



MOINS DE 7 ANS

Objectif prioritaire : « plaisir de la découverte et de la pratique »

REGLEMENT

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à V	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres X 15 mètres	
TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE	20 minutes	
TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE	25 minutes	
TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE	5 minutes	
TEMPS DE PAUSE	2 minutes entre les périodes – 5 minutes entre deux rencontres	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre	
JEU DELOYAL	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.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> L'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres.
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai.	
COUP DE RENVOI	A 3 mètres de la ligne d'en-but.	
EN AVANT ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
PENALITE	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne.	
COUP DE PIED FRANC	A l'endroit de la faute, à 3 mètres de toute ligne	
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	A l'endroit de la sortie, à 3 mètres de toute ligne	
TOUCHE DIRECTE	Frappe au delà des 3 mètres : à l'endroit de la frappe	
	Frappe dans l'en-but ou à moins de 3 mètres : à l'endroit de la sortie	
<p>A CHAQUE COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DE BALLE POSE LE BALLON AU SOL SANS DELAI SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT)</p> <p>5 ESSAIS D'ECART A LA MI-TEMPS : SCORE ACQUIS POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE</p>		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Moins de 7 ans

Jeu de mouvement	Porter la balle vers l'avant	<ul style="list-style-type: none">• Marquer souvent• Attraper le ballon• Courir avec le ballon• Ramasser le ballon
	Avancer en défense	<ul style="list-style-type: none">• Défendre sa ligne de marque• S'opposer physiquement• Attraper le porteur de balle
Gestion des contacts et des luttes	Conserver le ballon au contact ou le récupérer	<ul style="list-style-type: none">• Jouer en sécurité• Avancer au contact de l'adversaire• Lutter pour gagner le ballon• Accepter de tomber
Lancements de jeu	S'orienter vers la cible	<ul style="list-style-type: none">• Repérer la ligne de marque• Se placer chacun dans son camp• Respecter les limites du terrain
Respecter les règles	Connaître la règle de la marque et du hors-jeu	<ul style="list-style-type: none">• Poser le ballon pour marquer• Se replacer pour faire avancer