



REGLEMENT MOINS DE 11 ANS

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à IX	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	56 mètres X 30 mètres <u>OU</u> 50 mètres X 30 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 ou 2 jeunes de la catégorie ou de catégories supérieures formés et encadrés	
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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	Coup de pied tombé Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir les 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	
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 qui bénéficiait de l'introduction	Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3, sans poussée. Le ballon revient à l'équipe qui introduit. Lignes de hors jeu à 5 mètres. 4 temps : 1. Flexion 2. Placement 3. Stop 4. Prêt Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place à ses côtés. Il ne suit pas la progression du ballon. Il peut se placer derrière sa mêlée, dans l'axe.
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.	1 lanceur, 2 sauteurs et 1 relayeur. Pour les opposants, 1 vis-à-vis à chacun des participants bénéficiant de la remise en jeu (lanceur, sauteurs et relayeur) Pas d'aide au sauteur. Conquête disputée. 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 1,50 mètre de l'alignement (largeur et profondeur) Les relayeurs à 1,50 mètre en profondeur de l'alignement. Remise en jeu rapide autorisée, avec respect des lignes de hors jeu. Non-participants 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	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV CATEGORIE C 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 du ballon. 	<ul style="list-style-type: none"> Se placer dans l'axe du porteur du ballon Passer le ballon en relais. Soutenir le porteur du ballon sur le plan latéral Plaquer le porteur du ballon 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 du ballon
Respecter les règles	<ul style="list-style-type: none"> Intégrer les règles fondamentales Respecter le Hors-jeu sur les phases de blocage Respecter les règles de la touche et de la mêlée 	<ul style="list-style-type: none"> S'engager dans le plaquage 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 Veiller soigneusement à la bonne position du dos en mêlée <ul style="list-style-type: none"> 1^{er} commandement « Flexion » : les joueurs se mettent en flexion et imbriquent leur tête en quinconce 2^{ème} commandement « Placement » : les joueurs se placent sans impact en se liant à leur vis à vis 3^{ème} commandement « Stop » : après qu'ils se soient repositionnés (appuis hauts et bas) ils maintiennent la position et marquent un temps d'arrêt 4^{ème} commandement « Prêt » : le ½ de mêlée introduit sans délai Interdiction d'aller volontairement au sol Squeeze ball interdit S'engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit