

Règlement expérimental
Saison 2015/2016
Rugby à effectif réduit à VII
MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	46 mètres X 26 mètres (demi-terrain M12 à XII)	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir Tableau	
ARBITRAGE	1 jeune-joueur arbitre et 1 éducateur-accompagnant présent sur le terrain	
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 obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué à la ceinture. Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée. 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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 5 mètres
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
COUP DE RENVOI « 22m »	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	Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3 Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1 FLEXION – 2 PLACEMENT – 3 STOP Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon Liaisons des joueurs de 1ère 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, dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture ou sécurité oblige: CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée L'éducateur demandera aux joueurs les plus proches de se positionner en mêlée en respectant un équilibre morphologique des joueurs se trouvant l'un en face de l'autre ». L'éducateur essaiera de faire passer en situation de mêlée des joueurs différents tout au long de la rencontre. (*)
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres Pas de choix de la mêlée.
COUP DE PIED FRANC	à 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	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.	Touche = Conquête disputée. 1 lanceur, 2 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. 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. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants à 5 mètres.
TOUCHE DIRECTE	Frappe au-delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
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)		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		

Règlement expérimental
 Saison 2015/2016

Rugby à 5 (rugby à toucher)
MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	5	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	44 mètres X 30 mètres (demi-terrain M12 à XII)	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir Tableau	
ARBITRAGE	2 jeunes-joueurs	
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.	
Le "TOUCHER"	A deux mains simultanément entre les épaules et les hanches. Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol. Le touché et le toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et ne peuvent rejouer, comme les autres défenseurs, que lorsque le relayeur se saisit du ballon ou court 5 mètres. Le nombre de toucher est illimité.	
JEU AU PIED	Le jeu au pied dans le jeu courant est autorisé mais le ballon ne doit pas toucher le sol pour être conservé.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied libre d'au moins 5 mètres restant sur le terrain. L'équipe qui engage ne peut avancer que lorsque le ballon est saisi ou bloqué du pied par l'équipe adverse. Adversaires à 5 mètres.
COUP DE RENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a marqué l'essai	
EN AVANT ou ballon tombé au sol	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Ballon à l'équipe adverse Ballon posé au sol- Jeu à la prise de balle Adversaires à 5 mètres
Ballon tombé au sol suite à un Jeu au pied	à l'endroit du coup de pied, à 5 mètres de toute ligne	Ballon à l'équipe adverse Ballon posé au sol- Jeu à la prise de balle Adversaires à 5 mètres
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Ballon posé au sol- Jeu à la prise de balle Adversaires à 5 mètres
Le " TOUCHER "	Suite à un « toucher », la remise en jeu doit se faire immédiatement à l'endroit précis du « toucher ».	Le joueur touché doit immédiatement poser le ballon au sol. Le touché et le toucheur doivent rester au contact d'au moins une main et ne peuvent rejouer, que lorsque le relayeur se saisit du ballon ou court 5 mètres.
TOUCHE	à l'endroit où le ballon (ou le joueur) est sorti, à 5 mètres de toute ligne	Ballon posé au sol- Jeu à la prise de balle Adversaires à 5 mètres. Il est également possible de jouer rapidement la touche hors du terrain par l'intermédiaire d'une passe à un partenaire.
TOUCHE DIRECTE	à l'endroit du coup de pied	Ballon posé au sol- Jeu à la prise de balle Adversaires à 5 mètres
Ballon rendu mort par l'équipe attaquante	à 5 mètres de la ligne d'en-but, face à l'endroit où le ballon est devenu mort	Ballon posé au sol- Jeu à la prise de balle Adversaires 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 REPETEEES)		
Chaque essai vaut 1 point		
L'INTEGRALITE DES REGLES FIGURE DANS LE RUGBY A 5 DIGEST COMPETITION (www.ffr.fr/Rubrique Au-coeur-du-jeu)		