

# 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 <sup>ème</sup> 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.<br>Le remplacement est obligatoire.<br>Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.   |   |
| PLAQUAGE  | Le plaquage, exécuté <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué <b>à la ceinture</b> .<br><b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</b><br><b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement</b><br>Les projections et la cuillère sont strictement interdites. |   |
| REMISE EN JEU   | Où ?   | Comment ?   |
| COUP D'ENVOI  | Au centre du terrain   | Coup de pied tombé<br>Adversaires à 5 mètres (*)<br>Le ballon doit franchir les 5 mètres (*)  |
| COUP D'ENVOI<br>Après essai   | Au centre du terrain<br>par l'équipe qui a concédé l'essai   |   |
| COUP DE RENVOI  | à 10 mètres de l'en-but  | Coup de pied tombé  |
| EN AVANT<br>ou ballon injouable   | à l'endroit de la faute,<br>à 5 mètres de toute ligne.   | Mêlée éducative <b>sans impact</b> : 3+2 contre 3+2<br>Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes).<br>Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon.<br>Lignes de hors-jeu à 5 mètres.<br>Les joueurs « +2 » sont en place des 3 <sup>èmes</sup> 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<br>3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact :<br>1. FLEXION – 2. PLACEMENT – 3. STOP<br>Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon<br>Liaisons des joueurs de 1 <sup>ère</sup> ligne (cf règles du jeu à XV).<br>Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes).<br>Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe.<br>La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée.<br>Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF<br>Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou <b>sécurité oblige</b> , CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée |
| PENALITE  | à l'endroit de la faute,<br>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,<br>à 5 mètres de toute ligne.   | Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres  |
| SORTIE EN TOUCHE<br>OU TOUCHE INDIRECTE   | à l'endroit de la sortie,<br>à 5 mètres de toute ligne   | <b>touche = Conquête disputée</b><br>1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur.<br>Pas d'aide au sauteur,<br>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).<br>Début de l'alignement à 3 mètres.<br>Fin de l'alignement déterminée par le dernier joueur attaquant de l'alignement (Verrouilleur).<br>Le joueur opposé au lanceur à 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur).<br>Les relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement.<br>Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants.<br>Remise en jeu rapide autorisée, <b>avec respect des lignes de hors jeu.</b>  |
| TOUCHE DIRECTE  | Frappe au delà des 10 mètres :<br>à l'endroit de la frappe<br><br>Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres :<br>à l'endroit de la sortie   |   |
| TRANSFORMATION – DROP<br>– 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<br>SINON SANCTION ( CPF OU 5M DE + OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETES) |  |   |
| 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT<br>ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.   |  |   |
| HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY À XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES<br><b>(le jeu au pied est autorisé)</b>   |  |   |

**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'<br>= 80' |
| 4                | 6                                       | 3                                       | 2              | 6'30           | 3'                     | 10'                   | 2 X 39'<br>= 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                     |   |    |    |    |