Règlement Cycle 2

Saison 2014/2015

Nombre de joueurs	Pratique à 7	
Remplacements	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
Terrain	22 m X 18 m (+ en-buts)	
Temps de jeu sur 1/2 journée	40 minutes	
Temps de jeu sur 1 journée	60 minutes	
Temps mini et maxi par période	5 minutes à 6,30 minutes	
Temps de pause	Entre périodes = 2 minutes - Entre match = 5 minutes	
Arbitrage	Un élève accompagné sur le terrain par un adulte ou un adulte seul	
Jeu déloyal	De l'exclusion 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 ou sans engager les deux bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et le cuillère sont strictement interdites.	
Remise en jeu	**Où ?**	**Comment ?**
Coup d'envoi	Au centre du terrain	L'arbitre 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'arbitre 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 de renvoi après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
Coup de renvoi des 22 mètres	A 10 mètres de l'en-but	
En-avant ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
Pénalité	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
Coup de pied franc	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
Sortie en touche ou touche indirecte	A l'endroit de la faute à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	
Touche directe	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur du ballon le pose immédiatement au point de faute. Sinon sanction = Coup de Pied Franc		

CYCLE 2

Règlement Cycle 3

Saison 2014/2015

Nombre de joueurs	Pratique à 7	
Remplacements	Illimités pendant les temps de pause et/ou sur blessure	
Terrain	35 m X 25 m (+ en-buts)	
Temps de jeu sur 1/2 journée	50 minutes	
Temps de jeu sur 1 journée	70 minutes	
Temps mini et maxi par période	6 minutes à 8,30 minutes	
Temps de pause	Entre périodes = 2 minutes - Entre match = 5 minutes	
Arbitrage	Un élève accompagné sur le terrain par un adulte ou un adulte seul	
Jeu déloyal	De l'exclusion 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 ou sans engager les deux bras sera sanctionnée. Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement. Les projections et le cuillère sont strictement interdites.	
Remise en jeu	**Où ?**	**Comment ?**
Coup d'envoi	Au centre du terrain	L'arbitre 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'arbitre 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 de renvoi après essai	Au centre du terrain par l'équipe qui a concédé l'essai	
Coup de renvoi des 22 mètres	A 10 mètres de l'en-but	
En-avant ou ballon injouable	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
Pénalité	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
Coup de pied franc	A l'endroit de la faute, à 5 mètres de toute ligne	
Sortie en touche ou touche indirecte	A l'endroit de la faute à 5 mètres minimum de la ligne d'en-but	
Touche directe	Frappe au delà des 10 mètres : à l'endroit de la frappe Frappe dans l'en-but ou à moins de 10 mètres : à l'endroit de la sortie	
Au coup de sifflet de l'arbitre, le porteur du ballon le pose immédiatement au point de faute. Sinon sanction = Coup de Pied Franc		

CYCLE 3