



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. Cas exceptionnel, pas de faute, CP Franc en faveur de l'équipe défendante.	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	Remise en jeu rapide autorisée
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 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 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