



# 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 <b>jamais</b> 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

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