



## CATÉGORIE RUGBY CADETS EXCELLENCE UNSS À 12

### RÈGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12 - 8 remplaçants - minimum 9 joueurs sur le terrain	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure	
TERRAIN	Terrain entier	
DURÉE MATCH UNIQUE PAUSES	60 minutes : 2 x 30 minutes en match unique avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI PAUSES	2 x 12 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps  Temps de jeu maximum en tournoi sur deux journées (Championnats de France) : 120 minutes par joueur (60 minutes par journée)  <b>Chaque joueur doit jouer au moins une 1<sup>ère</sup> mi-temps par jour</b>	
ARBITRAGE	2 Jeunes Officiels ASSISTÉS par un enseignant EPS sur le bord du terrain	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif  Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Règles du XV Coup pied tombé - Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI	Au centre du terrain	
COUP DE RENVOI	Ligne 22 mètres	Règles du XV Coup de pied tombé
MÊLÉE ORDONNÉE	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Mêlée à 5 ou 6 joueurs au choix de l'équipe qui bénéficie de la remise en jeu : <ul style="list-style-type: none"> <li>- à 5 : les 2<sup>èmes</sup> lignes ont la tête à l'intérieur</li> <li>- à 6 : structurée en 3-2-1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon</li> <li>- Faire respecter 4 temps : « FLEXION - LIEZ - STOP - ENTREZ »</li> </ul>

	À 5 mètres de la ligne de but en face de la faute (5 mètres de toute ligne)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pas de poussée, seuls les talonneurs disputent le ballon. Les autres joueurs de 1<sup>ère</sup> ligne ne peuvent pas talonner (sécurité)</li> <li>- Le demi de mêlée opposant reste derrière la ligne de remise en jeu</li> <li>- Identification des lignes de hors-jeu pour les demis de mêlée</li> </ul> <p>Introduction d'une ligne de hors-jeu de 5 mètres derrière les pieds du partenaire le plus en arrière de la mêlée</p>
COUPS DE PIEDS (francs ou pénalités)	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	Règles du rugby à XV (pas de tirs au but après pénalité) – Adversaires à 10 mètres
COUPS DE PIEDS	<p>Tout coup de pied directement en touche (et cela depuis un point quelconque de l'aire de jeu), entraînera un lancer face à un alignement au bénéfice de l'équipe adverse en face du point où le ballon a été botté</p> <p>Coup de pied en touche après un coup de pied de pénalité : l'équipe adverse bénéficiera du lancer en touche</p> <p>Si une équipe renvoie le ballon dans ses 22 mètres et que le ballon est ensuite botté directement en touche, il n'y a pas gain de terrain</p>	
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Autorisé
TOUCHE	À 5 mètres de la ligne de but ou en face de la sortie du ballon ou à l'endroit où le ballon a été botté si la touche est directe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend sur 10 mètres maximum</li> <li>- Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 « pas » du lanceur</li> <li>- 7 participants maximum (lanceur et relayeur compris)</li> <li>- 4 participants minimum (lanceur et relayeur compris)</li> <li>- Le nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 5)</li> <li>- Les non-participants sont à 5 mètres de la ligne de remise en jeu</li> <li>- Les « permutations » sont autorisées</li> </ul> <p>Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but</p> <p>Le réceptionnaire doit se tenir à 2 mètres de l'alignement</p> <p>Le joueur opposé au lanceur doit se tenir dans la zone comprise entre la ligne des 5 mètres et la ligne de touche, mais doit se tenir à 2 mètres de la ligne des 5 mètres</p> <p>Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de « pré-gripping » sur un sauteur avant le lancement du ballon</p> <p>Il est autorisé de soulever un joueur dans l'alignement</p>

TRANSFORMATIONS	En face de la réalisation de l'essai	Tout de suite après l'essai en coup de pied tombé uniquement. Le temps utilisé pour la tentative de but doit être décompté
PLAQUAGES	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Obligation de plaquer avec les deux bras</li> <li>- Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionné sans faiblesse</li> <li>- Interdiction de plaquer au-dessus de la taille</li> <li>- Tout joueur porteur du ballon ne peut aller volontairement au sol sans avoir été plaqué (sauf pour faire un touché à terre en en-but)</li> </ul>	
MAUL	Les joueurs ne sont pas autorisés à défendre lors d'un maul en l'écroulant	
SQUEEZE BALL	<p>Cette action consiste pour le porteur de ballon :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à aller au sol, les genoux à terre, son corps faisant écran et</li> <li>- à faire passer le ballon entre ses jambes afin qu'il soit récupéré par un partenaire</li> </ul> <p>Cette phase de jeu est potentiellement dangereuse pour le joueur qui, au sol, expose sa nuque à l'adversaire ainsi qu'à la poussée de ses partenaires</p> <p>La pratique est INTERDITE, les arbitres veilleront à la stricte application de cette règle</p>	
POTEAUX DE COIN	Les poteaux de coin ne sont plus considérés comme faisant partie de la touche de but, sauf si le touché à terre est effectué contre le poteau	
<b>HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU RUGBY À XV SONT APPLICABLES</b>		