

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII	
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 à 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 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.	Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 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. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 ^{èmes} lignes ailes, liés au maillot sur le dos du pilier, debout, sans action de poussée. Ils ne peuvent faire action de jeu qu'à la fin de la mêlée 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. PLACEMENT – 3. STOP Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon Liaisons des joueurs de 1 ^{ère} ligne (cf règles du jeu à XV). 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. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture ou sécurité oblige : CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée <i>L'éducateur demandera aux joueurs les plus proches de se positionner en mêlée en respectant un équilibre morphologique des joueurs se trouvant l'un en face de l'autre</i> . L'éducateur essaiera de faire passer en situation de mêlée des joueurs différents tout au long de la rencontre. (*)
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
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	touche = Conquête disputée 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 .
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
TRANSFORMATION – DROP – TIR AU BUT	NON	
<p>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 REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY À XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		

**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			AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES

	A	B	C	D
A			AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				