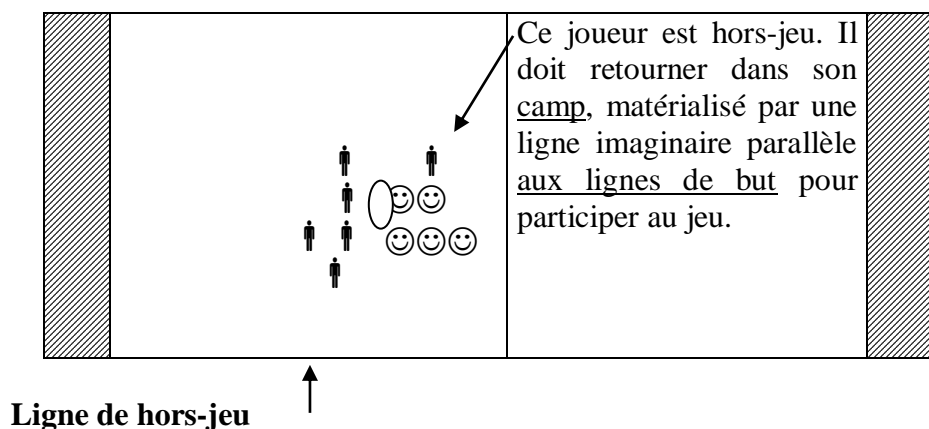


Tout joueur doit :

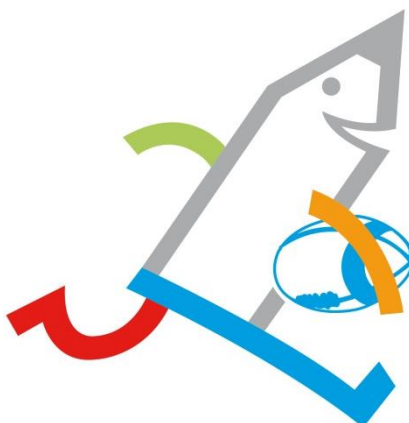
- **lâcher immédiatement** le ballon s'il est plaqué (tenu par un adversaire et **amené au sol ou 1 genou à terre**)
- **se remettre debout** après avoir plaqué ou été plaqué avant de rejouer(rejouer = jouer le ballon ou plaquer l'adversaire).
- **être situé derrière un partenaire porteur du ballon pour faire action de jeu.** S'il est devant(hors jeu) le ballon ne peut lui être passé(en avant).
- S'il y a blocage ou regroupement de joueurs, intervenir dans la lutte pour la balle ou dans le jeu **en arrivant de son propre camp** (camp des verts, camp des rouges dans le regroupement et à l'extérieur de celui-ci). → voir schéma ci-dessous



Pour respecter l'égalité des chances, tout équipement spécifique n'est pas admis (crampons, casque, autre protection).

Le port du protège-dents est possible.

Bijoux, montres, boucles d'oreilles, bracelets... sont interdits. Pensez à les faire ôter avant le départ de la classe.



• **Règlement :**

	Quand ?	Où ?	Comment ?
DEBUT DE MATCH	Coup d'envoi de partie.	Au centre du terrain.	L' <u>arbitre</u> , de profil (ligne des épaules parallèle aux lignes de touche), <u>fait la passe</u> en direction de l' <u>équipe qui bénéficie du renvoi</u> ou de la remise en jeu. L'adversaire doit se placer à <u>5 mètres</u> . Le jeu débute dès que le joueur le plus proche du ballon s'en saisit.
	Coup d'envoi après essai.	Au centre du terrain, l'équipe qui <u>concède</u> l'essai a le bénéfice du ballon.	
<i>OU</i>	Coup de renvoi quand un essai n'a pas été marqué.	A <u>5 m</u> de la ligne d'enbut.	
FAUTES	En avant ou ballon injouable.	A l'endroit de la faute (minimum 5m de toute ligne).	
<i>OU</i>	Pénalité.	A l'endroit de la faute (minimum 5m de toute ligne).	
ARRETS DE JEU	Sortie en touche.	A l'endroit de la sortie du ballon (ou du porteur du ballon) et à 5m de la ligne de touche .	
SANCTIONS	Tout joueur auteur d'une action illicite grave (jeu dangereux, énervement, incorrection) sera immédiatement sorti et remplacé.		

Match gagné : 4 points

Egalité : 2 points

Match perdu : 1 point

Pour établir le classement final, on additionnera les points marqués par les trois équipes de la classe, auxquels on ajoutera les points de Fair Play (maximum 16 points). En cas d'égalité, une prépondérance sera donnée respectivement aux résultats du niveau A, puis B, puis du goal average.

La composition des poules sera effectuée le jour de la rencontre de secteur.

L'arbitre des rencontres est chargé de l'animation du jeu, de l'application des règles, de la régulation des comportements et des énergies. Une bonne préparation des enfants doit permettre de limiter son temps d'intervention sur la rencontre.

S'il s'agit de jeunes arbitres, ceux-ci seront **assistés de tuteurs** qui les aideront dans la **régulation des rencontres sur le terrain et hors du terrain**.

Le comportement des adultes sur le terrain doit être irréprochable. Les règles d'or :

- **On encourage tous les enfants, sans trop faire monter la tension**
- **On n'intervient jamais dans l'arbitrage.**