


REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10 joueurs (ses)																																								
REPLACEMENT	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure																																								
TERRAIN	 <p style="text-align: center; font-size: small;">LONGUEUR : 56 M (+ EN-BUTS DE 5 M) LARGEUR : 30 M</p>																																								
BALLON	Taille 3																																								
TEMPS DE JEU	Sur une demi-journée, le temps maximum est de 50 minutes																																								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: x-small;"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres</th> <th>Nb de rencontres /équipe</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>8'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>48'</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>8'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>48'</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>6'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>48'</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>6'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>48'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	3	3	2	3	8'	2'	5'	48'	4	6	3	2	8'	2'	5'	48'	5	10	4	2	6'	2'	5'	48'	6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																																		
3	3	2	3	8'	2'	5'	48'																																		
4	6	3	2	8'	2'	5'	48'																																		
5	10	4	2	6'	2'	5'	48'																																		
6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'	48'																																		
TEMPS DE JEU	Sur une journée, le temps maximum de jeu est de 70 minutes																																								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: x-small;"> <thead> <tr> <th>Nombre d'équipes</th> <th>Nb total de rencontres</th> <th>Nb de rencontres /équipe</th> <th>Nb de périodes</th> <th>Durée /période</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>8'30</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>68'</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>8'30</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>68'</td> </tr> </tbody> </table>		Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	5	10	4	2	8'30	2'	5'	68'	6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'30	2'	5'	68'															
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																																		
5	10	4	2	8'30	2'	5'	68'																																		
6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'30	2'	5'	68'																																		
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.																																								
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	<p style="text-align: center;">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.</p>																																								
	 <p style="text-align: center; font-size: x-small;">EFFECTUÉ AVEC LES DEUX BRAS AU NIVEAU DE LA CEINTURE</p> <p>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux (projections, cravate, cuillère, croche pied) doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec</p>																																								
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?																																							
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain et après un essai par l'équipe qui a concédé l'essai.	Coup de pied tombé, adversaires à 5 mètres. Le ballon doit franchir les 5 mètres.																																							
RENOI AU 22M	A 10 mètres de l'en-but	 <p style="text-align: center; font-size: x-small;">COUP DE PIED FRANC, COUP DE PIED DE PENALITE ET RENVOI AUX 22 METRES : ADVERSAIRES A 5 METRES BALLON AU SOL OU DANS LES MAINS POSSIBILITE DE JOUER RAPIDEMENT</p>																																							
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne																																								
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute A 5 mètres de toute ligne																																								
TOUCHE	<p>Sortie ou touche indirecte : A l'endroit de la sortie, à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but.</p> <p>Touche directe : <u>Frappe au delà des 10 mètres</u> : à l'endroit de la frappe <u>Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres</u> : à l'endroit de la sortie</p>	<p>Touche = Conquête disputée.</p> <p>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.</p>																																							

EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	<p>Mêlée éducative sans impact : 3 contre 3 :</p> <p>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. La mêlée n'est JAMAIS rejouée.</p>	
		Liaisons des piliers sous l'épaule extérieure au niveau des aisselles, puis liaisons du talonneur par dessus sur les épaules extérieures des piliers ou au niveau des aisselles en fonction de la taille.	
		1. Au commandement « FLEXION », les joueurs (ses) fléchissent les jambes, dos placé (droit) et placent leurs têtes en quinconce sans s'engager, le regard est orienté vers l'avant.	
		2. Au commandement « LIEZ », les piliers se lient par-dessus au maillot de l'adversaire pour garder la stabilité à la mêlée,	
		3. Au commandement « PLACEMENT », les têtes des 1ères lignes s'imbriquent. Ils replacent leurs appuis pour la poussée. Puis ils ne bougent plus (l'éducateur vérifie les postures).	
		Puis commandement non verbal de l'arbitre pour l'introduction du ballon : le ½ de mêlée introduit sans délai au milieu (dans le couloir). Son adversaire se place soit à ses côtés sans suivre la progression du ballon soit derrière sa mêlée dans l'axe soit derrière la ligne de hors jeu à 5m (il ne peut venir défendre dans ce cas qu'une fois le ballon décoller du sol)	 MÊLÉE TERMINÉE = UNE FOIS GAGNÉ PAR LA POUSSÉE, LE BALLON EST DÉCOLLÉ DU SOL PAR LE RELAYEUR. LES NON PARTICIPANTS PEUVENT JOUER.
Liaisons incorrectes, mauvaise posture, introduction du ballon non droite, suivi de la progression par le ½ de mêlée adverse ou défense du côté opposé du ½ de mêlée adverse : CPF en faveur de l'équipe non fautive.	 Si comptable identifie une faute de progression, l'arbitre doit sanctionner la faute non décelée. Si la faute n'est pas décelée, le jeu au pied donne à l'équipe qui ne bénéficie pas de l'essai.		

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES)

QUAND IL Y A 5 ESSAIS D'ECART ENTRE LES 2 EQUIPES, L'ARBITRE ARRETE MOMENTANEMENT LE MATCH POUR REEQUILIBRER LES 2 EQUIPES. LE SCORE EST ACQUIS DEFINITIVEMENT AU MOMENT DE L'ARRET.
« Les plateaux ou tournois sont obligatoirement organisés sous la forme de poules (brassage et de niveaux). Toute organisation sous forme de phases finales (demi-finales et finales) est interdite ».

GESTION DU RUCK (MELEE SPONTANEE)	Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au ruck. Un joueur se joignant à un ruck doit se lier avec au moins un bras autour du corps d'un coéquipier, en utilisant la totalité du bras. Tous les joueurs qui forment, rejoignent ou participent à un ruck doivent être sur leurs pieds. Le gain du ballon se fait par la poussée dans l'axe du ballon en restant sur ses appuis.	
GESTION DU MAUL	Le maul est caractérisé par le porteur de balle et au moins un joueur de chaque équipe. Tous les joueurs participant au maul doivent être dans le maul ou liés au maul et sur leurs pieds et avancer vers une ligne de but. Chaque ligne de hors-jeu passe par le pied le plus en arrière du dernier joueur participant au maul. Les joueurs se joignant au maul doivent le faire en arrière du pied du dernier coéquipier se trouvant dans le maul. Un joueur qui se joint au maul par le côté de l'adversaire ou en avant de son dernier coéquipier est hors-jeu.	

HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES
 LE JEU AU PIED EST AUTORISE (pas de transformation, ni de drop)