

REGLEMENT MOINS DE 8 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique à VIII	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	27 mètres (en but non compris) X 16 mètres (2m / joueur)	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau en fin de document	
ARBITRAGE	1 éducateur-arbitre neutre	
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 récurrence, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté obligatoirement avec les 2 bras , doit être impérativement effectué à la ceinture . Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 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 la cuillère sont strictement interdites.	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<p>Coup de pied franc</p> <p>Opposants à 5 mètres</p> <ul style="list-style-type: none"> Vigilance sur la réalisation du Coup de Pied Franc JEU à l'initiative du joueur, sans coup de sifflet de l'éducateur.
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>Mêlée éducative sans impact 1 contre 1 : Poussée autorisée dans l'axe, limitée au gain du ballon (ballon derrière les pieds de l'un des joueurs). Le gain du ballon se fait par la poussée. Pas de possibilité de regagner le ballon. Ligne de hors-jeu à 5 mètres.</p> <p>L'éducateur pose le ballon au sol à l'endroit de la faute, les joueurs, les plus proches et de morphologie équivalente, se positionnent face à l'épaule droite de l'opposant (tête libre à gauche), l'éducateur-accompagnant annonce les 3 commandements pour la formation de la mêlée éducative sans impact : 1. FLEXION – 2. PLACEMENT – 3. STOP</p> <p>au signal « JEU » de l'éducateur-accompagnant, les 2 joueurs poussent pour le gain du ballon : ballon en arrière des pieds de l'un ou l'autre joueur = arrêt de la poussée. Les demis de mêlée sont placés derrière la mêlée. Ils ne poussent pas sur le partenaire et jouent le ballon dès sa sortie. La mêlée n'est jamais rejouée. Liaisons incorrectes, mauvaise posture : CPF Quand une faute n'est pas décelée et ballon injouable ou sécurité oblige, CP Franc en faveur de l'équipe non fautive sur l'action ayant provoqué la mêlée.</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>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV IRB -19 ans SONT APPLICABLES (le jeu au pied est autorisé)</p>		