



A partir de la saison 2016 / 2017

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

| | | |
|--|---|--|
| NOMBRE DE JOUEURS | Pratique à 12 joueurs | |
| REPLACEMENTS | Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure | |
| TERRAIN | 56 mètres (en but non compris) X 46 mètres | |
| BALLON | Taille 4 | |
| TEMPS DE JEU | Voir tableau | |
| ORGANISATION TYPE | Triangulaire ou quadrangulaire | |
| ARBITRAGE | 2 jeunes joueurs-arbitres de la catégorie (uniquement les « 2 ^{ème} année »), formés, et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) | |
| JEU DELOYAL | Du remplacement temporaire de 5 minutes à l'exclusion définitive, selon la gravité de la faute. Le remplacement est obligatoire. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi. | |
| PLAQUAGE | Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. 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. | |
| REMISE EN JEU | Où ? | Comment ? |
| COUP D'ENVOI | Au centre du terrain | Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres |
| COUP D'ENVOI Après essai | Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai | |
| COUP DE RENVOI | à 10 mètres de l'en-but | Coup de pied tombé |
| EN AVANT ou ballon injouable | à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. | <p style="text-align: center;">Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 3+2 contre 3+2</p> <p>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3^{èmes} 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 Puis commandement non verbal pour l'introduction du ballon. Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). 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 : CPF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée</p> |
| PENALITE | à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. | Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres |
| COUP DE PIED FRANC | à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne. | Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres |
| TOUCHE DIRECTE | Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe | <p style="text-align: center;">touche = Conquête disputée</p> <p>1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur. Pas d'aide au sauteur, 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). 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. Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.</p> |
| | Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie | |
| TRANSFORMATION – DROP – TIR AU BUT | NON | |
| 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 SI FAUTES REPETEEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. | | |
| HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY À XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé) | | |

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 ».

| Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 60 minutes) Jeu à 12 contre 12 | | | | | | | |
|---|---|---|----------------|----------------|------------------------|-----------------------|---------------|
| 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 Moins de 12 ans sur 2 demi-journées (maximum 80 minutes) Jeu à 12 contre 12 | | | | | | | |
| 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' |

| 3 EQUIPES = 3 MATCHES | | | |
|-----------------------|---|----|----|
| | A | B | C |
| A | | AB | AC |
| B | | | BC |
| C | | | |

| 4 EQUIPES = 6 MATCHES | | | | |
|-----------------------|---|----|----|----|
| | A | B | C | D |
| A | | AB | AC | AD |
| B | | | BC | BD |
| C | | | | CD |
| D | | | | |