



REGLEMENT CYCLE 2

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

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres X 18 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.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras, doit être impérativement effectué au niveau de la ceinture. Toute prise au dessus sera sanctionnée. La cuillère est strictement interdite.	
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. Il se situe à côté du joueur désigné et fait face aux défenseurs en veillant au respect de la ligne de hors-jeu. Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon.L'éducateur se place face aux défenseurs et veille au respect de la ligne de hors jeu située à 3 mètres sans retarder le lancement de jeu.
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	
AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REPLACEMENT)		
5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT POUR L'EQUIPE VAINQUEUR ET RE-EQUILIBRAGE OBLIGATOIRE POUR LA FIN DE LA RENCONTRE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT		
HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY A XV SONT APPLICABLES		

Cycle 2

En cycle 2, le match ne doit pas être la pratique la plus courante.

Des jeux divers concourant à l'acquisition d'habiletés manuelles, aidant à régler les problèmes affectifs ou faisant appel à l'imaginaire sont à privilégier.

Jeu de mouvement	Porter le ballon 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 du ballon
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 • L'éducateur se place à côté du joueur désigné, légèrement en retrait afin de ne pas le gêner dans son choix. Il veille au respect de la ligne de hors jeu à 3 mètres. Le jeu commence dès que l'utilisateur se saisit du ballon
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 • Interdiction d'aller volontairement au sol • Squeeze ball interdit • S'engager dans le ruck/maul en se liant <ul style="list-style-type: none"> - Engagement maximum autorisé sur ruck : au pas qui suit