

REGLEMENT MOINS DE 14 ANS

Jeu a XII Septembre - Decembre

ORGANISATION TYPE Triangulaire (quadrangulaire ou match sec)

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII Si les effectifs sont moins, joue avec équilibre numérique. Si moins de 10 joueurs on joue à 7.	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	Pitch normale - moins les 5m de chaque coté	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	60 minutes par demi-journée	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs arbitres formés et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) OU « 1 arbitre mineur en cours de formation » et 1 jeune-joueur arbitre formé ET un référent en arbitrage présent sur le terrain (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. Le remplacement est obligatoire. 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> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionné.</b> Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (5 minutes) avec remplacement Les projections et la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Adversaires à 10 mètres Le ballon doit franchir les 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI	à 10 mètres de l'en-but à 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute,  à 5 mètres de toute ligne	Talonnage Autorisé non poussée Mêlée éducative sans impact 3+2 (2eme lignes), contre 3+2 (2eme lignes) Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION 2. LIEZ – 3. PLACEMENT ère Liaisons des joueurs de 1 ligne (cf règles du jeu à XV). Le ½ de mêlée introduit sans délai (3 secondes). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, ou dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Règlement World Rugby -19 ans, adversaires à 10 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Règlement World Rugby -19 ans, adversaires à 10 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	À l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne	<b>touche = Conquête disputée 1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur.</b> Pas d'aide au sauteur, Les opposants à la conquête se placent en miroir : 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres: à l'endroit de la frappe	(lanceur, sauteurs et relayeur). Début de l'alignement à 5 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 relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. Lignes de hors-jeu à 10 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
TRANSFORMATION – DROP 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 SINON SANCTION ( CPF OU 5M DE + OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.		
<b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV WORLD RUGBY-19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</b>		