



à partir de la saison 2016 / 2017
REGLEMENT MOINS DE 6 ANS

NOMBRE DE JOUEURS	Pratique de 4 à 6 joueurs	
REPLACEMENTS	Illimités pendant les arrêts de jeu et/ou sur blessure	
TERRAIN	22 mètres (en but non compris) x 10m/4joueurs - 12m/5joueurs - 15m/6 joueurs	
ORGANISATION TYPE	rencontres + ateliers	
BALLON	Taille 3	
TEMPS DE JEU	Voir tableau	
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 récidive, exclusion définitive du tournoi.	
PLAQUAGE	Le plaquage, exécuté <u>obligatoirement avec les 2 bras</u> , doit être impérativement effectué <u>au niveau de la ceinture.</u> <u>Toute prise au-dessus ou sans engager les 2 bras sera sanctionnée.</u> Un joueur qui se rend coupable d'un plaquage dangereux doit être systématiquement exclu par l'arbitre (2 minutes) avec remplacement <i>Les projections et la cuillère sont strictement interdites.</i>	
REMISE EN JEU	Où ?	Comment ?
COUP D'ENVOI	Au centre du terrain	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sans retarder le lancement de jeu</u>, l'éducateur présente le ballon à un utilisateur et veille à ce que ce soit un joueur différent à chaque fois. • Le jeu démarre lorsque le joueur se saisit du ballon, sans coup de sifflet de l'éducateur. • Les opposants sont 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	Coup de pied dans l'en-but : à l'endroit de la sortie Coup de pied hors de l'en-but : au point de frappe	
<p>AU COUP DE SIFFLET DE L'ARBITRE, LE JOUEUR DE L'EQUIPE FAUTIVE POSE IMMEDIATEMENT LE BALLON AU POINT DE FAUTE SINON SANCTION (CPF OU 5M DE +, OU REMPLACEMENT EN CAS DE FAUTES REPETEES) LES EDUCATEURS VEILLERONT A L'EQUILIBRE DES OPPOSITIONS. PAS DE RESULTAT, PAS DE CLASSEMENT.</p>		
<p>HORMIS CES MODIFICATIONS, LES REGLES DU RUGBY à XV CATEGORIE C SONT APPLICABLES <u>(le jeu au pied est autorisé)</u></p>		

RECOMMANDATIONS

Les moins de 6 ans doivent avoir un fonctionnement spécifique et ne pas participer à tous les tournois EDR.

1 rencontre trimestrielle organisée par les comités départementaux.

Lors des tournois prévoir des ateliers spécifiques sur les thèmes suivants :

- motricité
- manipulation de balle
- résolution des problèmes de contact avec le sol
- résolution des problèmes de contact avec partenaires et adversaires

Déroulement des tournois :

- mise en place des ateliers cités ci-dessus
- oppositions sous forme de tournoi par niveau et sans classement.
- Prêt de joueurs possible pour pouvoir faire jouer tous les enfants (ou diminution de l'effectif ex : 5 contre 5, 4 contre 4)

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 ».

Temps de jeu en Moins de 6 ans sur 1 demi-journée (maximum 30 minutes) Jeu à 6 contre 6							
Nombre d'équipes	Nb total de rencontres	Nb de rencontres /équipe	Nb de périodes	Temps /période	Pause entre 2 périodes	Arrêt entre 2 matches	Temps Total
4	6	3	2	5'	2'	5'	30'
5	10	4	1	7'	2'	5'	28'
6	15	5	1	6'	2'	5'	30'
7	21	6	1	5'	2'	5'	30'

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						

7 EQUIPES = 21 MATCHES							
	A	B	C	D	E	F	G
A		AB	AC	AD	AE	AF	AG
B			BC	BD	BE	BF	BG
C				CD	CE	CF	CG
D					DE	DF	DG
E						EF	EG
F							FG
G							