



RUGBY CANADA

VARIANTES DES RÈGLES DE 2023 POUR LE RUGBY COMMUNAUTAIRE :

RUGBY POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

AVIS IMPORTANT

LE PRÉSENT DOCUMENT DÉCRIT DES VARIANTES DU JEU. EN CAS DE DOUTE SUR LES RÈGLES, APPLIQUER LES RÈGLES DU JEU DE WORLD RUGBY ET LES VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS LE CAS ÉCHÉANT.

INTÉGRITÉ ~ RESPECT ~ SOLIDARITÉ ~ PASSION ~ DISCIPLINE



**JOUER
INTELLIGEMMENT**
PRIORITÉ AUX ATHLÈTES

RUGBY.CA



CONTENU

Moins de 11 ans et moins de 12

Vision et mission des variantes des règles	3
Carte de jeu	6
1. Le terrain	7
2. Le ballon	7
3. L'équipe	7
4. L'équipement des joueurs.....	8
5. Durée de la partie	9
6. Officiels de match	9
7. L'avantage.....	10
8. Établissement du score	11
9. Jeu déloyal	11
10. Hors-jeu et en jeu dans le jeu courant	11
11. En-avant ou passe en avant.....	12
12. Coup d'envoi et renvois	12
13. Joueurs au sol dans le jeu courant.....	13
14. Plaquage.....	13
15. Ruck.....	14
16. Maul.....	14
17. Marque.....	14
18. Touche, touche rapide et alignement	14
19. Mêlée ordonnée	15
20. Pénalité et coup franc	16
21. En-but.....	16
Définitions	16

AVIS IMPORTANT

LE PRÉSENT DOCUMENT DÉCRIT DES VARIANTES DU JEU. EN CAS DE DOUTE SUR LES RÈGLES, APPLIQUER LES RÈGLES DU JEU DE WORLD RUGBY ET LES VARIANTES POUR LES MOINS DE 19 ANS LE CAS ÉCHÉANT.





VISION ET MISSION DES VARIANTES DES RÈGLES

VISION

Favoriser un environnement inclusif et accueillant afin que les joueurs de tout âge, sexe, forme, taille, capacité et niveau d'aptitude puissent participer à des matchs contrôlés, compétitifs, agréables et appropriés au développement. Utiliser le jeu comme le meilleur moyen d'apprendre le travail d'équipe, la coopération et le respect entre les participants, les entraîneurs, les joueurs, les officiels, les parents et les supporters.

MISSION

Utiliser un modèle centré sur le joueur et axé sur le développement pour évaluer, adapter et améliorer continuellement les variantes des règles appropriées pour tous les âges partout au Canada. Nous cherchons à nous assurer que l'intégrité, la passion, la solidarité, la discipline et le respect sont les principes centraux de toutes les considérations, décisions et modifications apportées.





VISION ET MISSION DES VARIANTES DES RÈGLES

RUGBY CANADA

PROJET DE DEMI-MATCH

	EXPLICATION	CONSIDÉRATIONS RELATIVES AUX RÈGLES / NOTES
Garantie d'un demi-match	Chaque jour de match, tous les joueurs ont la garantie de jouer un demi-match.	Les minutes de demi-match peuvent être accumulées en une seule fois ou par le biais de remplacements illimités.
Garantie de commencer un match	Chaque joueur doit commencer un match par jour de tournoi ou de compétition.	L'accent est mis sur les opportunités de développement pour tous les joueurs à une variété de postes.
Compétitions à trois ou à quatre équipes	<p>Jouer plusieurs matchs plus courts dans un format de tournoi en utilisant des effectifs complets ou modifiés et des durées de match modifiées.</p> <p>S'efforcer de programmer trois matchs par équipe par tournoi. Veiller à ce qu'il y ait un temps de repos approprié entre les matchs.</p>	<p>Il est recommandé de programmer plusieurs matchs lorsque cela est possible, afin de promouvoir la participation et l'expérience des joueurs.</p> <p>Recommandé pour les moins de 16 ans et les catégories plus jeunes.</p> <p>Cette structure permet d'enregistrer les résultats des matchs et peut être utilisée à la fois dans un cadre récréatif et dans un cadre compétitif.</p>





VISION ET MISSION DES VARIANTES DES RÈGLES

DIRECTIVES SUR LA HAUTEUR DES PLAQUAGES

Les plaquages doivent se situer autour de la taille du porteur du ballon ou en dessous.

Les plaquages sous les aisselles et au-dessus de la taille doivent être gérés en rappelant aux joueurs de plaquer sous la taille.

DIRECTIVES SUR LES PROTÈGE-DENTS

Les protège-dents sont généralement portés dans les sports de contact pour protéger la bouche des blessures. L'objectif d'un protège-dents est de répartir uniformément dans la bouche l'impact d'un contact, ce qui réduit potentiellement les risques de blessure. Des études antérieures ont montré que le port d'un protège-dents réduit l'incidence des blessures des tissus durs et mous de la bouche, des fractures de la mâchoire et des blessures du cou (Ranalli, 2000; Knapik et al, 2007; Newsome et al, 2001). Une étude menée au sein de la fédération néo-zélandaise de rugby a fait état d'une réduction de 47 % des dommages dentaires suite à l'introduction du port obligatoire du protège-dents (Quarrie et al, 2005).





CARTE DE JEU

<p>Taille du terrain</p> <p>Tournoi 35 m x 30 m</p> <p>Match unique 60 m x 35 m</p> <p>À l'exclusion de l'en-but</p>	<p>Zone de sécurité entre les terrains</p> <p>5 m</p>	<p>Taille du ballon</p> <p>Taille 4</p>	<p>Nombre de joueurs par équipe</p> <p>Recommandé 8</p> <p>Maximum 9</p>	<p>Remplacements</p> <p>Remplacements illimités</p>
<p>Durée d'une mi-temps – Match unique</p> <p>20 min</p>	<p>Durée maximum d'une mi-temps – Tournoi</p> <p>10 min</p>	<p>Temps de jeu maximum des joueurs par jour / événement</p> <p>70 min</p>	<p>Officiel de match</p> <p>Responsable de jeu</p>	<p>Entraîneurs sur le terrain (à l'exception du responsable de jeu)</p> <p>Pas recommandé, mais autorisé si nécessaire</p>
<p>Coup de pied de pénalité et de transformation</p> <p>Non</p>	<p>Carton jaune</p> <p>Mise à l'écart</p> <p>Tournoi : 2 min</p> <p>Une seule partie : 5 min</p> <p>Le joueur est mis à l'écart pendant une courte période afin d'obtenir les commentaires de l'entraîneur sur le jeu déloyal (opportunité d'apprentissage). Le joueur est remplacé pour qu'il y ait un nombre de joueurs égal par équipe.</p>	<p>Carton rouge</p> <p>Non</p>	<p>Hors-jeu</p> <p>7 mètres et tap et passe</p> <p>Au dernier pied du ruck dans le jeu courant</p>	<p>Pénalités</p> <p>Tap et passe</p>
<p>Coup d'envoi et renvois</p> <p>Coup de pied de volée ou drop depuis le centre du terrain</p> <p>L'équipe qui botte ne peut pas avancer avant que le ballon ait parcouru 7 mètres.</p> <p>Si un botté est manqué, l'équipe adverse obtient un coup franc au point central.</p>	<p>Plaquage</p> <p>Oui</p> <p>Sous la taille</p>	<p>Ruck</p> <p>Oui</p> <p>Rucks contestés en 1 c. 1</p> <p>(pas de pick and go par les joueurs de soutien)</p>	<p>Maul</p> <p>Non</p>	<p>Touche</p> <p>Oui</p> <p>2 receveurs par équipe. Pas contestée</p>
<p>Mêlée</p> <p>Oui, 3 c. 3 (non-contestée)</p> <p>(pas de poussée et aucune pression du 9 adverse)</p> <p>(les 4 joueurs les plus proches de chaque équipe rejoignent la mêlée)</p>	<p>Coup de pied dans le jeu courant</p> <p>De la main seulement</p>	<p>Raffût</p> <p>Non</p>	<p>« Squeeze ball »</p> <p>Non</p>	





VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

7

1. LE TERRAIN

- 1.1** L'enceinte de jeu doit être sûre pour y jouer dessus sans danger.
- 1.2** Le sol doit être couvert d'herbe, de sable, d'argile, de neige ou de gazon artificiel. Un organisateur de match peut décider d'utiliser un autre sol à condition que le sol choisi respecte les obligations de la présente règle.
- 1.3** Les matchs se jouent sur un terrain ne dépassant pas 35 m de long d'une ligne de but à l'autre et 30 m de large d'une ligne de touche à l'autre pour les matchs de tournoi, et sur un terrain ne dépassant pas 60 m de long d'une ligne de but à l'autre et 35 m de large d'une ligne de touche à l'autre pour les matchs uniques.
- 1.4** Une ligne continue doit indiquer chaque ligne de touche, la ligne de but et la ligne du milieu. Si aucune ligne n'est possible, les marquages requis peuvent être indiqués par des cônes souples.
- 1.5** Toute réclamation de l'une des équipes concernant le terrain doit être formulée par l'entraîneur au responsable de jeu avant le début du match, qui essaiera de trouver une solution à la situation en collaboration avec l'organisateur.

2. LE BALLON

- 2.1** Le ballon utilisé doit être en conformité avec la Règle du Jeu 2 de World Rugby. Il sera normalement de taille 3 ou 4.

3. L'ÉQUIPE

- 3.1** Aucune distinction n'est faite entre les participants, quel que soit leur sexe.
- 3.2** Chaque équipe ne doit pas avoir plus de neuf joueurs dans l'aire de jeu.
- 3.3** Les équipes doivent avoir le même nombre de joueurs, avec un minimum de six.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

8

- 3.4** L'entraîneur d'une équipe peut, à tout moment, avant ou pendant un match, formuler auprès du responsable de jeu une requête sur le nombre de joueurs de l'équipe adverse. Dès que le responsable de jeu est informé qu'une équipe a trop de joueurs, il doit donner à l'entraîneur de cette équipe l'ordre d'en diminuer le nombre en conséquence. Le score acquis au moment de la formulation de la réclamation reste inchangé.
Sanction : tap et passe.
- 3.5** Une équipe peut désigner un nombre illimité de remplaçants.
- 3.6** Une équipe peut, à tout moment, remplacer n'importe quel nombre de joueurs au cours d'un match. Le remplaçant doit entrer dans l'aire de jeu à la ligne du milieu. Un joueur quittant l'aire de jeu peut le faire de n'importe quel endroit. Un remplaçant n'entre sur le terrain que lorsque le joueur remplacé a quitté le terrain.
- 3.7** Un joueur expulsé définitivement pour jeu déloyal peut être remplacé.
- 3.8** Si le responsable de jeu décide – avec ou sans l'avis d'un médecin ou d'une autre personne ayant les compétences médicales nécessaires – que la blessure d'un joueur est suffisamment grave pour l'empêcher de jouer, il peut ordonner que ce joueur quitte l'aire de jeu. Le responsable de jeu peut également ordonner qu'un joueur blessé quitte le terrain pour subir un examen médical.
- 3.9** Un joueur souffrant d'une blessure ouverte ou qui saigne doit quitter l'aire de jeu. Le joueur ne peut y retourner que si le saignement a été arrêté et la plaie pansée.

4. L'ÉQUIPEMENT DES JOUEURS

Appliquer les règles de World Rugby | [Règles de World Rugby](#)



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

9

5. DURÉE DE LA PARTIE

- 5.1** Une partie dure au maximum 40 minutes de temps de jeu pour les matchs uniques et 20 minutes pour les matchs de tournoi. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de 20 minutes de temps de jeu chacune pour les matchs uniques et de 10 minutes pour les matchs de tournoi. Les organisateurs de match peuvent réduire la durée de la partie, le cas échéant.
- 5.2** Il y a une pause de cinq minutes maximum à la mi-temps, après laquelle les équipes changent de côté.
- 5.3** Le responsable de jeu assure le chronométrage.
- 5.4** Le responsable de jeu a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il considère qu'il serait dangereux de continuer.
- 5.5** Si la durée fixée expire et que le ballon n'est pas mort, le responsable de jeu autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort.
- 5.6** Les joueurs ne doivent pas dépasser 70 minutes de jeu dans une journée.

6. OFFICIELS DE MATCH

- 6.1** Chaque match est sous le contrôle d'un responsable de jeu. Les personnes supplémentaires, autorisées par un organisateur de match, peuvent comprendre les responsables de jeu assistants et le responsable de jeu de réserve.
- 6.2** Tous les joueurs sont sous le contrôle du responsable de jeu ou de l'organisateur du match à partir du moment où les joueurs arrivent sur le lieu du match jusqu'au moment où ils quittent celui-ci. En cas d'inconduite par un joueur, le responsable de jeu devra, à sa discrétion, avertir l'entraîneur ou lui demander de remplacer le joueur. Si l'acte d'inconduite est commis hors du champ de jeu, le responsable de jeu rapportera cet incident à l'organisateur du match.
- 6.3** Le responsable de jeu organise le tirage au sort ou toute autre méthode appropriée pour déterminer quelle équipe commence et dans quelle direction. L'équipe qui gagne le tirage au sort choisit soit de commencer, soit le côté du terrain. Si le vainqueur du tirage au sort opte pour le choix du côté du terrain, les adversaires commenceront, et vice versa.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

10

- 6.4** Le responsable de jeu peut consulter les responsables de jeu assistants pour des questions liées à leurs devoirs.
- 6.5** Si un joueur est blessé et que la poursuite du jeu serait dangereuse, le responsable de jeu doit immédiatement siffler pour arrêter le jeu.
- 6.6** Si le responsable de jeu arrête la partie parce qu'un joueur a été blessé et qu'il n'y a pas eu d'infraction et que le ballon n'a pas été rendu mort, le jeu reprend par un tap et passe, effectué par l'équipe qui était en dernier en possession du ballon, avec le même nombre de rubans.
- a) Si le ballon ou le porteur du ballon entre en contact avec le responsable de jeu et qu'aucune équipe n'en tire avantage, le jeu se poursuivra. Si l'une des équipes bénéficie d'un avantage sur le champ de jeu, le responsable de jeu ordonnera un tap et passe, avec le même nombre de rubans.

7. L'AVANTAGE

La Règle de l'avantage a priorité sur la plupart des autres Règles. Son but est d'assurer une plus grande continuité du jeu. Elle est particulièrement utile au niveau communautaire et au niveau des catégories d'âge, où les fautes sont plus nombreuses et où, par conséquent, les occasions de jouer l'avantage sont plus nombreuses. Lorsque des fautes sont commises, l'avantage encourage les joueurs à jouer au sifflet.

- 7.1** Lorsque l'équipe adverse bénéficie d'un avantage immédiatement après une faute, le responsable de jeu n'arrête pas le jeu pour la faute.
- 7.2** Lorsqu'un responsable de jeu joue l'avantage, il annoncera « Avantage! ». Lorsque le responsable de jeu considère qu'il y a eu un avantage, il annoncera « Avantage terminé! » et le jeu continuera sans interruption.
- 7.3** Si l'équipe non fautive n'en a tiré aucun avantage ou commet une faute, le ballon sera remis au point initial et l'équipe non fautive reprendra le jeu par un tap et passe.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

11

8. ÉTABLISSEMENT DU SCORE

8.1 Un essai est marqué lorsqu'un joueur attaquant est le premier à effectuer un touché à terre dans l'en-but adverse.

Valeur : 1 point.

8.2 Un essai de pénalité est accordé lorsqu'un joueur aurait probablement marqué un essai s'il n'en avait été empêché par le jeu déloyal d'un adversaire.

Valeur : 1 point.

9. JEU DÉLOYAL

Appliquer les règles du jeu de World Rugby : [Règles du jeu | Règles de World Rugby](#)

9.1 Cartons jaunes et cartons rouges

- Lorsqu'il y a plus d'un match dans une journée, la durée d'un carton jaune est de deux minutes.
- Lorsqu'il n'y a qu'un seul match dans la journée, la durée d'un carton jaune est de cinq minutes.
- Il n'y a pas de cartons rouges. On encourage les entraîneurs à retirer un joueur qui perturbe le jeu de manière continue ou dangereuse.
- Un joueur doit toujours être remplacé si un joueur est retiré du terrain pour un carton jaune.

10. HORS-JEU ET EN JEU DANS LE JEU COURANT

Suivre les règles du jeu de World Rugby : [Règles du jeu | Règles de World Rugby](#)



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

12

11. EN-AVANT OU PASSE EN AVANT

11.1 Il y a en-avant lorsque le porteur du ballon perd la possession du ballon, lorsqu'il propulse le ballon du bras ou de la main ou lorsque le ballon touche la main ou le bras, et que le ballon poursuit sa course en direction de la ligne de ballon mort adverse et touche le sol ou un autre joueur avant que le porteur du ballon puisse l'attraper.

Sanction : tap et passe pour l'équipe défendante

11.2 Il y a passe en avant lorsqu'un joueur lance ou passe le ballon en avant en direction de la ligne de ballon mort adverse.

Sanction : tap et passe pour l'équipe défendante

12. COUP D'ENVOI ET RENVOIS

12.1 Un coup d'envoi est donné au début de chaque mi-temps et le jeu reprend après un score par un coup de pied de volée ou un drop au centre de la ligne médiane. L'équipe qui a marqué les points effectue le renvoi.

12.2 Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins sept mètres de la ligne médiane lorsque le jeu commence ou reprend.

Sanction : Tap et passe.

12.3 L'équipe qui botte ne peut pas avancer avant que le ballon ait parcouru sept mètres ou qu'il ait été touché par l'équipe adverse.

12.4 Si le ballon est botté dans l'en-but adverse sans avoir touché un joueur et qu'un adversaire effectue un touché à terre sans délai ou si le ballon devient mort en passant par l'en-but, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane.

12.5 Si le ballon sort directement en touche, un coup franc sera accordé à l'équipe adverse au centre de la ligne médiane.



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

13

13. JOUEURS AU SOL DANS LE JEU COURANT

Appliquer les règles du jeu de World Rugby : [Règles du jeu | Règles de World Rugby](#)

14. PLAQUAGE

Appliquer les règles du jeu de World Rugby : [Règles du jeu | Règles de World Rugby](#)

- 14.1** Tous les plaquages doivent se situer sous la taille.
Sanction : pénalité.
- 14.2** Un plaqueur ne pas pas arracher le ballon d'un joueur attaquant.
Sanction : pénalité.

15. RUCK

Appliquer les règles du jeu de World Rugby : [Règles du jeu | Règles de World Rugby](#)

- 15.1** Un ruck ne peut comprendre qu'un joueur de chaque équipe.
- 15.2** Les joueurs plaqués ne peuvent pas utiliser la technique dite du « squeeze ball » (sortie lente du ballon) pour recycler la possession.

16. MAUL

- 16.1** Si un maul est formé, le responsable de jeu doit annoncer un plaquage et les règles du placage s'appliquent.

17. MARQUE



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

14

s.o.

18. TOUCHE, TOUCHE RAPIDE ET ALIGNEMENT

- 18.1** Le ballon est en touche lorsque le porteur du ballon ou le ballon touche la ligne de touche ou le sol au-delà de la ligne de touche.
- 18.2** L'endroit où le porteur du ballon ou le ballon a atteint la ligne de touche est l'endroit de la touche.
- 18.3** Un joueur ne peut pas délibérément lancer ou passer le ballon hors du champ de jeu.
Sanction : tap et passe pour l'équipe non fautive.
- 18.4** Quand le ballon est en touche, le jeu reprend par une touche non contestée à deux joueurs à l'endroit de la touche, par l'équipe qui n'a pas mis le ballon en touche.
- 18.5** Chaque équipe forme une rangée distincte parallèle à la ligne de remise en jeu et placée à un demi-mètre de celle-ci de son côté de l'alignement, dans une zone située entre trois mètres et sept mètres de la ligne de touche. L'espace entre ces deux rangées doit être respecté jusqu'au lancer du ballon.
Sanction : coup franc.
- 18.6** L'équipe qui ne lance pas le ballon doit avoir un joueur placé entre la ligne de touche et la marque des trois mètres. Ce joueur doit se tenir à un mètre de la marque de la touche du côté de l'alignement de son équipe et à un mètre de la marque des trois mètres.
Sanction : coup franc.
- 18.7** Les deux équipes doivent avoir un demi de mêlée. Le demi de mêlée doit se tenir au maximum à deux mètres de ses partenaires dans l'alignement, et entre trois et sept mètres de la ligne de touche. Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul demi de mêlée.
Sanction : Coup franc.
- 18.8** Les joueurs ne participant pas à l'alignement doivent rester à au moins sept mètres de la ligne de remise en jeu du côté de leur équipe ou derrière la ligne de but si celle-ci est plus proche.
- 18.9** La touche prend fin lorsque le demi de mêlée passe le ballon provenant de l'alignement et qu'un joueur qui n'est pas dans l'alignement le reçoit.
- 18.10** Lorsque le ballon entre en touche dans l'en-but, l'équipe qui n'a pas mis le ballon en touche



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

15

reprend le jeu par un tap et passe à cinq mètres de la ligne de but et à trois mètres de la ligne de touche.

19. MÊLÉE ORDONNÉE

- 19.1** Il y a une mêlée ordonnée seulement lorsqu'il y a en-avant ou passe en avant, comme défini à la section 11. En-avant ou passe en avant.
- 19.2** Chaque équipe doit avoir deux piliers et un talonneur en première ligne et un demi de mêlée.
- 19.3** Toutes les mêlées sont non contestées, et l'équipe en possession du ballon le conserve.
- 19.4** La mêlée prend fin lorsque le demi de mêlée passe le ballon et qu'un joueur qui ne participe pas à la mêlée le reçoit.
- 19.5** Tous les joueurs qui ne participent pas à la mêlée doivent rester à au moins 5 mètres du dernier pied de leur coéquipier le plus en arrière dans la mêlée.

20. PÉNALITÉ ET COUP FRANC

- 20.1** Tous les coups francs et pénalités sont joués par tap et passe.

21. EN-BUT

- 21.1** Si le porteur du ballon est tenu dans l'en-but sans qu'un essai ait été marqué, le jeu reprend par un tap et passe à cinq mètres de la ligne de but avec la possession du ballon pour la même équipe.

DÉFINITIONS



VARIANTES DES RÈGLES POUR LES MOINS DE 11 ANS ET LES MOINS DE 12 ANS

16

Responsable de jeu

Un entraîneur, un joueur, un officiel de match ou un bénévole inscrit qui doit agir en tant qu'arbitre. Leur seul objectif est de s'assurer que les joueurs jouent dans un environnement sûr et agréable, propice à l'apprentissage.

Tap et passe

Le joueur qui a le ballon doit le taper du pied et le passer pour reprendre le jeu. L'équipe adverse ne peut pas avancer tant que la passe n'a pas été faite.

« Squeeze ball » (sortie lente du ballon)

Lorsqu'un joueur plaqué positionne son corps au-dessus du ballon pour en retarder la sortie et le pousse entre ses jambes pour recycler la possession.

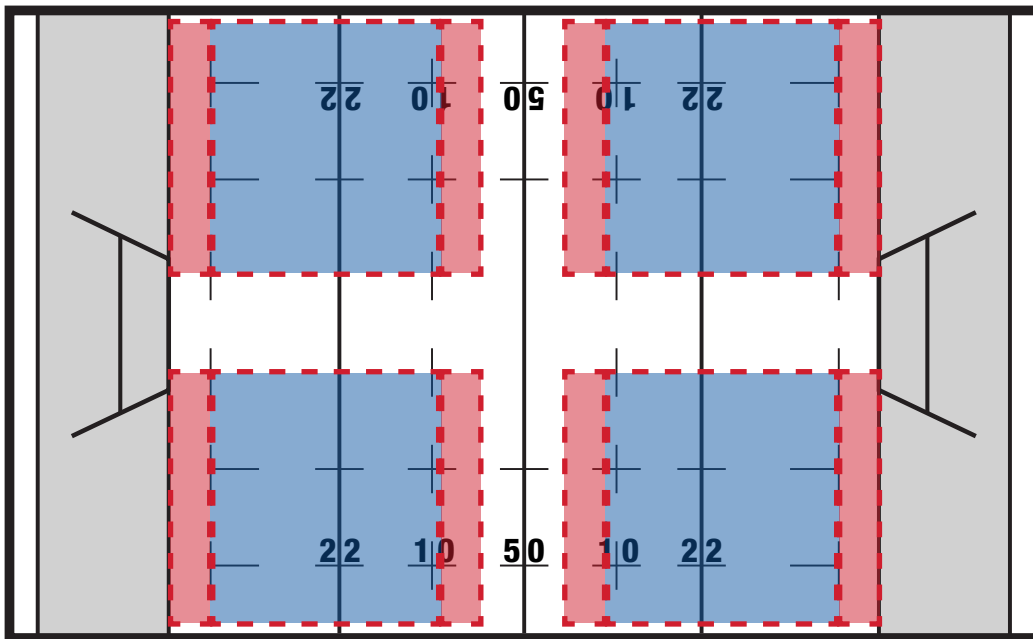


INSÉRER LES IMAGES DES DIRECTIVES SUR LA CARTE DU TERRAIN

17

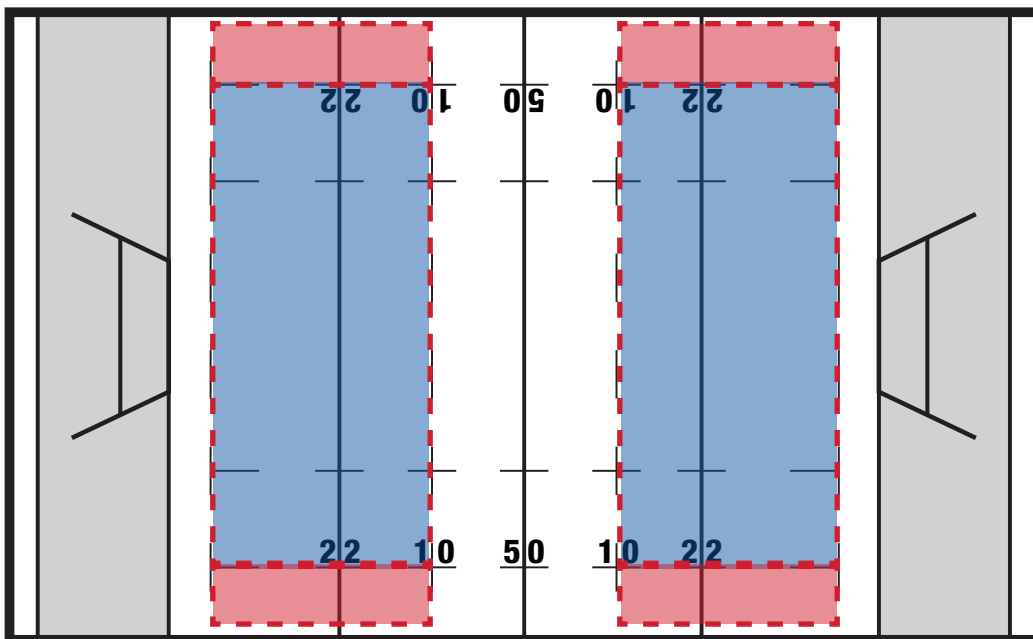
8c.8

35 m de long x 30 m de large



9c.9

60 m de long x 35 m de large





RUGBY CANADA



**JOUER
INTELLEGGEMENT**
PRIORITÉ AUX ATHLÈTES

RUGBY.CA