



REGLEMENT CYCLE 3

Objectif prioritaire : « résoudre les problèmes affectifs liés à l'affrontement »

| | | |
|---|---|--|
| NOMBRE DE JOUEURS | Pratique à VII | |
| REPLACEMENTS | Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure | |
| TERRAIN | 35 mètres X 25 mètres | |
| TEMPS DE JEU SUR ½ JOURNEE | 32 minutes | |
| TEMPS DE JEU SUR 1 JOURNEE | 35 minutes | |
| TEMPS MAXIMUM PAR PERIODE | 8 minutes | |
| TEMPS DE PAUSE | 3 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 | Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres |
| COUP D'ENVOI Après essai | Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai | |
| COUP DE RENVOI | A 5 mètres de la ligne d'en-but | |
| EN AVANT ou ballon injouable | A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne | |
| PENALITE | Remplacée par un coup de pied franc | |
| COUP DE PIED FRANC | A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne | Coup de pied franc Adversaires à 5 mètres |
| SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE | A l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne | |
| TOUCHE DIRECTE | Frappe au delà des 5 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 5 mètres : à l'endroit de la sortie | |
| L'ARBITRE SIFFLE LA FAUTE MAIS LAISSE AU JOUEUR L'INITIATIVE DE LA REMISE EN JEU | | |
| 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 3

| | | |
|---|---|--|
| Jeu de mouvement | Avancer individuellement et collectivement en utilisation et en opposition | <ul style="list-style-type: none"> • S'orienter dans l'espace de jeu • Avancer vers l'adversaire • Eviter l'adversaire • Arrêter le porteur du ballon • Bloquer et s'opposer au porteur du ballon • Reconnaître ses partenaires |
| Gestion des contacts et des luttes | Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants | <ul style="list-style-type: none"> • Lutter au cœur du regroupement • Entrer en contact avec l'adversaire • Eloigner le ballon de l'adversaire • Pousser en engageant les épaules |
| Gestion des contacts et des luttes | Protéger et canaliser le ballon dans le regroupement, repousser les opposants | <ul style="list-style-type: none"> • Lutter au cœur du regroupement • Entrer en contact avec l'adversaire • Eloigner le ballon de l'adversaire • Pousser en engageant les épaules |
| Lancements de jeu | Opposer le point fort au point faible adverse | <ul style="list-style-type: none"> • Avancer dans l'espace laissé libre • Jouer individuellement avec son point fort : défier ou contourner • Coup de pied franc : <ul style="list-style-type: none"> • Coup de pied visible. Le botteur doit botter le ballon sur une distance visible. S'il tient le ballon en mains, le ballon doit nettement quitter ses mains. Si le ballon est au sol, il doit nettement quitter le point de marque • Le botteur peut choisir un coup de pied de volée • L'arbitre siffle la faute mais laisse au joueur l'initiative de la remise en jeu |
| Respecter les règles | Respecter les 4 règles fondamentales Marque Droits et devoirs Hors jeu Plaquage | <ul style="list-style-type: none"> • Etre « utilisable » et « disponible » pour le jeu. • Jouer en sécurité malgré l'augmentation de l'intensité des courses et des luttes. • Permettre au jeu de se dérouler. • 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 |