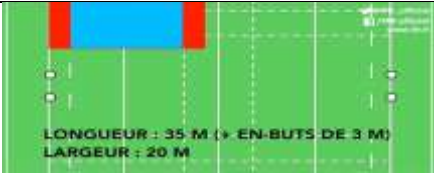









REGLEMENT MOINS DE 8 ANS



NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 8 joueurs (ses)																																								
REPLACEMENT	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure																																								
TERRAIN	 <p style="text-align: center; font-size: small;">LONGUEUR : 35 M (+ EN-BUTS DE 3 M) LARGEUR : 20 M</p>																																								
BALLON	Taille 3																																								
TEMPS DE JEU	Sur une demi-journée, le temps de jeu maximum est de 40 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 /périodes</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>6'30</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>39'</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>6'30</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>39'</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>2</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>40'</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>5'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>40'</td> </tr> </tbody> </table>		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	6'30	2'	5'	39'	4	6	3	2	6'30	2'	5'	39'	5	10	4	2	5'	2'	5'	40'	6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	5'	2'	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	6'30	2'	5'	39'																																		
4	6	3	2	6'30	2'	5'	39'																																		
5	10	4	2	5'	2'	5'	40'																																		
6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	2	5'	2'	5'	40'																																		
TEMPS DE JEU	Sur une journée, le temps de jeu maximum est de 60 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 /périodes</th> <th>Pause entre 2 périodes</th> <th>Arrêt entre 2 matches</th> <th>Temps Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>6</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>6'30</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>58'30</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>60'</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3</td> <td>4</td> <td>3</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>60'</td> </tr> </tbody> </table>		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	6'30	2'	5'	58'30	5	10	4	3	5'	2'	5'	60'	6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	3	5'	2'	5'	60'							
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	6'30	2'	5'	58'30																																		
5	10	4	3	5'	2'	5'	60'																																		
6	Brassage = 2 poules de 3 puis Niveau = 2 poules de 3	4	3	5'	2'	5'	60'																																		
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 DE LOYAL	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>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>Un (e) joueur (se) qui se rend coupable d'un plaquage dangereux (projections, cravate, cuillère, croche pied) doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement.</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 franc avec les opposants à 5 mètres																																							
COUP DE RENVOI	A 5 mètres de la ligne d'en-but	JEU à l'initiative du joueur (se), sans coup de sifflet de l'éducateur.																																							
PENALITE		2 options pour le CPF : être vigilant sur la réalisation du CPF																																							
COUP DE PIED FRANC (CPF)	A l'endroit de la faute, A 5 mètres de toute ligne	<p>1. <u>Ballon au sol</u> : poser le ballon au sol le pousser avec le pieds puis le ramasser et jouer.</p>																																							
		<p>2. <u>Ballon dans les mains</u> : tenir le ballon à 2 mains et le frapper avec le pied pour qu'il quitte temporairement les mains avant puis jouer.</p>																																							
	 <p style="text-align: center;">Coup de Pied Franc OK</p>	 <p style="text-align: center;">Coup de Pied Franc OK</p>																																							
TOUCHE	Toujours à 5 mètres de toute ligne Opposant à 5 mètres	<p>SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE : à l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne.</p> <p>TOUCHE DIRECTE : Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie. Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe.</p>																																							

EN AVANT OU BALLON INJOUABLE	<p>Mauvaises positions, liaisons ou poussées des joueurs (ses) opposants :</p> <p>CPF contre ces joueurs (ses)</p> <p>Poussée non maîtrisée – pas d'arrêt au signal de l'éducateur :</p> <p>CPF contre le (la) joueur (se) en position de poussée</p> <p>Liaisons non lâchées à la fin de la mêlée :</p> <p>CPF contre le (la) Joueur (se) fautif</p> <p>La mêlée n'est JAMAIS rejouée.</p>	<p>Mêlée éducative sans impact 1 contre 2 :</p> <p>L'équipe non fautive positionne 1 joueur (se) (différent à chaque remise en jeu) face à 2 joueurs (ses) opposants liés entre eux.</p> <p>L'équipe non fautive positionne un demi de mêlée qui introduira le ballon, son opposant devra se positionner derrière les deux joueurs (ses) de son équipe et ne pourra intervenir que lorsque le demi de mêlée adverse se saisira du ballon.</p>	
		<p>1. Au commandement « FLEXION » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • S'accroupir • Adopter la position horizontale d dos. • Regard à l'horizontal 	
		<p>2. Au commandement « LIEZ » :</p> <p>Se lier avec les bras à hauteur de la ceinture de chacun des joueurs (ses) adverses</p>	
		<p>3. Au commandement « PLACEMENT » :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se positionner sans impact • Les joueurs (ses) opposants résistent lors du placement du (la) joueur (se) <p>4. Au signal de l'éducateur (tape sur l'épaule ou signe de la main), le demi de mêlée introduit le ballon sans retard.</p>	
		<ul style="list-style-type: none"> • Dès que le ballon quitte les mains du ½ de mêlée, le joueur (se) pousse sur 2 « petits pas » pour gagner le ballon qui reste dans ses pieds. • L'éducateur annonce : « fin de poussée » 	
	<ul style="list-style-type: none"> • La mêlée prend fin quand le ½ de mêlée décolle le ballon du sol. • Les joueurs (ses) de la mêlée se désolidarisent et participent au jeu 		

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)	<p>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.</p>	
GESTION DU MAUL	<p>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.</p>	

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)