



MOINS DE 9 ANS

Objectif prioritaire : « résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement »

REGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VIII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 30 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	32 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	35 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	8 minutes	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but.	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
PENALITE	Remplacée par un coup de pied franc	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne.	Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 5 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 5 mètres : à l'endroit de la sortie	
A CHAQUE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DE BALLE POSE LE BALLON AU SOL SANS DELAI SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Moins de 9 ans

Jeu de mouvement

Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition

- S'orienter dans l'espace de jeu
- Avancer vers l'adversaire
- Eviter l'adversaire
- Arrêter le porteur de balle
- Bloquer et s'opposer au porteur de balle
- Reconnaître ses partenaires

Gestion des contacts et des luttes

Protéger et canaliser la balle dans le regroupement, repousser les opposants

- Lutter au cœur du regroupement
- Entrer en contact avec l'adversaire
- Eloigner le ballon de l'adversaire
- Pousser en engageant les épaules

Lancements de jeu

Opposer le point fort au point faible adverse

- Avancer dans l'espace laissé libre
- Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner

Respecter les règles

Respecter les 4 règles fondamentales
Marque
Droits et devoirs
Hors jeu
Plaquage

- Etre « utilisable » et « disponible » pour le jeu.
- Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes.
- Permettre au jeu de se dérouler.