



**Saison 2018 / 2019**  
**REGLEMENT MOINS DE 12 ANS**  
**Jeu à X**

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REMPACEMENTS	Illimités pendant les <b>arrêts de jeu</b> et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en-but non compris) X 45mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ARBITRAGE	1 joueur de moins de 12 à moins de 18 ans formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.	
JEU DELOYAL	Du remplacement temporaire de 2 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 <b>impérativement effectué au niveau de la ceinture</b> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>	
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 DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	A 10 mètres de l'en-but	Coup franc Adversaires à 5 mètres
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1 <sup>ère</sup> ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 <sup>èmes</sup> 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 Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CF. 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 <b>jamais</b> rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CF en faveur de l'équipe ayant introduit le ballon en mêlée
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup franc Adversaires à 5 mètres
COUP FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Adversaires à 5 mètres. Pas de choix de la mêlée.
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	<b>Touche = Conquête disputée.</b> 1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relais. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relais). Pas d'aide au sauteur. 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 relais à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, <b>avec respect des lignes de hors jeu</b> . Non-participants à 5 mètres.
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	
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 EN CAS DE FAUTES REPETEEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES ( <b>le jeu au pied est autorisé</b> )		

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 ».

Rugby éducatif saison 2018/2019 MAJ du 12/09/18

**Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :**

<b>Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes)</b> <b>Jeu à 10 contre 10</b>							
<b>Nombre d'équipes</b>	<b>Nb total de rencontres</b>	<b>Nb de rencontres /équipe</b>	<b>Nb de périodes</b>	<b>Durée /périodes</b>	<b>Pause entre 2 périodes</b>	<b>Arrêt entre 2 matches</b>	<b>Temps Total</b>
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
<b>Temps de jeu en Moins de 12 ans sur 2 demi-journées (maximum 90 minutes)</b> <b>Jeu à 10 contre 10</b>							
<b>Nombre d'équipes</b>	<b>Nb total de rencontres</b>	<b>Nb de rencontres /équipe</b>	<b>Nb de périodes</b>	<b>Durée /périodes</b>	<b>Pause entre 2 périodes</b>	<b>Arrêt entre 2 matches</b>	<b>Temps Total</b>
4	6	3	3	10	2'	5'	90'
5	10	4	2	11	2'	5'	88'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	11	2'	5'	88'

**Si 3 demi-journées temps de jeu = 110 minutes**

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				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A	AB	AC	AD	AE	
B		BC	BD	BE	
C			CD	CE	
D				DE	
E					