

REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

| | | |
|---|---|--|
| NOMBRE DE JOUEURS | Pratique à X | |
| REPLACEMENTS | Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure | |
| TERRAIN | 42 mètres (en-but non compris) X 25 mètres (2.5 m / joueur) | |
| BALLON | Taille 4 | |
| TEMPS DE JEU | Voir tableau en fin de document | |
| ARBITRAGE | 1 éducateur-arbitre neutre | |
| 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 ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites. | |
| 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 DE RENVOI Après essai | Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai | |
| COUP DE RENVOI « 22m » | 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 | Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3. Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds d'une des premières lignes). Talonnage autorisé. Pas de possibilité de regagner le ballon. Lignes de hors-jeu à 5 mètres. 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. PLACEMENT – 3. STOP Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon Le ½ de mêlée introduit sans délai. Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée, dans l'axe. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige , CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée |
| PENALITE | A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne | Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres |
| 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. | Touche = Conquête disputée. 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. 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 2 mètres de l'alignement (largeur et profondeur). Les relayeurs à 2 mètres 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 JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT. | | |
| HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV IRB -19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé) | | |