

« MOINS DE 11 ANS »
Rugby à VIII

CATÉGORIE « MOINS DE 11 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Exploitation des situations de déséquilibre »

RÈGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 8	
REPLACEMENTS	illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	30 mètres x 22 mètres	
DURÉE MATCH UNIQUE - PAUSES	28 minutes : 8 x 3mn 30 - Pause de 3 mn entre les séquences	
DURÉE TOURNOI 3 RENCONTRES SUR LA 1/2 JOURNÉE	Temps de jeu maximum en tournoi : de 28 à 36 minutes 2 rencontres de 4 x 3 mn 30 - 3 rencontres de 3 x 3 mn 30 4 rencontres de 3 x 3 mn - 5 rencontres de 2 x 3 mn 30 6 rencontres de 2 x 3 mn Pauses de 3 mn entre les séquences - 5 mn de repos entre 2 rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre avec 2 ballons	
JEU DÉLOYAL	Exclusion temporaire de 2 minutes avec remplacement du joueur fautif. Si brutalité caractérisée ou récidive, exclusion définitive du tournoi.	
REMISES EN JEU FAUTES	OÙ ?	COMMENT ?
COUP D'ENVOI DÉBUT DE PARTIE	Au centre du terrain	Coup 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	L'éducateur-arbitre :
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne de but	1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute.
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant.
COUP PIED DE PÉNALITÉ	A l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	3 - Avance de deux pas, pose le ballon au sol.
SORTIE EN TOUCHE	A l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 mètres (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain).
SORTIE EN BALLON MORT - FAUTE DANS L'EN-BUT ET A MOINS DE 5 MÈTRES DE LA LIGNE DE BUT	A 5 mètres de la ligne de but en face de la faute (5 mètres de toute ligne)	Les utilisateurs , comme les opposants non hors-jeu peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol.
BALLON BOTTÉ DIRECTEMENT EN TOUCHE (Hors en but et 5 mètres devant)	A l'endroit de la « frappe » ballon pour l'équipe non fautive (5 mètres de toute ligne)	* A 5 mètres de la ligne de but : Pose le ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 mètres.

CATÉGORIE « MOINS DE 11 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Exploitation des situations de déséquilibre »

RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<ul style="list-style-type: none"> * Tracer des lignes, ou utiliser des lignes existantes. * Choisir des « aires herbeuses ». 	<ul style="list-style-type: none"> * L'effectif réduit permet une meilleure implication des joueurs. * Faire participer tous les joueurs - Pas de « statut » de remplaçant. * Favoriser l'utilisation des espaces libres.
<ul style="list-style-type: none"> * Favoriser la formule tournoi. * Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres. 	<ul style="list-style-type: none"> * Concilier, à la fois un jeu dynamique sans temps mort et les aptitudes physiologiques des enfants de cet âge. * Apporter des conseils uniquement pendant les temps de pauses.
<ul style="list-style-type: none"> * Choisir un éducateur neutre. 	<ul style="list-style-type: none"> * Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes. * Conserver la dynamique du jeu.
ARBITRAGE - SECURITÉ	
<p>Arbitrage :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Réaliser ces 4 actions rapidement et en continuité. * Utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu. * Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu. * Etre rigoureux quant au positionnement des opposants à 3 mètres sur la largeur du terrain lors de la remise en jeu. * Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué ». <p>Sécurité :</p> <p>Apporter de la vigilance sur les plaquages hauts, projections et « tacles ».</p>	<ul style="list-style-type: none"> * L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de faire vivre un maximum de situations de déséquilibre favorisant la construction et la prise en compte du partenaire. * L'arbitrage rigoureux et dynamique de la séquence peut conduire à une succession de déséquilibres * A 5 mètres de toutes lignes : doit permettre le choix des 2 côtés. * Annonce de la faute : identification de celle-ci par l'enfant sans perdre le « rythme » du lancement. * Règle « plaqueur-plaqué » : Permettre la continuité du jeu. * Avance de deux « pas » et fait reculer à 3 mètres : <ul style="list-style-type: none"> - Favoriser la mise en action des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense. - Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu. * Utilisateurs et opposants non hors-jeu peuvent jouer le ballon : incite les utilisateurs à jouer le ballon dès la pose de celui-ci.