



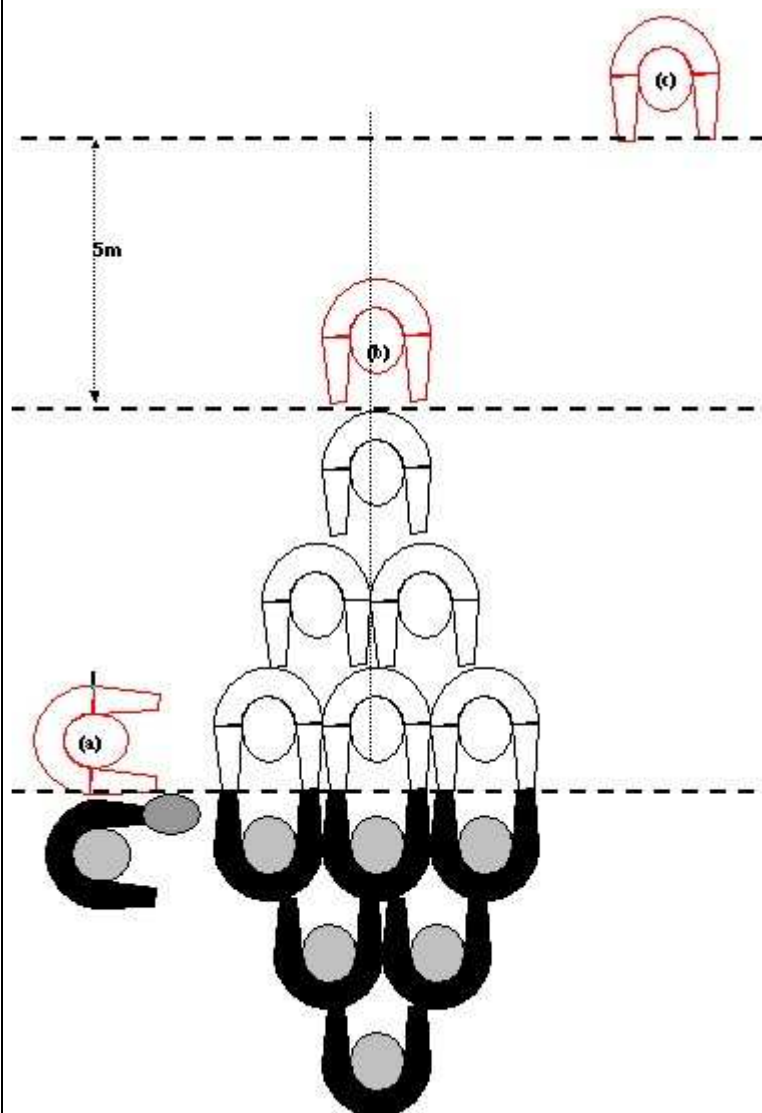
CATÉGORIE RUGBY MINIMES EXCELLENCE UNSS À 12

RÈGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	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	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause, sauf blessure. Les changements ne peuvent se faire après une pénalité, sauf blessure définitive	
TERRAIN	Terrain moins 5 mètres de chaque côté En-but : minimum 7 mètres	
DURÉE MATCH UNIQUE PAUSES	40 minutes : 2 x 20 minutes en match unique avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI TRIANGULAIRE	2 x 15 minutes avec 1 temps mort de 1 minute par équipe et par mi-temps	
DURÉE TOURNOI PAUSES	2 x 10 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) : 100 minutes par joueur (50 minutes par journée) Chaque joueur doit jouer et débiter au moins une 1^{ère} mi-temps par jour. Un remplacement compte pour une mi-temps	
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 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^{èmes} 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 DE PÉNALITÉ	À l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	<ul style="list-style-type: none"> - Adversaires à 10 mètres - Pas de tir au but après une pénalité - Coup de pied en touche après un coup de pied de pénalité, l'équipe du botteur ne bénéficie pas du lancer en touche
« DROP GOAL »	Champ de jeu	Non autorisé
COUPS DE PIEDS	Tout coup de pied botté 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	
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"> - Le début de l'alignement est matérialisé par les arbitres, à 3 « pas » du lanceur - Du lanceur au dernier participant, l'alignement s'étend sur 10 mètres maximum - 7 participants maximum (lanceur et relayeur compris) - 4 participants minimum (lanceur et relayeur compris) - Le nombre de joueurs de l'alignement est déterminé par l'équipe qui effectue la remise en jeu (minimum 2, maximum 5) - Les non-participants sont à 5 mètres de la ligne de remise en jeu - Les « démarquages » sont autorisés - L'« aide au saut » n'est pas autorisée - Lors d'une remise en jeu rapide, le joueur peut lancer le ballon soit droit, soit en arrière vers sa propre ligne de but
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"> - Obligation de plaquer avec les deux bras, sans soulever - Toute forme de plaquage dangereux doit être sanctionné sans faiblesse - Interdiction de plaquer au-dessus de la taille - 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) 	
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"> - 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 <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>Cette 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>
HORMIS CES DISPOSITIONS, LES RÈGLES DU RUGBY À XV SONT APPLICABLES	

CATÉGORIE RUGBY MINIMES EXCELLENCE UNSS À 12

RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> - Tracer des lignes ou utiliser des lignes existantes - Conserver une zone neutre entre 2 aires de jeu 	L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs
	Faire participer tous les joueurs - Pas de « statut » de remplaçants
	Favoriser l'utilisation des espaces libres
<ul style="list-style-type: none"> - Favoriser la formule « tournoi » - Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres 	Concilier, à la fois un peu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses
<ul style="list-style-type: none"> - Préparer les enfants à l'arbitrage - Nécessité d'accompagnement par un tuteur 	Accéder aux responsabilités – Lutter contre la violence Dédramatiser la compétition Meilleure connaissance de la règle pour mieux jouer
ARBITRAGE SÉCURITÉ	L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de conserver et maintenir des situations de déséquilibre aux plans offensifs et défensifs en utilisant les formes de jeu pour avancer en continuité
<p>Arbitrage :</p> <p>Les 2 arbitres se font toujours face, le terrain est partagé dans le sens de la longueur</p> <p>Les joueurs-arbitres préviennent les joueurs avant de siffler les fautes (prévention)</p> <p>L'arbitre qui a sifflé une faute s'occupe de la remise en jeu ; l'autre s'occupe des joueurs non concernés directement</p> <p>Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens</p> <p>Sécurité :</p> <p>Apporter de la vigilance :</p> <ul style="list-style-type: none"> - sur les plaquages hauts, les projections et les « tacles » - les postures et les placements en mêlée (commandements) 	<p>Coup de pied tombé : acquisition d'une habileté spécifique</p> <p>Choix : donner une autre alternative de jeu et respecter la démarche pédagogique : du « tactique » vers le stratégique et du jeu spontané vers le jeu organisé</p> <p>Mêlées : concentration de joueurs pour libérer des espaces. Initiation aux postures et liaisons – Ebauche de lancements stratégiques</p> <p>Touches : concentration de joueurs pour libérer des espaces</p> <p>Approche des luttes aériennes – Coordination vitesse de démarquage, impulsion et saut (gainage). Perception des trajectoires, adresse du sauteur et du lanceur</p> <p>Le « lifting » n'est pas autorisé pour des raisons de sécurité. Les qualités physiques des participants à la touche doivent être améliorées</p> <p>Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens : doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers et dangereux</p> <p>À la suite d'un plaquage, le ballon doit être libéré, les joueurs qui arrivent au soutien ne peuvent entrer au contact de l'adversaire que dans la zone de plaquage (1 mètre autour du ballon maximum)</p> <p>Ce contact doit être un geste de poussée et non une percussion (pour éviter les imitations dangereuses du jeu des plus grands : déblayage, nettoyage, etc..)</p>