



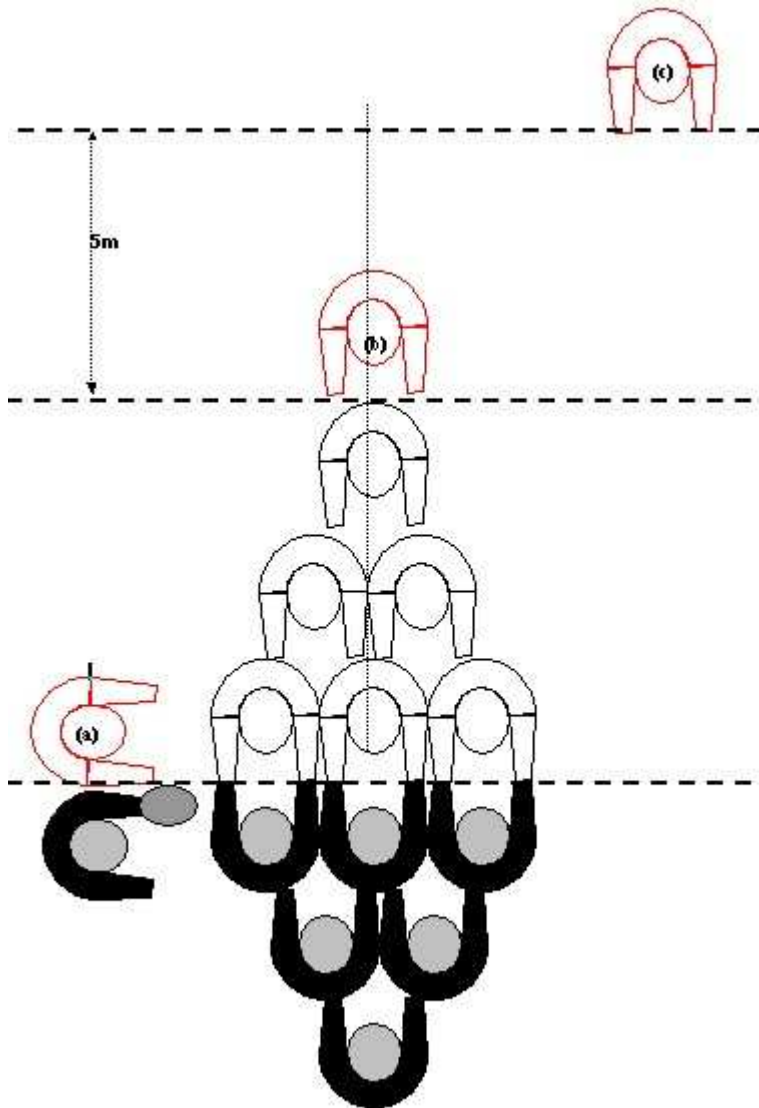
## CATÉGORIE RUGBY CADETS EXCELLENCE UNSS À 12

### RÈGLEMENT

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	Pratique à 12 – 8 remplaçants – 12 joueurs valides sur le terrain Il est obligatoire d’inscrire sur la feuille de match 20 joueurs valides lors du championnat de France et des inter-académies Le joueur ne doit pas être sur la liste de haut niveau de l’UNSS	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure. Les changements ne peuvent se faire après une pénalité, sauf blessure définitive	
<b>TERRAIN</b>	Terrain entier	
<b>DURÉE MATCH UNIQUE PAUSES</b>	60 minutes : 2 x 30 minutes en match unique avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
<b>DURÉE TOURNOI TRIANGULAIRE</b>	2 x 18 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
<b>DURÉE TOURNOI PAUSES</b>	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) : <b>120</b> minutes par joueur ( <b>60</b> minutes par journée)  <b>Chaque joueur doit jouer et débiter au moins une 1<sup>ère</sup> mi-temps par jour. Un remplacement compte pour une mi-temps</b>	
<b>ARBITRAGE</b>	2 Jeunes Officiels ASSISTÉS par un enseignant EPS sur le bord du terrain	
<b>JEU DÉLOYAL</b>	Exclusion temporaire de 5 minutes sans remplacement du joueur fautif  Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi	
<b>REMISES EN JEU FAUTES</b>	<b>OÙ ?</b>	<b>COMMENT ?</b>
<b>COUP D’ENVOI DÉBUT DE PARTIE</b>	Au centre du terrain	Règles du XV Coup pied tombé – Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
<b>COUP DE RENVOI APRÈS ESSAI</b>	Au centre du terrain	
<b>COUP DE RENVOI</b>	Ligne 22 mètres	Règles du XV Coup de pied tombé

## MÊLÉE ORDONNÉE

À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne).



## MÊLÉE SIMULÉE : le ballon est laissé à l'équipe qui introduit

- Mêlée à 6 joueurs
- Mêlée structurée en 3-2-1, le dernier joueur de la mêlée peut jouer le ballon. **Le dernier joueur de la mêlée doit être lié aux deux 2<sup>èmes</sup> lignes. La liaison (jusqu'à l'épaule) doit se faire jusqu'à la fin de la mêlée**
- **Quand pour une raison quelconque, une équipe est réduite à moins de 12 joueurs, le nombre de joueurs de chaque équipe participant à la mêlée doit toujours rester 5, et la formation sera en 3-2**
- **Le nombre de joueurs impliqués dans une mêlée est toujours identique pour les 2 équipes (6c6, 5c5)**
- Faire respecter 4 temps : « FLEXION - LIEZ - STOP - ENTREZ »
- L'introduction par le demi de mêlée doit se faire sans délai

### Identification des lignes de hors jeu pour les demis de mêlée :

*Le demi de mêlée qui n'introduit pas le ballon **doit se placer du même côté de la mêlée au moment où s'effectue l'introduction***

*Lorsque le ballon est gagné, le demi de mêlée en défense a le choix entre trois possibilités :*

- a) Rester du côté de l'introduction sans dépasser le couloir. Il est à moins de 1 mètre de sa mêlée
- b) Aller derrière les pieds du dernier coéquipier de la mêlée sans dépasser l'axe de cette dernière

*Le demi de mêlée de l'équipe ne possédant pas le ballon peut se déplacer entre les positions a et b*

*c) Se retirer jusqu'à la ligne de hors-jeu située à 5 mètres en arrière des pieds du dernier coéquipier dans la mêlée. Placé à cet endroit, il doit y rester jusqu'à la fin de la mêlée*

**Pour les joueurs qui ne participent pas à la mêlée (hors le demi de mêlée si celui-ci reste proche de la mêlée), la ligne de hors-jeu se situe à 5 mètres derrière le dernier participant de la mêlée**

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 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 <b>ne bénéficiera pas</b> du lancer en touche</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>- <b>Tous les joueurs de l'alignement se situent entre la ligne des 5 mètres et celle des 15 mètres</b></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 <b>10 mètres</b> de la ligne de remise en jeu</li> <li>- Les « démarquages » sont autorisés</li> <li>- Le <b>relayeur</b> doit se tenir à 2 mètres de l'alignement. Sa présence n'est pas obligatoire</li> <li>- 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</li> </ul> <p><b>L'aide au saut est autorisée (au dessus du genou)</b>  Les joueurs de l'alignement peuvent effectuer une action de « pré-gripping » sur un sauteur avant le lancement du ballon  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>
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 sans soulever</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> <li>- Cuillère interdite</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 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	<p>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</p>
<p><b>HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU RUGBY À XV SONT APPLICABLES</b></p>	