

« MOINS DE 13 ANS »
Rugby à X

CATÉGORIE « MOINS DE 13 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Créer et exploiter des situations de déséquilibre, individuellement et collectivement »

RÈGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 10	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les périodes de pause sauf blessure	
TERRAIN	56 mètres x 40 mètres	
DURÉE MATCH UNIQUE - PAUSES	36 minutes : 6 x 6 mn - Pause de 3 mn 30 entre les séquences	
DURÉE TOURNOI 3 RENCONTRES SUR LA 1/2 JOURNÉE	<p style="text-align: center;">Temps de jeu maximum en tournoi : de 36 à 40 minutes 2 rencontres de 3 x 6 mn - 3 rencontres de 2 x 6 mn 4 rencontres de 2 x 5 mn - 5 rencontres de 2 x 4 mn 6 rencontres de 2 x 3mn 30</p> <p style="text-align: center;">Pause de 3 mn 30 entre les séquences et 5 mn de repos entre chaque rencontre</p>	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre avec 2 ballons et un assistant « jeune joueur » .	
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	Remise en jeu par l'équipe qui a concédé l'essai Coup pied tombé - Adversaires à 5 mètres Le ballon doit franchir la ligne médiane
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne de but	Coup pied tombé
EN AVANT DANS LE CHAMP DE JEU	A l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	<p style="text-align: center;">CHOIX IMMÉDIAT : « Par le capitaine »</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mêlée à 5 joueurs « simulée » : 2^{èmes} lignes, têtes à l'intérieur, pas de poussée. Le ballon reste à l'équipe qui introduit. Le n°9 reste derrière les pieds de ses 2^{èmes} lignes. Faire respecter 3 temps : « LIEZ - STOP - ENTREZ » OU • Lancement « générique » (voir ci-dessous)
EN AVANT 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)	
SORTIES EN BALLON MORT	A 5 mètres de la ligne de but en face de la faute ou à l'endroit de la faute (5 mètres de toute ligne)	<p>L'éducateur-arbitre :</p> <p>1 - Se positionne rapidement à l'endroit de la faute</p> <p>2 - Annonce la nature de la faute en se positionnant</p> <p>3 - Avance de deux pas, pose le ballon au sol</p> <p>4 - Eloigne bras écartés les opposants jusqu'à 3 mètres (ligne de hors-jeu sur toute la largeur du terrain). Les utilisateurs, comme les opposants non hors-jeu : peuvent jouer le ballon dès qu'il est posé au sol.</p> <p>* A 5 mètres de la ligne de but : Pose du ballon et éloigne bras écartés les opposants à 3 mètres.</p>
BALLON INJOUABLE		
COUP PIED DE PÉNALITÉ		
SORTIES EN TOUCHE		
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)	

CATÉGORIE « MOINS DE 13 ANS »

OBJECTIF PRIORITAIRE : « Créer et exploiter des situations de déséquilibre, individuellement et collectivement »

RECOMMANDATIONS ORGANISATION	POURQUOI ?
<p>* Tracer des lignes ou utiliser des lignes existantes. * Conserver une zone neutre entre 2 aires de jeu.</p>	<p>* 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.</p>
<p>* Favoriser la formule « tournoi ». * Tournoi obligatoire sur la journée à partir de 4 rencontres.</p>	<p>* 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.</p>
<p>* Choisir un éducateur neutre et un assistant jeune joueur « formé ».</p>	<p>* Eviter les pertes de temps sur des séquences courtes * Initiation à l'arbitrage par les jeunes : reconnaissance de la faute - maîtrise de l'intervention.</p>
ARBITRAGE - SÉCURITÉ	
<p>Arbitrage :</p> <p>* Réaliser ces 4 actions rapidement et en continuité.</p> <p>* Utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu.</p> <p>* Contrôle de l'entrée en mêlée sans perte de temps.</p> <p>* Nécessité d'utiliser plusieurs ballons pour le lancement du jeu.</p> <p>* Etre rigoureux quant au positionnement des opposants à 3 mètres sur la largeur du terrain lors de la remise en jeu.</p> <p>* Faire appliquer expressément la règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens.</p>	<p>* L'objectif dominant pour cette catégorie d'âge est de faire vivre un maximum de situations de déséquilibre aux plans offensif et défensif en utilisant les formes de jeu pour avancer en continuité.</p> <p>* Coup de pied tombé : acquisition d'une habileté spécifique.</p> <p>* CHOIX : Donner une autre alternative de jeu et respecter la démarche pédagogique : du « tactique » vers le stratégique et du jeu spontané vers le jeu organisé.</p> <p>* Mêlées : Concentration de joueurs pour libérer des espaces Initiation aux postures et liaisons - Ebauche de lancements stratégiques.</p> <p>* L'arbitrage rigoureux et dynamique de la séquence peut conduire à une succession de déséquilibres.</p> <p>* 5 m de toute ligne : doit permettre le choix des 2 côtés.</p> <p>* Annonce de la faute : identification de celle-ci par l'enfant sans perdre le « rythme » du lancement.</p> <p>* Règle du « plaqueur-plaqué » et de l'intervention des soutiens : Doit permettre la continuité du jeu et éviter les « grattages » et les « déblayages » irréguliers.</p>
<p>Sécurité : Apporter de la vigilance :</p> <p>* Sur les plaquages hauts, projections et « tacles ».</p> <p>* Les postures et les placements en mêlée.</p>	<p>* Avance de deux « pas » et fait reculer à 3 mètres : - Favoriser la mise en actions des utilisateurs vers l'avant, sans trop éloigner la défense. - Permet la visualisation de la ligne de hors-jeu.</p> <p>* Utilisateurs et opposants non hors-jeu peuvent jouer le ballon : incite les utilisateurs à jouer le ballon dès la pose de celui-ci.</p>