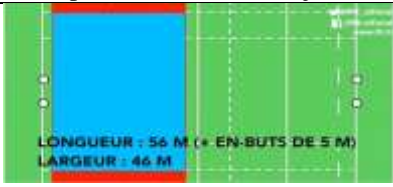




REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12 joueurs (ses)																								
REPLACEMENT	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure																								
TERRAIN																									
BALLON	Taille 4																								
TEMPS DE JEU	Sur une demi-journée, le temps de jeu maximum est de 60 minutes																								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres</th> <th>Nb de rencontres /équipe</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>10'</td> <td>3'</td> <td>10'</td> <td>60'</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>10'</td> <td>3'</td> <td>10'</td> <td>60'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	3	3	2	3	10'	3'	10'	60'	4	6	3	2	10'	3'	10'
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																		
3	3	2	3	10'	3'	10'	60'																		
4	6	3	2	10'	3'	10'	60'																		
TEMPS DE JEU	Sur une journée, le temps de jeu maximum est de 80 minutes																								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres par demi-journée</th> <th>Nb de rencontres /équipe / demi-journée</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>10'</td> <td>3'</td> <td>10'</td> <td>2 X 40' = 80'</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>6'30</td> <td>3'</td> <td>10'</td> <td>2 X 39' = 78'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontres /équipe / demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	3	3	2	2	10'	3'	10'	2 X 40' = 80'	4	6	3	2	6'30	3'	10'
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres par demi-journée	Nb de rencontres /équipe / demi-journée	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																		
3	3	2	2	10'	3'	10'	2 X 40' = 80'																		
4	6	3	2	6'30	3'	10'	2 X 39' = 78'																		
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres de la catégorie (uniquement les « 2ème année »), formés, et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité)																								
JEU DE LOYAL	Du remplacement temporaire de 2 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidence, exclusion définitive du tournoi.																								
PLAQUAGE	<p>Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture.</p> <p>Toute prise au-dessus, ou sans engager les 2 bras, sera sanctionnée.</p>																								
	Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux (projections, cravate, cuillère, croche pied) doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement																								
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?																							
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain et après un essai par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé, adversaires à 5 mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres. Si le ballon ne fait pas 5m, coup de pied à refaire ou mêlée au centre (au choix du capitaine adverse)																							
RENVOI AU 22M	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé, à 10 m de l'en-but																							
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc, adversaire à 5 mètres. Possibilité de la jouer rapidement ou de demander une mêlée.																							
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne																								
TOUCHE	<p>Sortie ou touche indirecte : A l'endroit de la sortie, à 5 m de la ligne d'en-but.</p> <p>Touche directe : <u>Frappe au-delà des 10 mètres</u> : à l'endroit de la frappe. <u>Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres</u> : à l'endroit de la sortie.</p>	<p>Touche = Conquête disputée</p> <p>1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur.</p> <p>Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur).</p> <p>Début de l'alignement à 3 mètres. Fin de l'alignement déterminé par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur).</p> <p>Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur).</p> <p>Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement.</p> <p>Lignes de hors-jeu à 5 m pour les non participants.</p> <p>Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.</p>																							
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute	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). Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Lignes de hors-jeu à 5 mètres.																							
	A 5 mètres de toute ligne	<p>Liaisons des piliers sous l'épaule extérieure au niveau des aisselles, puis liaisons du talonneur par-dessus au niveau des aisselles des piliers.</p>																							
																									

<p>EN AVANT OU BALLON INJOUABLE</p>	<p>A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne</p> <p>La fin de la mêlée : quand le 1/2 de mêlée lève le ballon.</p> <p>La mêlée n'est JAMAIS rejouée.</p>	<p>1. Au commandement « FLEXION », les joueurs (ses) 1^{ères} lignes fléchissent les jambes, dos placé (droit) et placent leurs têtes en quinconce sans s'engager, le regard est orienté vers l'avant. Les joueurs (ses) « +2 » sont en place des 3^{èmes} lignes ailes debout.</p>	
		<p>2. Au commandement « LIEZ », les piliers se lient par-dessus au maillot de l'adversaire pour garder la stabilité à la mêlée, les têtes des 1^{ères} lignes s'imbriquent. Les joueurs (ses) « +2 » (3^{èmes} lignes ailes) se lient au pilier mains intérieure au short et main extérieure au maillot, sans action de poussée, et fléchissent les jambes.</p>	
		<p>3. Au commandement « PLACEMENT », les joueurs (ses) replacent leurs appuis pour la poussée puis ne bougent plus (l'éducateur vérifie les postures).</p>	
		<p>Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon : le 1/2 de mêlée introduit sans délai (3 seconde) au milieu. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée dans l'axe soit derrière la ligne de hors-jeu à 5m (il ne peut venir défendre dans ce cas qu'une fois le ballon décoller du sol)</p>	
		 <p>LE BALLON EST GAGNÉ IL EST DECOLLE DU SOL PAR LE 1/2 DE MELÉE LE JEU PEUT COMMENCER</p>	<p>Les joueurs « +2 » sont en place des 3^{èmes} lignes ailes, liés au maillot sur le dos du pilier, semi-fléchis, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée.</p>
		<p>Liaisons incorrectes, mauvaise posture, introduction du ballon non droite, ballon volontairement botté en direction de la ligne de but adverse, suivi de la progression par le 1/2 de mêlée adverse ou défense du côté opposé du 1/2 de mêlée adverse, projection ou poussée des 3^{èmes} lignes, les 3^{èmes} lignes se détachent avant la fin de la mêlée : CPF en faveur de l'équipe non fautive.</p>	 <p>Si coupable identifié - 10m de plus de pénalité Si faute non décelée - 10m de plus de pénalité Inventaire de l'arbitrage</p>
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES)</p>			
<p>QUAND IL Y A 5 ESSAIS D'ECART ENTRE LES 2 EQUIPES, L'ARBITRE ARRETE MOMENTANEMENT LE MATCH POUR REEQUILIBRER LES 2 EQUIPES. LE SCORE EST ACQUIS DEFINITIVEMENT AU MOMENT DE L'ARRET. « Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux). Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».</p>			
<p>GESTION DU RUCK (MELEE SPONTANEE)</p>	<p>Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au ruck. Un joueur se joignant à un ruck doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras. Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à un ruck doivent être sur leurs pieds. Le gain du ballon se fait par la poussée dans l'axe du ballon en restant sur ses appuis.</p>	 <p>Le ballonneur se lie à un coéquipier comme un ruck</p>	
<p>GESTION DU MAUL</p>	<p>Le maul est caractérisé par le porteur de balle et au moins un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul et sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul. Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans le maul. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.</p>	 <p>Se joindre au maul par le côté comme un ruck</p>	
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES LE JEU AU PIED EST AUTORISE (pas de transformation, ni de drop)</p>			