

CYCLE 3



RUGBY ÉDUCATIF

RÈGLEMENT



| | | |
|---|---|--|
| NOMBRE DE JOUEURS | Pratique à 10 | |
| REPLACEMENTS | Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure | |
| TERRAIN | 56 mètres (en-but non compris) X 40 mètres | |
| BALLON | Taille 3 | |
| 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 | Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF | |
| | Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué entre la taille et les pieds . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. Le porteur du ballon ne doit pas engager son buste vers l'avant au moment du contact avec l'adversaire (pas de tête à la même hauteur) – CF- adversaires à 5 m Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées. | |
| REMISE EN JEU | Où ? | Comment ? |
| COUP D'ENVOI | Au centre du terrain | Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres |
| COUP DE RENVOI Après essai | Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai | Le ballon doit franchir les 5 mètres |
| 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 | Mêlée éducative sans impact : 3+2 contre 3+2 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Liaisons des joueurs de 1 ^{ère} ligne (cf. règles du jeu à XV). Lignes de hors-jeu à 5 mètres. Les joueurs « +2 » sont en place des 3 ^{èmes} 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 jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CF Mêlée tournée ou quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige : CP Franc 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. | Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2, 3 ou 4 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur). Pas d'aide au sauteur. |
| TOUCHE DIRECTE | Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe | 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 relayeurs à 2 mètres en profondeur de l'alignement. |
| | Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie | Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres. |

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 REPETEES) - 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.



| | |
|--|---|
| <p>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</p> | <p>MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE</p> |
|--|---|

| | |
|--|--|
| <p>Liberté • Égalité • Fraternité RÉPUBLIQUE FRANÇAISE</p> | <p>MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE ET DE L'ALIMENTATION</p> |
|--|--|



UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

