – pas de l'endroit où le drapeau est arraché.

11. EN-AVANT OU PASSE EN AVANT

- 11.1** Il y a en-avant lorsque le porteur du ballon perd la possession du ballon, lorsqu'il propulse le ballon du bras ou de la main ou lorsque le ballon touche la main ou le bras, et que le ballon poursuit sa course en direction de la ligne de ballon mort adverse et touche le sol ou un autre joueur avant que le porteur du ballon puisse l'attraper.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.
- 11.2** Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant en direction de la ligne de ballon mort adverse.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.

12. COUPS D'ENVOI ET DE RENVOI

- 12.1** Un coup d'envoi est donné au début de chaque mi-temps et le jeu reprend après un score par un tap et passe au centre de la ligne médiane. L'équipe qui a concédé le score reprend le jeu.
- 12.2** Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins trois mètres de la ligne médiane lorsque le jeu commence ou reprend.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.
- 12.3** Le ballon ne peut être botté à aucun moment.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.

13. BALLON AU SOL DANS LE JEU COURANT

- 13.1** Lorsqu'un ballon va au sol à la suite d'une action légale, le jeu continue.
- 13.2** Les joueurs doivent essayer de ramasser le ballon et ne doivent pas plonger intentionnellement sur le ballon.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.
- 13.3** Si le porteur du ballon ou un joueur tentant de ramasser un ballon perdu tombe accidentellement



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

14

au sol, le jeu continue à condition que le joueur se relève immédiatement. S'il ne se relève pas immédiatement, il sera considéré qu'un plaquage a été effectué.

14. PLAQUAGE

- 14.1** Il y a plaquage lorsqu'un adversaire du porteur du ballon lui retire au moins un des drapeaux ou si un drapeau se détache.
- 14.2** Un joueur ne peut plaquer que si ses deux drapeaux sont en place.
- 14.3** Après un plaquage :
- Le plaqueur brandit le drapeau en l'air, annonce « drapeau! » et le rend au joueur plaqué.
 - Un joueur plaqué ne peut faire qu'un maximum de trois pas après avoir été plaqué (permission liée à l'élan)
 - Tous les défenseurs doivent se replier pour se remettre en jeu, à un mètre de l'endroit du plaquage, et ne doivent pas interférer avec le jeu avant cela.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.
- 14.4** Lorsqu'un plaquage et une passe ont lieu simultanément ou que le responsable de jeu n'est pas sûr, le jeu continue.
- 14.5** Il n'y a pas de nombre fixe de plaquages avant un changement de possession; le jeu continue jusqu'à ce que l'équipe attaquante marque ou que la possession du ballon change d'équipe.

15. RUCK

s.o.

16. MAUL

s.o.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

15

17. MARQUE

s.o.

18. TOUCHE

- 18.1** Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon ou le ballon touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.
- 18.2** L'endroit où le porteur du ballon ou le ballon a atteint la ligne de touche est l'endroit de la touche.
- 18.3** Quand le ballon est en touche, l'équipe qui n'a pas mis le ballon en touche reprend le jeu par un tap et passe à cinq mètres de l'endroit de la touche.
- 18.4** Lorsque le ballon entre en touche dans l'en-but, l'équipe qui n'a pas mis le ballon en touche reprend le jeu par un tap et passe à cinq mètres de la ligne de but et à cinq mètres de la ligne de touche.
- 18.5** Un joueur ne peut pas délibérément lancer ou passer le ballon hors du champ de jeu.
Sanction : tap et passe avec rajustement des drapeaux.

19. MÊLÉE ORDONNÉE

s.o.

20. PÉNALITÉ ET COUP FRANC

s.o.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 9 ANS ET LES MOINS DE 10 ANS

16

21. EN-BUT

- 21.1** Si le porteur du ballon est plaqué dans l'en-but sans qu'un essai ne soit marqué, le porteur du ballon peut immédiatement aplatir.
- 21.2** Si un plaquage à lieu à moins de 3 m de la ligne d'essai et qu'avec l'élan le porteur du ballon entre dans l'en-but, un essai peut être marqué.

DÉFINITIONS

Responsable de jeu

Un entraîneur, un joueur, un officiel de match ou un bénévole inscrit qui doit agir en tant qu'arbitre. Leur seul objectif est de s'assurer que les joueurs jouent dans un environnement sûr et agréable, propice à l'apprentissage.

Tap et passe

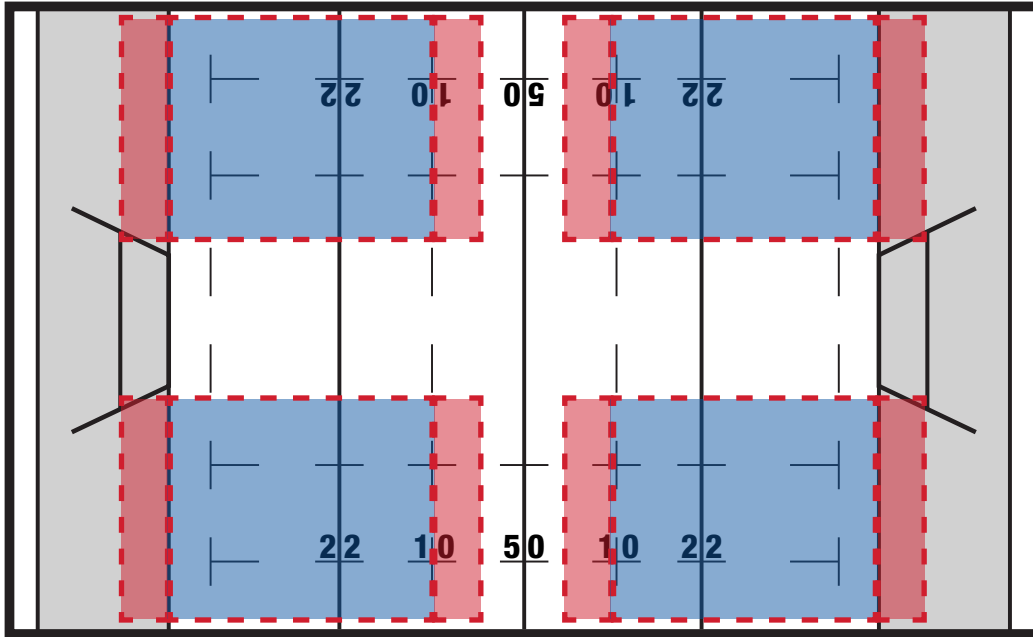
Le joueur qui a le ballon doit le taper du pied et le passer pour reprendre le jeu. L'équipe adverse ne peut pas avancer tant que la passe n'a pas été faite.



MISE EN PLACE SUGGÉRÉE DES TERRAINS

6c.6 ou 8c.8

35 m de long x 25 m de large





RUGBY CANADA



**JOUER
INTELLEGGEMENT**
PRIORITÉ AUX ATHLÈTES

RUGBY.CA