

REGLEMENT MOINS DE 9 ANS

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 25 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 ou 2 jeunes de catégorie supérieure 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 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	
<u>L'ARBITRE SIFFLE LA FAUTE MAIS LAISSE AU JOUEUR L'INITIATIVE DE LA REMISE EN JEU</u>		
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 9 ans		
Jeu de mouvement	Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition	<ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace de jeu • Avancer vers l'adversaire • Eviter l'adversaire • Arrêter le porteur du ballon • Bloquer et s'opposer au porteur du ballon • Reconnaître ses partenaires
Gestion des contacts et des luttes	Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans l'espace laissé libre • Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner • Coup de pied franc : <ul style="list-style-type: none"> • Coup de pied visible. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. <u>S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque</u> • Le botteur peut choisir un coup de pied de volée • L'arbitre siffle la faute mais laisse au joueur l'initiative de la remise en jeu
Respecter les règles	Respecter les 4 règles fondamentales Marque Droits et devoirs Hors jeu Plaquage	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul <u>en se liant</u> <ul style="list-style-type: none"> - Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit