



REGLEMENT MOINS DE 9 ANS

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VIII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	35 mètres X 30 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	
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 doit être impérativement exécuté 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.	
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	
<p>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 OU PLUS A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES</p>		

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
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.