


REGLEMENT MOINS DE 6 ANS


NOMBRE DE JOUEURS	Pratique de 4 à 6 joueurs (ses)																																								
REPLACEMENT	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou surblessure																																								
ORGANISATION TYPE	<p style="text-align: center;">Rencontres + ateliers</p> <p style="text-align: center;">Lors des tournois prévoir des ateliers spécifiques sur les thèmes suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - motricité - manipulation de balle - résolution des problèmes de contact avec le sol - résolution des problèmes de contact avec partenaires et adversaires ... <p style="text-align: center;">Déroulement des tournois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - mise en place des ateliers cités ci-dessus - oppositions sous forme de tournoi par niveau et sans classement. <p style="text-align: center;">- Prêt de joueurs possible pour pouvoir faire jouer tous les enfants (ou diminution de l'effectif ex : 5c5, 4c4)</p> <p style="text-align: center; color: red;">Rappel : « 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 ».</p>																																								
TERRAIN	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p style="color: red;">Si pratique à 4 contre 4, Terrain de 22 m x 10 m (+ en buts de 3m)</p> <p style="color: red;">Si pratique à 5 contre 5, Terrain de 22 m x 12 m (+ en buts de 3m)</p> <p style="color: red;">Si pratique à 6 contre 6, Terrain de 22m x 15 m (+ en buts de 3m)</p> </div> </div>																																								
BALLON	Taille 3																																								
TEMPS DE JEU	<p style="text-align: center;">Temps de jeu maximum sur une demi-journée : 30 minutes (jeu à 6 contre 6)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <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>Temps /période</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>2</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>30'</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>1</td> <td>7'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>28'</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>15</td> <td>5</td> <td>1</td> <td>6'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>30'</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>21</td> <td>6</td> <td>1</td> <td>5'</td> <td>2'</td> <td>5'</td> <td>30'</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Temps /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total	4	6	3	2	5'	2'	5'	30'	5	10	4	1	7'	2'	5'	28'	6	15	5	1	6'	2'	5'	30'	7	21	6	1	5'	2'	5'	30'
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Temps /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total																																		
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'																																		
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'																																		
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'																																		
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'																																		
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre NEUTRE																																								
JEU DE LOYAL	<p style="text-align: center;">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.</p>																																								
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. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et la cuillère sont strictement interdites.</p> <div style="display: flex; justify-content: flex-end; align-items: center;">  </div>																																								

REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?	
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain et après un essai par l'équipe qui a concédé l'essai.	<p>Sans retarder le lancement de jeu,</p> <p>Il présente le ballon à un utilisateur en veillant à ce que ce soit un joueur (se) différent(e) à chaque fois.</p> <p>Le jeu démarre quand le joueur se saisit du ballon, sans coup de sifflet de l'éducateur.</p> <p>Les opposants sont placés à 3 mètres.</p>	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but		
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne		
COUP DE PIED FRANC			
EN AVANT OU BALLON INJOUABLE			
TOUCHE	<p>Sortie ou touche indirecte : A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne</p> <p>Directe : Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie.</p> <p>Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe.</p>		

AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT.

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.

GESTION DE LA GRAPPE	 <p>Sanctionner le joueur qui plaque un joueur de la grappe</p>	 <p>Sanctionner le joueur qui saisit un joueur de la grappe par le cou</p>
----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

GESTION DES RUCKS	<p>Il y a faute quand :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le plaqueur ne se sort pas de la zone de plaquage. - le plaqué ne lâche pas le ballon une fois tombé au sol. - le soutien prend le ballon sans être sur ses appuis. 	 <p>Sanctionner les fautes sur la phase plaqueur/plaqué</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)