



MOINS DE 13 ANS

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

REGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à XII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 46 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	48 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	55 minutes (sur 2 jours : 60 minutes, maximum 40 minutes par jour)	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	12 minutes	
ARBITRAGE	2 jeunes arbitres assistés d'un éducateur arbitre	
TEMPS DE PAUSE	3 minutes 30 entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé, adversaires à 10 mètres
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé Adversaires à 10 mètres
COUP DE RENVOI	A 10 mètres de l'en-but	Coup de pied tombé
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 en formation 3-2-1 Pas de poussée, non disputée, 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	Règlement du XV	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.	1 lanceur, 2 à 5 sauteurs et 1 relayeur Pas d'aide au sauteur, disputée Lignes de hors jeu à 5 mètres Remise en jeu rapide autorisée
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.	
TRANSFORMATION - DROP	NON	
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 13 ans

Jeu de mouvement	• Assurer la continuité du mouvement qui avance en évitant le blocage • Réaliser le choix « passe ou perce » • Utiliser le jeu déployé « court » • S'opposer directement ou glisser	• Avancer dans les intervalles • Avancer dans des espaces à faible densité de joueurs adverses • Choisir le meilleur soutien • Soutenir dans l'axe : « retard » pour meilleure vitesse et plus de puissance • Soutenir latéralement : s'écarter du porteur, jouer avec l'espace • S'opposer collectivement sur l'espace menacé • Conserver une réserve défensive
Gestion des contacts et des luttes	• S'organiser dans le blocage • Sortir des axes de poussée des Utilisateurs / Opposants	• Entrer en contact en protégeant son ballon • Faire le choix : Rester debout ou aller au sol • Extraire la balle du regroupement • Combattre collectivement • Respecter son rôle • Contourner la pression adverse • Se lier et repousser les attaquants • Retourner le porteur de balle
Lancements de jeu	• Lancer le jeu « loin » ou « près » (approche des stratégies)	• Se démarquer • Changer les trajectoires de courses • Avancer et provoquer l'adversaire • Reconnaître les points faibles et les utiliser
Respecter les règles	• Respecter la règle du Hors jeu sur le jeu au pied • Respecter les Règles de la mêlée	• Occuper l'espace • Presser l'adversaire • Inverser le rapport de force • Etre peu pénalisé • Se positionner correctement : Liaisons-placements dos-flexion • Regarder à l'entrée en mêlée • Talonner et conduire le ballon