



MOINS DE 11 ANS

Objectif prioritaire : « créer et exploiter des situations de déséquilibre »

REGLEMENT

| | | |
|--|---|--|
| NOMBRE DE JOUEURS | Pratique à X | |
| REPLACEMENTS | Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure | |
| TERRAIN | 56 mètres X 35 mètres | |
| TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE | 40 minutes | |
| TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE | 45 minutes | |
| TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE | 10 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 tombé, 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 10 mètres de l'en-but | Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres |
| EN AVANT ou ballon injouable | A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne La mêlée n'est jamais rejouée Sanction : CP Franc pour l'équipe qui introduit si ballon injouable ou pour l'équipe non fautive. | Mêlée éducative <u>sans impact</u> : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit. Pas de mêlée tournée. Lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Touché (la main reste posée) 3. Regard 4. Placement Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire reste derrière la mêlée. |
| PENALITE | Remplacée par un coup de pied franc | |
| COUP DE PIED 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. Alignement à 3 pas de la ligne de touche | Touché sans aide au sauteur, non disputée. Le lancer est effectué au dessus de l'alignement (sinon CPF). Le jeu commence lorsqu'un sauteur a tenté de capter le ballon. 1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Lignes de hors jeu 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 | Remise en jeu rapide autorisée |
| A CHAQUE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DE BALLE POSE LE BALLON AU SOL SANS DELAI SINON SANCTION (DU CPF AU REPLACEMENT) 5 ESSAIS D'ECART A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET REEQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE | | |
| HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES | | |

Moins de 11 ans

| | | |
|---|---|---|
| Jeu de mouvement | <ul style="list-style-type: none">• Assurer la continuité du jeu en évitant le blocage.• Prendre en compte le partenaire.• Arrêter le porteur de balle. | <ul style="list-style-type: none">• Se placer dans l'axe du porteur de balle• Passer le ballon en relais.• Soutenir le porteur de balle sur le plan latéral• Plaquer le porteur de balle• Défendre avec son partenaire proche |
| Gestion des contacts et des luttes | <ul style="list-style-type: none">• S'investir dans le regroupement• Rendre le ballon disponible | <ul style="list-style-type: none">• Assurer les différents rôles : arracher-protéger-pousser-ramasser• Placer son buste• Fléchir ses jambes, être équilibré• Amener le ballon loin de la ligne de front et l'utiliser |
| Lancements de jeu | <ul style="list-style-type: none">• Se placer pour franchir la ligne d'avantage au plus vite | <ul style="list-style-type: none">• Faire avancer le premier rideau• Réagir vite à la mise en place• Organiser les soutiens au porteur de balle |
| Respecter les règles | <ul style="list-style-type: none">• Intégrer les règles fondamentales• Respecter le Hors-jeu sur les phases de blocage | <ul style="list-style-type: none">• S'engager dans le placage• Placer son dos et sa tête, serrer les bras• Se replacer pour soutenir ses partenaires• Etre peu pénalisé• Ne pas faire mal• Ne pas se faire mal |