



REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

JEU à 7 (Géants 2020)

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 7 + 5 remplaçants	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	50 mètres (en-but non compris) X 30mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Poule de 3 (2 fois 8'), Poule de 4 (2 fois 7')	
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. Passage en force : un joueur porteur du ballon ne doit pas percuter volontairement un adversaire arrêté – Sanction : CF	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement 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 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 »	A 10 mètres de l'en-but	Adversaires à 5 mètres Coup franc
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	Mêlée simulée L'équipe qui introduit gagne le ballon
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 de toute ligne	Coup franc Adversaires à 5 mètres Remise en jeu à 3 mètres de la touche
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)		