



A partir de la saison 2018/2019 **màj du 28 Février 2018**

# REGLEMENT MOINS DE 10 ANS

## Jouer au contact

<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	5 contre 5	
<b>REPLACEMENTS</b>	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure (8 joueurs maximum par équipe)	
<b>TERRAIN</b>	30m (en but non compris) X 25m	
<b>BALLON</b>	Taille 3	
<b>TEMPS DE JEU</b>	Voir tableau	
<b>ARBITRAGE</b>	1 jeune de catégorie supérieure formé et 1 éducateur-accompagnant (chargé de la sécurité) ou un éducateur.	
<b>JEU DELOYAL</b>	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.	
	Au coup de sifflet de l'arbitre, le joueur de l'équipe fautive pose immédiatement le ballon au sol afin de rendre celui-ci disponible pour l'équipe adverse sinon sanction : CPF à l'endroit de la faute ou 5 mètres de plus ou remplacement en cas de fautes répétées	
<b>UTILISATEURS</b>	Lorsque le porteur de balle est en contact avec l'adversaire (debout ou au sol), il doit transmettre le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol avant d'être joué par un partenaire sauf lors du plaquage avec passe immédiate.	
	Le porteur de balle bloqué debout à 2 secondes pour transmettre son ballon : CPF - adversaires à 5m Le porteur de balle plaqué doit immédiatement transmettre son ballon sans le faire passer par le sol : CPF - adversaires à 5m	
	Si le ballon passe par le sol, reste au sol ou est injouable : ballon à l'opposant : CPF - adversaires à 5m	
	Lorsque le porteur de balle est en contact avec le ou les opposants ou est plaqué, les règles du rugby à XV s'appliquent.	
<b>OPPOSANTS</b>	L'opposant peut bloquer debout ou plaquer le porteur de balle	
	Le joueur bloqué debout ne peut plus être amené au sol : CPF - adversaires à 5m	
	Le plaquage est effectué obligatoirement avec les 2 bras. Il doit être impérativement effectué entre la ceinture et les pieds : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
	Les opposants peuvent récupérer le ballon sur interception ou sur ballon au sol pour contre-attaquer.	
<b>CONSIGNES ARBITRAGE</b>	Ne pas sanctionner le joueur plaqué dont le ballon a touché le sol et qui fait sa passe immédiatement.	
	Sanctionner immédiatement le plaqueur gênant la transmission du ballon : du CPF à l'exclusion temporaire avec remplacement du joueur.	
<b>MARQUE</b>	Essai = 5 points. Un joueur bloqué ou plaqué dans l'en-but peut marquer un essai.	
<b>REMISE EN JEU</b>	<b>Où ?</b>	<b>Comment ?</b>
<b>COUP D'ENVOI</b>	Au centre du terrain	<b>CPF à 5m de toute ligne</b> <b>Adversaires à 5m</b>  <b>Un CPF peut être joué de plusieurs façons :</b> - pour soi-même après avoir botté le ballon <b>(ballon au sol ou quittant les mains),</b> - en coup de pied tombé (drop) ou - en coup de pied de volée
<b>COUP DE RENVOI</b> Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
<b>COUP DE RENVOI</b> <b>DES 22 METRES</b>	A 5m de l'en-but. Si sur jeu au pied, le ballon rentre dans l'en-but, l'adversaire peut l'aplatir et bénéficier d'un coup de renvoi à 5m de la ligne d'en but.	
<b>EN-AVANT</b>	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	
<b>SORTIE EN TOUCHE</b> <b>OU TOUCHE INDIRECTE</b>	A l'endroit de la sortie. Si le ballon sort en ballon mort sur jeu au pied, le ballon revient à l'équipe adverse à l'endroit du coup de pied.	
<b>TOUCHE DIRECTE</b>	Autorisée depuis son en-but et dans une zone de 5m devant celui-ci Dans le cas contraire : à l'endroit où le jeu au pied a été réalisé.	
<b>TRANSFORMATION</b> <b>DROP TIR AU BUT</b>	NON	

### Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 ».

Rugby digest à partir de la saison 2018/2019 màj du 28/2/18

## Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 1 demi-journée (maximum 65 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	10'	2'	5'	60'
4	6	3	2	10'	2'	5'	60'
5	10	4	2	8'	2'	5'	64'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'	2'	5'	64'
Temps de jeu en Moins de 10 ans sur 2 demi-journées (maximum 85 minutes) Jeu à 5 contre 5							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	3	9	2'	5'	81'
5	10	4	2	10	2'	5'	80'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	10	2'	5'	80'

Si 3 demi-journées temps de jeu = 100 minutes

3 EQUIPES = 3 MATCHES			
	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES				
	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES					
	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					