



A partir de la saison 2017 / 2018 **màj du 7 septembre 2017**

# REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à 8 joueurs		
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure		
TERRAIN	35 mètres (en but non compris) X 20 mètres		
BALLON	Taille 3		
TEMPS DE JEU	Voir tableau		
ARBITRAGE	1 jeune de catégorie supérieure <b>formé</b> et 1 éducateur-accompagnant (chargé de l'arbitrage de la mêlée et de la sécurité) ou un éducateur.		
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 <b>obligatoirement avec les 2 bras</b> , doit être impérativement effectué <b>au niveau de la ceinture</b> . <b>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</b> <b>Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement</b> <b>Les projections et la cuillère sont strictement interdites et doivent être sanctionnées.</b>		
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?	
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<p>Coup de pied franc Opposants à 5 mètres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc</li> <li>JEU à l'initiative du joueur, sans coup de sifflet de l'éducateur.</li> </ul>	
COUP D'ENVOI Après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai		
COUP DE RENVOI	à 5 mètres de la ligne d'en-but		
PENALITE	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne		
COUP DE PIED FRANC	à l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne		
SORTIE EN TOUCHE OU TOUCHE INDIRECTE	à l'endroit de la sortie, à 5 mètres de toute ligne		
TOUCHE DIRECTE	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie (quelle que soit l'équipe qui a rentré le ballon dans l'en-but) Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe, à 5 mètres de toute ligne		
EN AVANT ou ballon injouable	à l'endroit de la faute		<p><b>Mêlée éducative sans impact 1 contre 2 :</b> L'équipe non fautive positionne 1 joueur (différent à chaque remise en jeu) face à 2 joueurs opposants liés entre eux. L'équipe non fautive positionne un demi de mêlée qui introduira le ballon, son opposant devra se positionner derrière les deux joueurs de son équipe et ne pourra intervenir que lorsque le demi de mêlée adverse se saisira du ballon Les autres joueurs seront positionnés sur la ligne de hors-jeu à 5 mètres. L'éducateur-accompagnant annonce les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. LIEZ – 3. PLACEMENT Le joueur se positionnera à l'écoute des commandements pour se retrouver en position de poussée à hauteur du bassin des 2 joueurs adverses liés et restés debout. Les 2 joueurs opposants n'avancent pas sur l'introduction du ballon et reculent dans l'axe. Le demi de mêlée opposant est placé derrière les 2 joueurs debout jouant la mêlée ou à 5m. <b>Le demi de mêlée introduira sans délai le ballon. L'éducateur-accompagnant interviendra immédiatement en cas d'instabilité de la mêlée : CPF.</b> Le joueur pousse sur 2 « petits pas » pour gagner le ballon qui reste dans ses pieds : <b>annonce par l'éducateur : « arrêt de la poussée ».</b> La mêlée prend fin quand le demi de mêlée décolle le ballon de terre : les joueurs de la mêlée se désolidarisent et tous les joueurs participent au jeu. La mêlée n'est <b>jamais</b> rejouée : Mauvaises positions, liaisons non tenues ou <b>poussée</b> des joueurs opposants : CPF contre ces joueurs. Poussée non maîtrisée – pas d'arrêt au signal de l'éducateur : CPF contre le joueur en position de poussée. Liaisons non lâchées à la fin de la mêlée : CPF contre le joueur fautif</p>
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUER DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT SI FAUTES REPETEES) 5 ESSAIS D'ECART A N'IMPORTE QUEL MOMENT : SCORE ACQUIS DEFINITIVEMENT ET REEQUILIBRAGE OBLIGATOIRE DE QUELQUE MANIERE QUE CE SOIT.</p>			
<p><b>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES</b> <b>(le jeu au pied est autorisé)</b></p>			

Rappel de l'annexe IV des Règlements Généraux :

« 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 ».

Préconisation pour l'organisation et les temps de Jeu :

Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 1 demi-journée (maximum 50 minutes) Jeu à 8 contre 8							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
3	3	2	3	8'	2'	5'	48'
4	6	3	2	8'	2'	5'	48'
5	10	4	2	6'	2'	5'	48'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	6'	2'	5'	48'
	Poule de 6 = 15	5	2	5'	2'	5'	50'
Temps de jeu en Moins de 8 ans sur 2 demi-journées (maximum 70 minutes) Jeu à 8 contre 8							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Durée /périodes	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	3	7'30	2'	5'	67'30
5	10	4	2	8'30	2'	5'	68'
6	Poules de Brassage = 2 poules de 3 Puis poules de Niveau = 2 poules de 3	4	2	8'30	2'	5'	68'
	Poule de 6 = 15	5	2	7'	2'	5'	70'

3 EQUIPES = 3 MATCHES

	A	B	C
A		AB	AC
B			BC
C			

4 EQUIPES = 6 MATCHES

	A	B	C	D
A		AB	AC	AD
B			BC	BD
C				CD
D				

5 EQUIPES = 10 MATCHES

	A	B	C	D	E
A		AB	AC	AD	AE
B			BC	BD	BE
C				CD	CE
D					DE
E					

6 EQUIPES = 15 MATCHES

	A	B	C	D	E	F
A		AB	AC	AD	AE	AF
B			BC	BD	BE	BF
C				CD	CE	CF
D					DE	DF
E						EF
F						