



RUGBY DIGEST MELEE EN M12

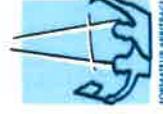
SAISON 2016-2017



<http://cd49rugby.sportsregions.fr/>

PROBLÉMATIQUE

- Lors de l'enquête réalisée auprès des éducateurs au sujet du Rugby Digest le positionnement des 2 joueurs debout derrière les piliers a semble t-il posé problème de par la pression qu'ils pouvaient imposer sur le demi de mêlée ou le demi d'ouverture adverse en se libérant rapidement dès la fin de la mêlée.
- Au vu de ce problème voilà la proposition retenue par la DTN



Fédération Française de Rugby



PROTOCOLE

- Les deux joueurs supplémentaires se lient non **plus avec une seule main** sur leur pilier respectif **mais avec les deux mains**, la main intérieure au short, la main extérieure au maillot.



PROTOCOLE

- Durant la mise en mêlée et la poussée ces deux joueurs doivent garder le buste droit et **ne pas pousser ou tirer le pilier** auquel ils sont liés



COMMANDEMENTS DE L'ARBITRE

- **3 commandements verbaux :**
 - « FLEXION »
 - « LIEZ »
 - « PLACEMENT »
- **1 commandement non verbal :**
 - Au demi de mêlée pour l'introduction du ballon (tape sur l'épaule ou signe de la main si côté opposé)



PLACEMENT DU 9 ADVERSE



Soit derrière sa mêlée



Soit à côté de son opposant
(sans suivre la progression du ballon)



FIN DE LA MÊLÉE

- La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée décolle le ballon du sol





A partir de la saison 2016 / 2017

REGLEMENT MOINS DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 12 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres (en but non compris) X 46 mètres	
BALLON	Taille 4	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
ORGANISATION TYPE	Triangulaire ou quadrangulaire	
ARBITRAGE	2 jeunes joueurs-arbitres de la catégorie (uniquement les « 2 ^{ème} année »), formés, et 1 éducateur-accompagnant (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 obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué au niveau de 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 cullère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.	
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	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+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 Puis commandement non verbal pour l'introduction du ballon. 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. 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 : CPF 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	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires à 5 mètres
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Règlement à 15 Catégorie C sauf adversaires 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	touche = Conquête disputée 1 lanceur – 2, 3 ou 4 sauteurs – 1 relayeur. 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 (lanceur, sauteurs et relayeur). 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. Lignes de hors-jeu à 5 mètres pour les non participants. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors-jeu.
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.		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)		