



REGLEMENT MOINS DE 7 ANS

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

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.	
PLAQUAGE	Le plaquage doit être impérativement exécuté 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. • 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		
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>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE PORTEUR DU BALLON LE POSE IMMEDIATEMENT AU POINT DE FAUTE - SINON SANCTION (DU CPF AU REMPLACEMENT) 5 ESSAIS D'ECART OU PLUS 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

En « moins de 7 ans », 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
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